

Lezioni sul cinema d'animazione

Giannalberto Bendazzi

2004

Cartoni, no	4
Il precursore - Émile Reynaud	5
L'Europa - Lineamenti	8
L'Europa - Origini	13
<i>Germania 1</i>	14
<i>Oskar Fischinger</i>	15
<i>Germania 2</i>	22
<i>Alexandre Alexeieff</i>	24
<i>Len Lye</i>	25
L'Europa postbellica – Ovest	26
<i>Italia</i>	26
<i>Bruno Bozzetto</i>	28
<i>Gianini & Luzzati</i>	30
<i>Francia</i>	32
<i>Gran Bretagna</i>	34
<i>Altri paesi dell'Europa occidentale</i>	35
L'Europa postbellica – Est	37
<i>Cecoslovacchia</i>	37
<i>Jugoslavia</i>	40
<i>Polonia</i>	41
<i>Ungheria</i>	43
<i>Russia</i>	45
<i>Altri paesi dell'Europa orientale</i>	47
Stati Uniti - Lineamenti	50
Stati Uniti – L'età antica	53
<i>Winsor McCay</i>	53
<i>La produzione prende corpo</i>	54
<i>Gli anni Venti</i>	56
Stati Uniti – L'età moderna e l'epoca d'oro	57
<i>Walt Disney 1</i>	57
<i>Walt Disney 2: biografia</i>	58
<i>Walt Disney 3: costruire il consenso</i>	60
<i>Walt Disney 4: l'opera</i>	61
<i>L'arte delle torte in faccia</i>	64
<i>Gli studios più importanti</i>	66
<i>Tex il grande</i>	69
Stati Uniti – L'età della decadenza	71
<i>Lo stile a I</i>	71
<i>Chi cambia e chi perisce</i>	72
<i>Chuck Jones</i>	72
<i>Friz l'epigono</i>	73
<i>Nutrire il mostro</i>	74
Stati Uniti – L'età della rinascita	76

<i>La Bestia si fa Bella</i>	76
<i>Nel Paese dei lungometraggi</i>	76
<i>Le avanguardie misconosciute</i>	78
Il resto del mondo - Asia	79
<i>Giappone 1</i>	79
<i>Giappone 2 - Un'ottica diversa</i>	80
<i>Giappone 3 - La questione della qualità</i>	81
<i>Giappone 4 - Piccolo e grande schermo</i>	83
<i>Isao Takahata</i>	83
<i>Hayao Miyazaki</i>	86
<i>Giappone 5 - Gli indipendenti</i>	90
<i>Giappone 6 - Flash back 1917-1963</i>	92
<i>Cina - Fratelli e compagni</i>	93
<i>Altri paesi asiatici</i>	95
Il resto del mondo – Americhe	97
<i>Canada - Nordamerica statalista</i>	97
<i>Norman McLaren</i>	97
<i>Gli altri nomi</i>	104
<i>Argentina - Il primo lungometraggio</i>	105
<i>Caraibi e poi</i>	106
Il resto del mondo – Africa	108
Il resto del mondo – Oceania	109
<i>Australia</i>	109
<i>Nuova Zelanda</i>	111

Cartoni, no

I cartoni animati non esistono.

Questi “cartoni” cinematografici vengono dall'inglese *cartoons*, termine che va tradotto con “disegni caricaturali”, mentre il cartone nel senso di carta spesso si chiama *cardboard*.

I *cartoons*, a loro volta, sono un'anglicizzazione cinquecentesca dell'italiano di gergo pittorico “cartoni”, cioè i disegni preparatori, delle stesse dimensioni dell'opera da eseguire (affresco, arazzo, mosaico) o anche di dimensioni inferiori, tracciati con carboncino o gessetto su carta spesso.

Nei secoli posteriori il termine indicò anche quei disegni, non meno sommari e abbozzati, che avevano lo scopo di caricaturare sui giornali la realtà politica o sociale. All'inizio del Novecento lo stile dei *cartoons* caricaturali passò dalle pagine stampate agli schermi cinematografici, e quei film primordiali vennero chiamati negli Stati Uniti *animated cartoons*. Gli italiani tradussero foneticamente e da lì nacquero i “cartoni”, che in realtà erano disegni animati (cfr. francese *dessins animés*, spagnolo *dibujos animados*).

Sul piano sistematico i disegni animati sono poi soltanto un settore del cinema d'animazione, che comprende altresì le figure ritagliate, i pupazzi, la plastilina, il disegno su pellicola, le varie forme di *computer animation* e così via.

Questa scorrettezza del termine “cartoni animati” non sarebbe più grave di quella del popolare “fuoco di Sant'Antonio” (per la malattia che la scienza medica chiama esattamente herpes zoster) se non comportasse una sottintesa idea di cosa futile, trascurabile, destinata a baloccare i bambini.

Questa sottovalutazione implicita, come si cercherà di dimostrare nelle pagine seguenti, non ha giustificazione alla luce dei fatti.

Il precursore - Émile Reynaud

Émile Reynaud nacque a Montreuil-sous-Bois, poco a nord di Parigi, l'8 dicembre 1844. Esperto di fotografia e di disegno, conferenziere, inventore, si era aggiunto alla lista dei vari scienziati o presunti tali che, nel corso del Diciannovesimo secolo, si stavano dedicando agli studi sulla persistenza dell'immagine sulla rétina e all'ideazione di strumenti ottici capaci di riprodurre il movimento. Il suo primo apporto si chiamò prassinoscopio (dal greco *pràxis* = azione, più *skopéin* = guardare) e arrivò nel 1877.

Era un prisma di specchi montato su un perno rotante, circondato da una striscia di disegni in fasi successive che vi si riflettevano. Per vedere l'azione (il cane che salta nel cerchio, il clown che fa la capriola, la cavallerizza che salta l'ostacolo, e così via) occorreva fissare con gli occhi la faccia del prisma, mentre la striscia ruotava assieme a tutto l'apparecchio.

Reynaud non sapeva decidere se aveva creato uno strumento scientifico oppure un giocattolo, ma optò per la seconda soluzione quando un certo Dubourguet, distributore appunto di giocattoli, gli fece un'ottima offerta per la fabbricazione e messa in vendita di prassinoscopi per l'infanzia. All'Esposizione Universale di Parigi del 1878 Reynaud e Dubourguet ottennero un successo straordinario, e ordinazioni da tutta Europa.

Per dieci anni l'inventore/artigiano passò le sue giornate a disegnare strisce con immagini in sequenza, a costruire prassinoscopi e ad apportare migliorie. Un problema insoluto lo disturbava: il cane che salta nel cerchio, il clown che fa la capriola, la cavallerizza che salta l'ostacolo, equivalevano a un carillon: poche battute musicali, e poi sempre da capo. I bambini adoravano le ripetizioni incessanti, gli adulti no. Gli adulti andavano ad affollare gli spettacoli di lanterne magiche, dove venivano raccontate storie, sia pure con immagini fisse.

Così arriviamo al 1888 e a *Un buon boccale di birra*. Per raccontare tutta la storia, ingenua ma divertente, del cliente gabbato, Émile Reynaud ha costruito una complicata macchina derivata dal prassinoscopio che ha denominato Théâtre Optique (teatro ottico – **si veda l'illustrazione n. 1**). La proiezione per familiari e amici ottiene plauso, l'idea funziona. Il primo dicembre dello stesso anno egli deposita la domanda di brevetto, il 14 gennaio 1889 lo ottiene.

Il teatro ottico è tanto semplice da capire per chi lo vede quanto difficile da descrivere a parole. Diciamo che è basato su un grande e sfaccettatissimo prisma di specchi che proietta su uno schermo le immagini dei personaggi disegnate su un lungo nastro, il quale si svolge e riavvolge in due bobine, mentre la scena di fondo è fissa e proiettata da una lanterna magica supplementare.

Che cosa voleva farne Reynaud? Molto semplicemente fabbricarlo in vari esemplari e venderlo agli esercenti degli spettacoli foranei, come attrazione

assieme al tiro a segno, alla donna barbata, alle giostre e così via. E inoltre, disegnare e vendere agli stessi clienti diversi nuovi nastri con storie (con la scienza di poi, potremmo forse permetterci di chiamarli film).

Però il teatro ottico aveva alcuni difetti di base che lo rendevano poco appetibile a gente che si spostava di continuo di paese in paese: era fragile, era laborioso da smontare e rimontare, e soprattutto aveva bisogno di un operatore specializzato che avvolgesse e riavvolgesse i nastri, narrasse le storie, creasse gli effetti sonori, in pratica “facesse spettacolo”.

Per tre anni la situazione stagnò, mentre il Nostro per arricchire il programma disegnava anche *Clown e i suoi cani* e *Povero Pierrot*. L'11 ottobre 1892, infine, si accordò con Gaston Thomas, direttore del museo Grévin di boulevard Montmartre: nella sala del *cabinet fantastique* venne installato un teatro ottico e fu lui stesso a manovrarlo. Nome dello spettacolo, che esordì il 28 ottobre: *Pantomimes Lumineuses* (pantomime luminose).

Nota: una cosa da non fare, per non scatenare suscettibilità turbinose fra gli storici, è decidere “chi” e “quando” ha inventato qualcosa. Tuttavia, se il criterio “proiezione d'immagini in movimento davanti a un pubblico pagante” ha finito per dare grosso modo la paternità dell'invenzione del cinema ai fratelli Louis e Auguste Lumière (28 dicembre 1895, Parigi, Salon Indien del Gran Café di boulevard des Capucines), allora sulla stessa base si può dire che l'animazione ha preceduto il cinema “dal vero” di tre anni e due mesi.

La macchina dei Lumière era una semplice scatoletta di legno con qualche ingranaggio e un obiettivo, ma aveva due pregi inestimabili. Primo, funzionava sia da apparecchio di ripresa, sia da camera oscura per lo sviluppo della pellicola, sia da apparecchio di proiezione; sicché gli operatori Lumière poterono percorrere il mondo con uno strumento leggero, fare le riprese al mattino, svilupparle durante il giorno e proiettarle, meraviglia! la sera stessa a un pubblico che non si era mai visto fotografato in movimento. Secondo pregio, si basava sul trascinamento e sulla proiezione di pellicola fotografica perforata. Rispetto ai nastri e agli specchietti del teatro ottico era una tecnologia incomparabilmente progredita.

Reynaud per di più aveva firmato un contratto-capestro che gli imponeva di tenere tutti i giorni lo spettacolo e di rinnovare ogni anno il repertorio. Il tempo che gli restava per affrontare la concorrenza sul piano artistico e tecnico era minimo, anche perché, nel frattempo, non poteva cessare di fabbricare artigianalmente i prassinoscopi-giocattolo.

Tuttavia non si perse d'animo e insistette nell'apportare miglioramenti allo strumento, facendo anche ricorso alla sua antica competenza nel campo della fotografia. Le Pantomime Luminose resistettero in cartellone fino al primo marzo 1900, contando complessivamente mezzo milione di spettatori.

Ormai fuori mercato, l'artista si trovò di anno in anno più povero, finché in una crisi di sconforto distrusse egli stesso i tre teatri ottici che aveva fabbricato e

la maggior parte dei nastri. Oggi noi siamo in grado di visionare (trasferiti su film) solo *Povero Pierrot*, restaurato nel 1984 da M. Dyja, e *Attorno a una cabina*, restaurato nel 1986 da Julien Pappé.

Émile Reynaud morì il 9 gennaio 1917 all'età di 73 anni, probabilmente inconsapevole di avere inventato, sia pure con uno strumento che non era cinematografico, il cinema d'animazione.

L'Europa - Lineamenti

Nel vecchio continente si verificano affratellamenti tutt'al più sporadici fra animazione e "dal vero" (come quello, spesso citato, di Jean Renoir che fa ricorso alle "ombre cinesi" di Lotte Reiniger per una sequenza de *La Marsigliese*, 1937), ma le strutture produttive e quelle distributive, l'impatto sul pubblico, l'interesse della stampa (specializzata come pure generale), i movimenti e le correnti culturali, in poche parole le vite stesse delle due forme di comunicazione seguono strade pressoché sempre separate e danno quindi luogo a due storie allo stesso modo separate e parallele.

A differenza del cinema d'animazione americano, che individua subito il suo pubblico, si modella su di esso, e su queste radici si sviluppa coerentemente fino a raggiungere la sua epoca d'oro, stilistica e tecnica, negli anni trentaquaranta, il cinema d'animazione in Europa vive sull'entusiasmo e sullo slancio di cineasti singoli, ognuno motivato dalla speranza che la sua personale proposta riesca a trovare una rispondenza. Con l'eccezione dell'Unione Sovietica dagli anni quaranta in poi, e dei suoi paesi satelliti nel trentennio cinquantaottanta, dove la produzione nazionale è molto forte per motivi protezionistici o per livello artistico, gli spettatori europei mostreranno sempre un certo disinteresse per i prodotti di casa e una spiccata predilezione per i film animati d'oltre Atlantico.

I punti di riferimento dell'animazione europea, generalmente considerata, dalle origini agli anni cinquanta compresi, sono: il disegno caricaturale delle vignette giornalistiche o dei fumetti, oppure gli *animated cartoons* americani, oppure – e saranno questi gli esempi realmente interessanti – i grandi movimenti artistici, dal Liberty alle avanguardie degli anni venti-trenta.

Si tratterà spesso di un cinema di artisti, o di un'arte messa su schermo anziché su tela; che avrà non poco peso nel dare vita, nell'ultimo quarantennio del secolo, a un cinema d'animazione finalmente cosciente del proprio status artistico e ansioso di sperimentare su se stesso, e di andare alla ricerca di nuovi temi, di nuove visualità e di nuove sinestesie suono-immagine.

Anche in quest'ultimo movimento creativo, che sarà di livello planetario, l'animazione europea si distingue in buona misura da quella degli indipendenti statunitensi (per non parlare ovviamente della produzione degli Studios hollywoodiani) per un maggior radicamento nei fatti della cultura e per una maggiore autorità assunta da parte del cineasta.

L'animatore europeo tende a comunicare un suo messaggio al pubblico (morale, estetico, politico, emotivo) piuttosto che proporsi di stabilire con tale pubblico una forma di complicità. Avremo così il *conte philosophique*, la tragedia, il *pamphlet*, il lirismo ermetico, l'horror, il grottesco, e infinite altre forme in cui l'animazione assorbirà e metterà a frutto le conquiste delle arti plastiche, della letteratura, del teatro, della musica.

Il cinema d'animazione prodotto in Europa rimane pionieristico per parecchi decenni. A molti sembrerà paradossale definire "pionieri" cineasti che operano in piena epoca sonora, e in Paesi opulenti in cui la produzione cinematografica (quella "dal vero") è robusta e continuativa; e tuttavia certamente sono da considerare pionieri i disegnatori della Ima Film che a Milano, sotto la guida di Anton Gino Domeneghini, nel 1941 partono dal nulla e studiano alla moviola una copia di *Biancaneve e i sette nani* (Walt Disney, 1937) per carpirle i metodi e i trucchi di lavorazione e poter infine accedere a loro volta al lungometraggio (*La rosa di Bagdad*, Domeneghini, 1949); o gli ungheresi György Pál Marczincsák e János Halász che devono emigrare per trovare successo, l'uno negli Stati Uniti sotto il nome di George Pal e l'altro in Gran Bretagna sotto quello di John Halas.

In questo periodo non si può parlare di industria del settore, di piani di investimento, di strategie produttive: sono all'opera solo piccoli Studios artigianali, rivolti normalmente alla pubblicità o al cinema didattico. Il know-how viene in gran parte elaborato all'interno del laboratorio, e rimane patrimonio gelosamente conservato; sicché gli animatori agiscono quasi sempre all'insaputa l'uno dell'altro, giungendo spesso per tentativi ed errori a risultati simili e talvolta a dissapori. Un esempio può essere l'ostilità manifestata da Oskar Fischinger verso Alexandre Alexeieff, reo di essergli succeduto come autore di film pubblicitari per le sigarette Muratti, mostrando una non minore maestria.

Per la propria ispirazione i cineasti d'animazione di questo periodo guardano soprattutto a ciò che la cultura visiva "statica" più corviva offre loro: la cartellonistica, l'illustrazione popolare, le vignette dei giornali; il patrimonio dell'illustrazione simbolista, pur disponibile anche ai fruitori di media cultura, rimane pressoché insondato; mentre la produzione dei cineasti d'avanguardia, rivolta a pochi intimi, si basa sugli esiti dei vari "ismi" d'inizio secolo (ma rappresenta tuttavia quanto di più importante ed originale nasca in Europa in questo periodo).

Solo dopo il successo epocale riportato oltre Atlantico da Mickey Mouse, e più ancora da *Biancaneve*, comincia a svilupparsi un tentativo di imitazione, si da portare il pubblico di massa a considerare anche il cinema d'animazione come esperienza visiva autonoma. Si vedano, in Germania, i film, tecnicamente senz'altro suggestivi, di Hans Fischerkoesen: *Verwitterte Melodie* (Melodia rovinata, 1942) e *Der Schneeman* (Il pupazzo di neve, 1943), che rappresentano la non nascosta ambizione di creare una risposta europea a Walt Disney.

È peraltro interessante qui osservare che buona parte dell'immaginario favolistico disneiano degli anni trenta-quaranta proviene proprio dall'Europa (per non parlare delle trame: i Grimm, Collodi...), sia grazie alle centinaia di libri illustrati che il produttore stesso acquistò per i suoi uomini in Gran Bretagna, Germania, Francia e Italia durante un viaggio alla metà degli anni trenta, sia grazie agli innumerevoli *inspirational sketches* offerti allo staff operativo da un reparto di illustratori di stile incisivo e apertamente non americano, come lo svizzero Albert Hurter, l'ungherese Ferdinand Horváth, lo svedese Gustaf

Tenggren, l'italiano James Bodrero, il danese Kay Nielsen. Al di qua dell'Atlantico questo patrimonio rimane inutilizzato, per la scarsa lungimiranza o le scarse possibilità economiche dei produttori.

La *personality animation*, questo "contributo specificamente americano all'arte internazionale dell'animazione"¹, sbarca in Europa negli anni trenta e nel secondo dopoguerra, sull'onda del successo non solo dei film disneyani, ma anche di quelli dei Fleischer, della Warner e della MGM. Tuttavia il personaggio disegnato, che recita, ha una mimica sofisticata, una psicologia, una credibilità corporea, non sarà mai adottato appieno dagli animatori europei, che da un lato ne riconoscono sì la presa sul pubblico (il successo di botteghino dei cortometraggi americani al di qua dell'Atlantico è indiscusso), ma dall'altro non sanno o non vogliono considerarlo un mezzo d'espressione adatto alle loro caratteristiche.

L'Europa, devastata dalla Seconda guerra mondiale (1939-1945), riceve una scossa ulteriore dalla guerra fredda (1945-1991), che la spacca in due blocchi, filoamericano e filosovietico, scarsamente permeabili e basati su principi economici incompatibili.

Nella parte occidentale, a sistema liberista, il mercato del cortometraggio per le sale cinematografiche dà scarsi segni di vitalità. Questo "complemento di programma" è più tollerato che gradito al pubblico, che affolla le sale attirato dai lungometraggi, e in ogni caso la concorrenza del *cartoon* d'importazione statunitense su quello europeo è vincente. I cortometraggi d'animazione fatti in Europa occidentale e destinati al grande schermo sono di conseguenza poco numerosi, e normalmente (con modalità diverse da Paese a Paese) prodotti con aiuti o finanziamenti almeno parziali della mano pubblica, che è spinta a investire – spesso a fondo perduto – dall'interesse a mantenere viva la cultura nazionale.

In compenso lo sviluppo della pubblicità dà agli animatori europeo-occidentali molte occasioni di lavoro, se non di libera creazione (ma l'esperienza tutta italiana di *Carosello*, su cui ritorneremo, è una felice eccezione); e l'espandersi della domanda televisiva per piccole serie animate permetterà loro di competere, per quanto debolmente, nella grande e bulimica arena delle antenne, dominata fin dall'inizio dai produttori americani e giapponesi.

Gli Studios, pur raggiungendo dimensioni più consistenti rispetto all'anteguerra, non eguagliano quelli statunitensi; sarà però frequente il consorziarsi fra diversi gruppi o professionisti singoli in occasione di un progetto particolarmente impegnativo.

Ben diverso è il panorama nei Paesi dell'Est europeo.

¹ JOHN CANEMAKER, *Vladimir Tytla – Master Animator*, in "Animation Journal", autunno 1994.

Qui i diversi rami dell'esercizio, del noleggio, della produzione e della gestione dei teatri di posa sono direttamente dipendenti dalla direzione politica, senza possibilità per il singolo imprenditore di costituire (per esempio) uno *studio* autonomo in concorrenza con altri.

Questo è il modello comunista di industria del cinema, sperimentato sin dagli anni trenta in Unione Sovietica, e prevede al suo interno una o più sezioni di animatori, normalmente destinate ai film per ragazzi.

All'inizio questo stato di cose comporta un rigido controllo e incanalamento ideologico sulle forme e sui contenuti. In seguito, in tempi diversi per ciascun Paese, si verifica un rilassarsi dell'ortodossia in tema di estetica, sicché emerge un cinema d'animazione che è espressione adulta di temi adulti, campo di ricerca, materia di poesia.

Ad affrancarsi dagli obblighi di educazione della gioventù e di costruzione dell'uomo nuovo comunista saranno dapprima la Cecoslovacchia e la Jugoslavia, poi la Polonia, l'Ungheria e la Bulgaria, infine l'Unione Sovietica, sia nello *studio* centrale di Mosca sia in quelli di alcuni Paesi della federazione (per esempio l'Estonia). La Germania Est e la Romania, dopo un inizio promettente (si pensi ai film-pillola e alla saga dell'omino primitivo del bucarestino Ion Popescu-Gopo) si stabilizzano invece su una produzione tutto sommato grigia.

I film provenienti dalle cinematografie dell'Est europeo sono in generale tra i più liberi ed originali dell'intera storia del cinema d'animazione d'autore, in quanto gli artisti possono godere, pur a prezzo di precauzioni e di censure *ante* oppure *post factum*, di una condizione praticamente mecenatesca.

Nell'uno come nell'altro dei due campi in cui l'Europa è in quel tempo divisa, il lungometraggio è merce rara.

Da un lato, il conciso linguaggio dell'animazione mal si concilia con la narratività e con la lunga durata; dall'altro sono introvabili i grossi investimenti necessari per ampie squadre di disegnatori, coloritori e tecnici. Nell'Europa occidentale, inoltre, a qualunque progetto si oppone il confronto con i film-fiaba che la Disney continua ad immettere nel circuito. Soprattutto, la formula disneiana è ormai presa a parametro: sicché l'alternativa è se imitare più o meno maldestramente il modello, oppure distaccarsene di netto, ottenendo in ognuno dei due modi scarso successo per non aver soddisfatto le aspettative.

Nei fatti l'unico lungometraggio europeo che lasci autenticamente un segno è l'inglese *Yellow Submarine* (*id.*, George Dunning, 1968), una coloratissima interpretazione del mondo hippy, il cui successo commerciale è garantito dalle canzoni dei Beatles, che ne sono i produttori.

Nell'Europa orientale il lungometraggio viene perseguito quasi esclusivamente dalla Cecoslovacchia, con i film di Jiří Trnka a pupazzi animati, e dall'Ungheria, che grazie ai bassi prezzi di realizzazione riesce a raggiungere profitti anche con film di medio successo al botteghino, alleandosi in co-

produzioni con la rete televisiva di stato o con i Paesi occidentali, in particolare con la Germania Federale.

È in Europa che l'animazione d'autore prende coscienza di sé, e dà il via ad una sorta di "movimento" artistico di estensione planetaria, privo di manifesti programmatici ma dotato di grande spinta propulsiva verso la creazione di film dirompenti sul piano della tecnica, dello stile e dell'ispirazione.

Nel 1956 vengono organizzate al Festival di Cannes le prime *Rencontres du Cinéma d'Animation*, nel 1960 viene fondata l'Asifa – Association internationale du film d'animation, sorta di Onu del settore – e nello stesso 1960 nasce il festival specializzato di Annecy (Alta Savoia, Francia), il primo di molti del genere, destinato ad un grande sviluppo. In quasi tutti i Paesi si formano man mano, sul piano dell'opera di qualità, dei cineasti-portabandiera, che in molti casi convivono con una produzione nazionale indirizzata al puro consumo, per lo più televisivo.

Arriviamo ora alle soglie dei nostri giorni. La caduta a domino dei regimi comunisti (1989-91) porta alla chiusura o al ridimensionamento drastico della produzione polacca, ungherese, bulgara, romena, ceca, slovacca, jugoslava, sovietica, albanese. Lo sviluppo vertiginoso dei canali televisivi in tutto il mondo crea una domanda fino ad allora impensabile di serie a disegni animati. Il mercato dell'home-video si espande. Il perfezionamento di vari software elettronici permette una lavorazione più rapida e meno costosa, e addirittura la nascita di un vero e proprio filone (l'animazione computerizzata in 3D, simile ma non identica al film di pupazzi animati). L'Unione Europea promuove con vari incentivi economici l'affratellamento di piccole società disseminate nei Paesi aderenti, in maniera da rispondere con maggior vigore all'invasione dei prodotti audiovisivi provenienti dagli Stati Uniti e (ma in percentuale ora ridotta rispetto agli anni settanta-ottanta) dal Giappone.

Il periodo è in un certo senso rivoluzionario. L'animazione cinematografica classica cede il passo a quella televisiva, con tutte le conseguenze di linguaggio e di stile che la cosa comporta. Le serie, che erano quasi sempre state insoddisfacenti nei primi trent'anni della loro vita, acquistano tuttavia qualità, rifacendosi spesso alla lezione comica del cortometraggio americano degli anni trenta-quaranta.

L'Europa - Origini

Lasciamo da parte la questione poco significativa sulla primogenitura nell'ideazione del metodo basilare di lavorazione, chiamato, nel gergo del mestiere, "immagine-per-immagine"².

È al francese Émile Cohl (nome d'arte di Émile Courtet, 1857-1938) che va attribuito il merito di aver creato i primi veri e propri disegni animati, e di averli imposti al pubblico. *Fantasmagorie* (Fantasmagoria, 2 minuti), suo film d'esordio, viene presentato il 17 agosto 1908 al teatro Gymnase di Parigi, ed è seguito da almeno altri trecento cortometraggi fino al momento in cui la carriera del cineasta ha termine, nel 1923 (**si veda l'illustrazione n. 2**).

Non tutta questa produzione, della quale sopravvive oggi circa un quinto, è d'animazione; tuttavia è significativo che, in quella cospicua parte che lo è, le tecniche non si limitino al solo disegno animato. Di fatto esse spaziano, in una ricerca continua di nuovi orizzonti, dall'animazione di oggetti (*Les allumettes animées*, I fiammiferi animati, 1908, ha vasta eco in tutto il mondo) a quella di pupazzi, a quella di figure ritagliate.

Dal 1912 al 1914 Cohl trascorre due anni negli Stati Uniti, a Fort Lee presso New York, dove porta sullo schermo una serie di cortometraggi ispirati al personaggio di Snookums (in Italia Cirillino), dai fumetti di George McManus. Ritornato in Europa continua la sua attività fino al 1921, via via più stancamente.

Caricaturista, vignettista, prestigiatore, commediografo di teatro leggero, Cohl porta nell'animazione il gusto per lo scherzo e la comicità, assieme a quello per l'assurdo, per la metamorfosi, per la magia. Il disegno è spesso elementare, ma è perfettamente funzionale a un movimento espressivo. Inoltre si deve a Cohl la nascita di Fantoche, il primo personaggio della storia dell'animazione, il primo clown malcapitato a cui accadono tutte le peripezie possibili. In questo iniziatore si trovano dunque *in nuce* molti degli sviluppi successivi del suo ramo artistico.

Negli anni 1911-12 due giovani italiani, i fratelli Arnaldo e Bruno Ginanni Corradini (meglio noti con i nomi d'arte di Ginna e Corra; rispettivamente 1890-1982 e 1892-1976) sperimentano per primi quella tecnica della pittura diretta su pellicola che darà fama, anni dopo, al neozelandese Len Lye e allo scozzese-canadese Norman McLaren.

² La prima menzione scritta del metodo è in E. G. LUTZ, *Animated Cartoons*, New York 1920: "one picture, one turn of the crank"; altre definizioni sono "one turn one picture, frame by frame, in francese *image par image*" (si filmano, fotogramma dopo fotogramma, le diverse fasi del movimento di un oggetto, oppure dei disegni successivi).

Loro scopo dichiarato è ottenere “musica cromatica”, un altro modo per dire “cinema astratto”. I film sono andati perduti, ma è interessante notare come la loro realizzazione così precoce dimostri che l’astrazione non entra nel cinema per gemmazione dalle esperienze della pittura (le quali si sviluppano in quello stesso torno di anni), ma piuttosto deriva da un’autonoma corrente di ricerche sul rapporto musica-colore che risale indietro sino al Settecento e ha, nei primi del Novecento, un illustre rappresentante nel compositore russo Aleksandr Skrjabin³.

Le avanguardie degli anni venti e trenta, nella loro fecondamente diversificatissima realtà, si manifestano anche nel cinema; e anche in questo settore “si propongono come negazione dell’esistente e proposta di un *altro* che potrà essere di volta in volta organico alle poetiche e alle ricerche linguistiche dei vari movimenti (...), o capace di realizzare in modo assolutamente puro e rigoroso le potenzialità del cinema come arte autonoma. (...) Cinema d’avanguardia e cinema puro, Absolute Film e cinema onirico, cinema astratto, cinema sperimentale e sinfonia visiva si mescolano e si sovrappongono continuamente rivelando il proteismo del cinema differente”⁴.

La tecnica dell’immagine-per-immagine, in particolare, si rivela la più adatta a infondere il movimento al disegno, e di conseguenza al cinema astratto.

Germania 1

Il primo film astratto che raggiunge il pubblico è *Lichtspiel Opus I* (Opera cinematografica n. 1, di Walter Ruttmann, proiettato alla Marmorhaus di Berlino il 27 aprile 1921. Formatosi come pittore e violoncellista, Ruttmann (1887-1941) approda all’astrattismo verosimilmente sotto l’influenza dell’arte espressionista⁵, e abbraccia il cinema d’animazione per un periodo abbastanza breve, perseguendo il proposito di legare l’immagine “assoluta” (cioè non

³ È anche interessante notare che il Futurismo, nel proprio *Manifesto della Cinematografia* del 1916 (firmato non a caso anche da Ginna e Corra, che avevano nel frattempo aderito al verbo marinettiano), arrivò sì a contemplare la “musica cromatica” come una possibilità percorribile, ma non passò mai dalla teoria ai fatti, attenendosi piuttosto al proponimento del proprio *Manifesto tecnico della pittura* del 1910, nel quale era descritta la maniera in cui l’uomo di pennello avrebbe dovuto rappresentare il movimento sulla tela.

⁴ PAOLO BERTETTO (a cura di), *Il cinema d’avanguardia 1910-1930*, Venezia 1983.

⁵ Negli anni tra il 1913 e il 1917 Ruttmann scrive (senza pubblicarlo) un testo programmatico dal titolo *Kunst und Kino* nel quale afferma tra l’altro: “La cinematografia fa parte del campo delle arti figurative, e i suoi principi sono più affini a quelli della pittura e della danza. I suoi mezzi d’espressione sono: forme, superfici, tonalità chiare e scure, (...) l’evoluzione temporale di una forma nell’altra”. Nel 1916 il critico berlinese Bernhard Diebold pubblica una serie di articoli sulla “Neue Zürcher Zeitung” in cui descrive il cinema come compimento dell’Espressionismo: “Il film dipinto dall’artista dispone liberamente delle forme fisiche così come di qualsiasi altro fenomeno legato alla natura”. Cfr. JEANPAUL GOERGEN, *Walter Ruttmann e il suo tempo*, in LEONARDO QUARESIMA (a cura di), *Walter Ruttmann. Cinema, pittura, ars acustica*, Calliano 1994.

referenziale) e la musica. In seguito fa evolvere questa ricerca in film “dal vero” che taluni analisti sbrigativamente catalogano come documentari, ma sono piuttosto “sinfonie visive” (*Berlin, Symphonie einer Grosstadt*, Berlino, sinfonia della grande città, 1927). I suoi lavori astratti, le sperimentazioni sul suono come *Melodie der Welt* (Melodia del mondo, 1929), dove vengono messe in pratica per la prima volta molte delle soluzioni stilistiche imposte dal rapporto rumori-musica-immagini in movimento, oppure *Wochenende* (Fine settimana, 1930), film di puro sonoro senza immagini, sono da considerarsi opere tra le più mature e allo stesso tempo feconde e seminali del suo tempo.

Hans Richter (1888-1976) è nel 1916 un pittore cubista-espressionista, ma la frequentazione del gruppo Dada zurighese di Tristan Tzara e Hugo Ball gli fa affermare che “nel 1917 fu evidente che il processo dialettico doveva condurre necessariamente alla cosiddetta arte astratta”⁶. La sua carriera nel cinema comincia con film geometrici (*Rhythmus 21, Rhythmus 23, Rhythmus 25*; Ritmo 21, Ritmo 23, Ritmo 25; le date sono malcerte, ma si collocano verso la metà degli anni venti), nei quali si dimostra meno inventivo nell’orchestrazione dei movimenti e meno padrone della tecnica rispetto a Ruttmann. Più interessanti sono i suoi lavori seguenti, “dal vero” ma non-narrativi (*Inflation*, Inflazione, 1927; *Vormittagsspuk*, Fantasma del mattino o anche Gioco di cappelli, 1928; *Rennsymphonie*, Sinfonia della corsa, 1929), in cui egli esibisce quegli elementi di dissacrazione, gioco, demistificazione che fanno parte del suo bagaglio dadaista.

Singolarmente personale è poi la proposta dello svedese Viking Eggeling (1880-1925), attivo in Germania e per lungo tempo amico e collaboratore di Richter. Il suo unico film, *Diagonal Symphonie* (Sinfonia diagonale, 1925 - **si veda l'illustrazione n. 3**), studia le delicate variazioni nel tempo di un’articolata forma geometrica diagonale, e costituisce la prima voce di quel grande linguaggio universale dell’arte che Eggeling teorizzava nei suoi scritti e che doveva concretizzarsi in una forma di musica puramente ottica (è infatti da notare che Eggeling, unico fra i suoi contemporanei, escludeva l’idea di un accompagnamento pianistico od orchestrale al suo film).

Oskar Fischinger

Questo cineasta nacque il 22 giugno del 1900 a Gelnhausen, nell’Assia. Dopo gli studi medi si trasferì nella vicina Francoforte dove trovò impiego come disegnatore tecnico e dove entrò a far parte di un circolo letterario. Qui fece la conoscenza di Bernhard Diebold, un drammaturgo e critico svizzero assai sensibile alle novità. Su suo suggerimento Fischinger dipinse due rotoli di carta nei quali volle illustrare la dinamica del dramma di Fritz von Unruh *Der Platz*⁷

⁶ HANS RICHTER, *Dada. Kunst Antikunst. Der Beitrag Dadas zur Kunst das 20. Jahrhunderts*, Koln 1964; trad.it. *Dada, arte e antiarte*, Milano 1966.

⁷ Seconda parte della trilogia *Das Geschlecht*.

e della commedia di Shakespeare *As You Like It*. I membri del club trovarono l'esperimento difficile a comprendersi. Per nulla scoraggiato, Fischinger si domandò cosa potesse renderli chiari alla mente di tutti. La risposta fu: il movimento.

Studiò allora le possibilità della pittura in movimento tramite il cinema. Nel 1921 immaginò una macchina che gli avrebbe consentito esperimenti di film astratto. Con essa si sistemava un agglomerato di cere colorate a forma di parallelepipedo su una specie di affettatrice, la cui lama agiva in senso rotatorio. Di fronte a tale congegno era situata la cinepresa, il cui otturatore era sincronizzato con il movimento della lama. In questo modo riprendeva, taglio dopo taglio, le mutevoli sembianze tracciate dalle venature all'interno del blocco di cera.

Nell'aprile di quello stesso anno Diebold lo mise in contatto con Walther Ruttmann, che nello stesso periodo stava abbandonando la pittura per dedicarsi al cinema.

Nel 1922 Fischinger si stabilì a Monaco, dove fondò contemporaneamente due società. L'una cinematografica, in coppia con Louis Seel, che si proponeva di produrre cortometraggi in animazione di genere "convenzionale". L'altra, messa in piedi assieme a tale Güttler, era destinata a mettere a frutto un'altra sua invenzione: un motore che bruciava gas inerti e non produceva inquinamento.

Walther Ruttmann, che abitava pure a Monaco, gli fece visita alcune volte, e nel novembre 1922 acquistò da lui una delle macchine che filmavano i tranci di cera, nonché i diritti di usarla a fini commerciali. Dopo quattro anni di lavoro, le due società si sfasciarono in un mare di debiti, di rancori e di cause legali. Demoralizzato, Fischinger dovette anche constatare che Ruttmann e Lotte Reiniger avevano utilizzato la macchina di sua creazione per certi effetti scenografici di *Abenteuer des Prinzen Achmed* (*Achmed, il principe fantastico*).

"Altri leccano la panna che mi appartiene", scrisse a Diebold. Un'espressione singolare e un rancore infondato, visto che i due cineasti stavano usando una macchina regolarmente acquistata da lui stesso.

Nonostante le difficoltà, i quattro anni trascorsi a Monaco non erano stati infruttuosi. Dando fin dal primo momento prova di straordinaria prolificità, egli aveva portato a termine numerosi *Wachsexperimenten*, nei quali esplorava le possibilità della macchina per la cera; numerosi saggi colorati a mano, ottenuti con tecniche diverse; addirittura due esempi (*Vakuum*, Vuoto, e *Fieber*, Febbre) di film da proiettarsi con cinque proiettori in contemporanea; infine *Orgelstabe* (Canne d'organo), diversi rulli di film astratto composto da barre parallele che si muovono ritmicamente.

In aggiunta a questo vastissimo lavoro, gli vanno attribuiti sei cortometraggi a disegni animati tradizionali (i *Münchener Bilderbogen*, Albo di Monaco, realizzati per Seel), effetti speciali per alcuni non meglio identificati lungometraggi "dal vero" del tempo, e l'affascinante, personalissimo

esperimento di *silhouettes* intitolato *Seelische Konstruktionen* (Costruzioni dell'anima).

Nel 1927, stanco dell'aria di Monaco, decise di trasferirsi a Berlino. Il viaggio (a piedi!) fu accompagnato dalla ripresa di fotografie dei luoghi e della gente veduti durante il percorso. Ne nacque un film, formato di flash rapidissimi: *München-Berlin Wanderung* (A piedi da Monaco a Berlino).

Nel 1928 accettò un ingaggio dalla UFA, l'onnipotente casa produttrice berlinese che aveva tenuto a battesimo il cinema "dal vero" detto espressionista, per la quale realizzò gli effetti speciali per *Frau im Mond* (*La donna nella luna*) di Fritz Lang.

Nel 1929 ebbe però un incidente che gli costò il posto di lavoro: fratturatosi accidentalmente una caviglia, si vide privato del contratto. In ospedale lavorò intensamente a carboncino e decise di dedicarsi interamente alla realizzazione di film astratti con accompagnamento musicale. Fra il 1929 e il 1930 compose otto dei suoi *Studien* (Studi), accompagnandoli a musiche di varia estrazione: dal fandango al jazz alla *Danza ungherese n. 5* di Brahms.

Nel 1930 affidò una copia del suo *Studie n. 6* a Paul Hindemith, che lo propose come esercizio per gli allievi del suo conservatorio. Fondandosi sulle impressioni tratte dal ritmo visivo, essi composero varie partiture per il film (il quale nella realtà era accompagnato dal jazz di Jacinto Guerrero, sincronizzato con dischi).

Il pubblico cinematografico tedesco mostrò di apprezzare la produzione d'avanguardia, al punto che Fischinger poté permettersi di potenziare il suo personale. Nel 1931 assunse fra gli altri la cugina Elfriede, una disegnatrice di dieci anni più giovane di lui, che sarebbe divenuta sua moglie; e poco dopo accolse il fratello Hans, la cui permanenza tuttavia sarebbe stata breve.

Rimasto incompiuto lo *Studie n. 8* per mancanza di fondi (necessari ad acquistare i diritti dell'*Apprenti Sorcier* di Dukas), Fischinger chiese la collaborazione del fratello per i successivi. Gli *Studien* numerati 9 e 10 sono da ascrivere ad entrambi, mentre gli *Studien* 11 e 13 sono del solo Oskar (ma il n. 13 è incompiuto), e il 12 è del solo Hans. Di Hans sarebbe stato anche il 14, ma egli fece solo i disegni su carta e non girò mai il film. Poco dopo, nel 1933, lasciò la società.

Durante la lavorazione degli *Studien* Oskar ebbe anche il tempo di tentare un ritmo puramente visivo, senza il supporto musicale (*Liebesspiel*, *Gioco d'amore*, 1931). Né mancarono le sperimentazioni: si applicò alla realizzazione del suono sintetico nella direzione che poi sarebbe stata di McLaren: elaborò cioè una serie di immagini che originavano suoni speciali una volta riportate sulla colonna sonora ottica, e in collaborazione con l'ungherese Béla Gaspar studiò inoltre il problema della pellicola a colori. Servendosi del procedimento messo a punto con questi (il Gasparcolor), Fischinger girò nel 1933 la sua prima opera importante a colori, tutta fondata su un gioco di cerchi nello spazio: il

titolo è appunto *Kreise* (Cerchi). L'anno successivo, usando come accompagnamento un brano di Mozart girò la versione a colori dello *Studie n. 11* e lo intitolò *Studie n. 11 A*. Poi, per le sigarette Muratti, preparò uno short pubblicitario: per ironia della sorte fu proprio questo, più di tutte le sue opere d'artista, a dargli la fama. Capillarmente distribuito per ragioni mercantili, questo cortometraggio circolò per le sale per lunghi anni.

Fra il 1934 e il 1935 l'artista realizzò il suo progetto più ambizioso: l'animazione "ritmica" legata alla terza dimensione e al colore. *Komposition in blau* (Composizione in blu), accompagnato dall'ouverture delle *Allegre comari di Windsor* di Otto Nicolai, fu girato in Gasparcolor e utilizzando figure solide.

Nel frattempo l'arte astratta ("degenerata", nel vocabolario di Hitler e di Goebbels) era stata messa all'indice. Per qualche tempo Fischinger riuscì a proseguire l'attività con l'artificio di definire i suoi film "decorativi" anziché astratti; poi, cogliendo l'invito della Paramount, che aveva seguito il suo successo europeo, decise di varcare l'Atlantico. L'11 febbraio 1936 lasciò (sarebbe stato un abbandono definitivo) la Germania.

A Hollywood ricevette l'incarico di approntare una lunga sequenza astratta per il *Big Broadcast* del 1937 (uno di quegli spettacoli musicali, tipici della Hollywood del tempo, in cui un numero imprecisato ma comunque amplissimo di "stelle" faceva una breve apparizione). Si mise al lavoro sulla base di una partitura ideata da Ralph Rainger, uno dei musicisti della Paramount⁸. Il brano, jazzistico, s'intitolava *Radio Dynamics* (Radio dinamismo).

I produttori decisero però di fare il *Big Broadcast* in bianco e nero, e vollero che anche lo short astratto venisse trasformato. Fischinger, che l'aveva condotto in funzione del colore, rifiutò. Il contratto fu rotto nel settembre, ed egli dovette accettare il consiglio degli amici (fra cui il pittore Lyonel Feininger) e guadagnarsi da vivere dipingendo: ardua decisione, per un uomo persuaso che l'"olio su tela" apparteneva al passato ed era infinitamente inferiore al film come mezzo artistico.

Nel 1938, su incarico della MGM, realizzò *Optical Poem* (Poema ottico), dalla *Seconda rapsodia ungherese* di Liszt; poi intraprese un viaggio a New York per ottenere finanziamenti. Fra i progetti vi era addirittura un lungometraggio astratto, collegato con la *Sinfonia del Nuovo Mondo* di Dvořák. I tentativi fallirono; ma una sua esposizione personale venne aperta in due gallerie d'arte della città atlantica.

Dopo un contatto fra Fischinger e il direttore d'orchestra Leopold Stokovsky, a proposito di un film tratto dalla *Toccata e Fuga* di Bach, si realizzò l'episodio della collaborazione con lo *studio* Disney. Stokovsky infatti rilanciò l'idea al "mago di Burbank", questi decise la messa in cantiere di *Fantasia* e

⁸ Rainger avrebbe fatto un'altra incursione nell'animazione preparando le musiche per un progetto affatto diverso: *Gulliver's Travels* (*I viaggi di Gulliver*) dei fratelli Fleischer.

assunse Fischinger. Ne proiettò i film per parecchi giorni a tutto lo staff. Ma i disegni fatti per il film dal maestro tedesco vennero sistematicamente manipolati e rielaborati, per renderli più figurativi e comprensibili al vasto pubblico. Finalmente egli si staccò dalla produzione, e della sua collaborazione non si trovò traccia nei titoli di testa del film.

Nel 1940 si ebbe l'intervento della Solomon Guggenheim Foundation, la cui curatrice, Hilla Rebay von Ehrenwiesen, finanziò un nuovo cortometraggio e riscattò dalla Paramount il film che era stato inizialmente intitolato *Radio Dynamics*. Nuovamente girato, il film venne stavolta chiamato *Allegretto*. Il nuovo cortometraggio fu *An American March* (Una marcia americana), sulla musica di *Stars and Stripes Forever*.

Nel 1942 vi fu un abboccamento con Orson Welles, che stava progettando un film biografico su Louis Armstrong. Ancora un fallimento. *Radio Dynamics*, però, vide la luce: il vecchio titolo fu infatti posto ad un nuovo, complesso esperimento destinato a essere gustato senza accompagnamento sonoro.

Intanto, nel corso degli anni, l'abitazione di Fischinger era divenuta meta delle visite di una grossa porzione dell'intellettualità locale. I fratelli Whitney convenivano qui per discutere di suono sintetico; vi giungevano Maya Deren e Kenneth Anger e i musicisti John Cage (il creatore della musica aleatoria) e Edgar Varèse. Si discuteva di filosofia orientale e il padrone di casa non mancava di esporre la sua teoria della vibrazione ottica, corrispondente alla vibrazione sonora. Iniziò una collaborazione con Cage, e basandosi su una sua composizione cominciò un nuovo film. Ma l'abbandonò ben presto, convinto che il pubblico non l'avrebbe accettato per la sua difficoltà.

Si moltiplicavano nel frattempo le esposizioni e i contatti con la Fondazione Guggenheim. Nel 1946 il pittore Jordan Belson, fortemente impressionato da una visione dei suoi lavori filmati, volle conoscerlo e seguirlo nella stessa via. Fu proprio Fischinger a presentarlo, l'anno successivo, alla Guggenheim per un finanziamento.

Nello stesso anno il maestro tedesco condusse a compimento il suo canto del cigno. *Motion Painting n. 1* (Pittura in movimento n. 1, accompagnato dal *Terzo Concerto Brandeburghese* di Bach) costituì una novità nello stile del suo autore, che per la prima volta rinunciava alla correlazione stretta, quasi meccanica, fra suono e immagine.

Motion Painting n. 1 è costituito dalla perenne trasformazione di un dipinto su plexiglas: è una specie di ripresa, a vent'anni di distanza, della maniera eggelinghiana di far cinema. La Guggenheim Foundation non parve capire la straordinaria forza dell'opera, la qualificò "deludente" e rifiutò il denaro necessario alla stampa delle copie. Si chiudeva così per un lungo rapporto di incoraggiamento, ma anche di oppressione, da parte della mecenate Hilla Rebay.

Nel corso degli anni successivi Fischinger non ebbe più occasione di girare

film. Nel 1950 ritornò alle invenzioni brevettando il *lumigraph*, una “macchina da salotto, delle dimensioni di un grosso pianoforte, per la produzione di spettacoli luminosi”. Nel 1953 fu costretto da difficoltà economiche a lasciar incompiuti i suoi studi sul film stereoscopico. Malato di cuore, ridusse a poco a poco la sua vulcanica attività, dipingendo soprattutto quadri e girando qualche film pubblicitario.

Soltanto nel 1961 tentò di dar vita a un *Motion Painting n. 2*: ma l'abbandonò ben presto. Morì il 3 gennaio 1967 all'età di sessantasei anni.

Il germe della milizia cinematografica di Oskar Fischinger è probabilmente da ricercare, oltre che nell'incoraggiamento di Diebold, nell'incontro con Walther Ruttmann (in seguito egli tenderà a sminuire l'importanza di questo dato, scrivendo di aver cominciato i suoi esperimenti anteriormente).

Ruttmann, più anziano di tredici anni, innovatore, pittore e cineasta prestigioso, non poté non influenzare l'artista in formazione. Certo è che contò il suo esempio e non la sua lezione, visto lo spirito di individualismo geloso e indomito di Fischinger (di Ruttmann artista egli continuò a dir bene, anche quando ebbe a lagnarsi dell'uomo). Risulta che in seguito egli si legasse d'amicizia con Eggeling: per lo meno – come pare più verosimile – che pur non conoscendolo di persona provasse stima per la sua opera. Non sembra invece che nutrisse sentimenti favorevoli verso Hans Richter. Fu in rapporti stretti con Moholy-Nagy, Kandinsky e in generale col gruppo del Bauhaus. Fu anzi invitato a farne parte, ma il suo individualismo lo spinse a rifiutare.

Il problema del “significato” della sua opera non gli si pose se non negli anni posteriori al 1930.

È certo che egli scrisse molto sui suoi film ad amici e conoscenti, o anche soltanto per sé stesso. Confidò che in *Komposition in blau* aveva voluto esprimere la gioia, e che *Optical Poem* era una divagazione sul rapporto fra il corpo e il movimento, fra i vari membri di un tutto e il tutto. In *Radio Dynamics* ebbe presente il concetto che tutti i colori sono relativi e hanno valore soltanto per come sono percepiti.

Uomo di interessi molteplici, Fischinger studiava l'astronomia e le leggi delle molecole e degli atomi, approfondiva la fisica e leggeva Einstein. Divenne amico dello scienziato pacifista (e per ben due volte premio Nobel) Linus Pauling, ed elaborò una serie di concezioni filosofico-mistiche secondo le quali il mondo del microcosmo e quello del macrocosmo hanno leggi e relazioni comuni. Amava molto Goethe e lo trovava affine alle sue idee (verosimilmente riferendosi al *Faust*, soprattutto nella prima parte). La sua concezione del mondo e della vita lo portò a conoscere e praticare le dottrine buddiste e lo yoga. Disegnò più volte gli occhi umani, e un terzo occhio che muta completamente colore: l'occhio della conoscenza. Negli ultimi anni il suo interesse per il pensiero buddista divenne vivissimo e permeò la sua esistenza (è da dire che le pratiche buddiste, specialmente nella versione Zen, furono molto in auge presso l'intellettualità americana del periodo).

“L’anima passa attraverso gli occhi e la persona che riceve un’immagine attraverso la luce riceve anche l’anima. L’immagine di un film si allarga e si restringe, producendo un’espansione della coscienza. È lo stesso effetto della meditazione”⁹.

Riguardo alla musica, l’atteggiamento di Fischinger ebbe fluttuazioni e ripensamenti. In un primo tempo sostenne che essa serviva soltanto per attirare il pubblico, che già conosceva un determinato “pezzo” o comunque lo trovava gradevole. Essa aveva insomma solo una funzione accessoria, e i film sarebbero dovuti essere proiettati muti ovunque possibile.

In seguito ritenne che la musica potesse essere un allettamento (per giunta assai adeguato dal punto di vista linguistico) per indurre il pubblico a concentrarsi su un film astratto. Finì col rinunciare al film con Cage, compositore d’avanguardia, proprio perché “sgradevole” alle orecchie del pubblico tradizionale. D’altra parte, egli fu l’uomo che più di ogni altro tenne desta la ricerca di un ritmo visivo puntigliosamente riferito al ritmo sonoro.

Amava la musica e tentò di imitarla, di carpirle i segreti dell’armonia, della melodia e del contrappunto, per trasferirli nel campo dell’immagine. Soleva dire che il suo sogno era la realizzazione di una forma d’arte nuova, che definiva “coloremusica”. Lodava i compositori dell’Ottocento i quali avevano a suo parere creato un mondo nuovo, “la lingua astratta del suono”.

La carriera di Oskar Fischinger conta almeno cinque grosse realizzazioni. Innanzitutto, il corpo degli *Studien*. Unificati da una medesima scelta stilistica e tecnica, rispondenti a un unico disegno artistico, possono essere considerati come i capitoli di un unico romanzo.

Gli *Studien* sono composti da elementi astratti (punti, forme geometriche) che si intrecciano e si agitano in corrispondenza con il suono. Come un’orchestra non figurativa, ognuno di questi elementi pare rispondere a un suo preciso compito dinamico, in vista della creazione di una sinfonia ottica.

L’importanza di *Komposition in blau* è forse più storica che estetica. Sotto l’aspetto puramente qualitativo l’opera appare in certi momenti discutibile, pomposa, troppo tesa a sbalordire. Ma si tratta del primo film astratto che utilizza le tre dimensioni, come una scenografia in movimento. Fischinger utilizza non soltanto le forme, non soltanto il colore (un rudimentale e tuttavia affascinante Gasparcolor), ma anche lo spazio: scultura astratta fatta propria dal ritmo.

Optical Poem, il film girato per la MGM, è stato definito da taluno la “messa in astratto” delle leggi di inseguimento fra gatto-e-topo che la medesima casa avrebbe prodotto in immagini figurative di lì a poco. La *boutade* nasce probabilmente dal fatto che il film è una lunga carrellata in senso trasversale, un

⁹ OSKAR FISCHINGER, manoscritto inedito (senza data) fornito all’autore da William Moritz.

lungo viaggio attraverso uno spazio astratto nel corso del quale policrome forme geometriche si intrecciano e si “inseguono” in conformità con la musica di Liszt. Anche qui, come già in altri esperimenti precedenti, Fischinger costruisce dei precisi riferimenti fisionomici: suoni bassi corrispondono a forme rotondeggianti, forme triangolari corrispondono a suoni più acuti. Il colore viene usato con una libertà sconosciuta agli animatori americani: la tonalità base del film è uno squillante giallo-ocra, e sono messi in scena anche colori desueti come il marrone saturo.

Radio Dynamics è forse l'opera migliore, in cui la finezza e la complessità dell'invenzione si bilanciano maggiormente e dove la novità degli elementi visivi è più avanzata. William Moritz, studioso dell'opera fischingeriana, ne fornisce un'attenta lettura in termini di spiritualità yoga¹⁰.

Infine il tentativo più nuovo, *Motion Painting*. Il dipinto qui non è più meccanicamente legato alla musica, ma ne diviene l'interpretazione: sono due movimenti diversi, due ritmi differenti che si intrecciano e si riferiscono l'uno all'altro. È pittura in movimento ed è film d'animazione; probabilmente mai come davanti a *Motion Painting* i critici delle due arti si sono sentiti contemporaneamente chiamati in causa, dimostrazione ennesima della mancanza di confini precisi fra le arti della visione.

Germania 2

Lotte Reiniger (1899-1981) non appartiene a stretto rigor di termini all'avanguardia, ma opera comunque al suo interno. Sua specialità sono le *silhouettes* animate, dette anche “ombre cinesi”¹¹. Dopo aver esordito con alcuni film brevi, la Reiniger incontra un banchiere lungimirante, Luis Hagen, che le propone e le finanzia un lungometraggio, destinato ad essere il primo in animazione in Europa e forse nel mondo¹². Terminato nel 1926 e presentato con successo a Berlino, *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (*Achmed, il principe fantastico*) si avvale degli effetti speciali di due altri animatori di grido, Walter Ruttmann e Berthold Bartosch, e dell'accompagnamento sinfonico di Wolfgang Zeller. Tratto da vari episodi delle *Mille e una notte*, esso è, nelle parole di William Moritz, “un brillante lungometraggio, un magnifico film pieno di comicità, sentimento, eccitanti battaglie, magia e una malvagità sinistra e

¹⁰ *The Films of Oskar Fischinger*, in “Film Culture”, n. 58-59-60, 1974, pp. 156-157.

¹¹ Il teatro d'ombre arrivò in Europa nel Seicento, provenendo dall'Asia, ed ebbe per secoli una ampia eco popolare. I più celebri spettacoli del genere furono quelli del teatro parigino dello Chat Noir, verso la fine dell'Ottocento, cui collaborò anche il caricaturista Caran d'Ache. Nel cinema d'animazione, un precursore di Lotte Reiniger fu il britannico Charles Armstrong, che girò una mezza dozzina di film dal 1909 al 1915.

¹² È tuttora avvolta da dubbi la durata del perduto *El Apóstol* (L'apostolo), girato in Argentina nel 1917 dall'emigrato italiano Quirino Cristiani.

spaventevole”¹³. Lotte Reiniger, che in mezzo a traversie politiche e a traslochi forzati trova man mano sede in Germania, Italia, Francia, Canada e infine definitivamente in Gran Bretagna, ha al suo attivo una settantina di titoli, non tutti capolavori (tuttavia almeno *Carmen*, id., 1933, va ricordato come una deliziosa e maliziosa rivisitazione del classico di Bizet) ma certamente tutti esempi di un artigianato finissimo e perfezionista. La Reiniger si lega, nella scelta iconografica, alla lezione calligrafica del Liberty, ritagliando figurine e ambienti di una straordinaria delicatezza da filigrana; e tuttavia non ha timore di giustapporre a queste immagini quelle astratte prodotte da Ruttman. Nei film di quest'autrice è evidente l'interesse per il singolo, uomo o donna, alle prese con le proprie responsabilità e traversie: ciò testimonia una visione spiccatamente individualista del mondo, in cui storia e politica, in quanto fenomeni di comunità, non trovano spazio.

Per certi versi simile alla Reiniger, in quanto autore di un film anticonformista ma non propriamente d'avanguardia, e per altri versi opposto a lei (in quanto concentrato proprio su temi politici e sociali), è Berthold Bartosch (1893-1968). Boemo, educato a Vienna, esordisce nell'animazione con film didattici “per le masse” che sostengono le idee e le strategie del partito socialista; poi a Berlino lavora all'*Achmed* e infine accetta l'invito dell'editore Kurt Wolff di trarre un film da uno dei libri di sole immagini dell'incisore fiammingo Frans Masereel.

Bartosch si trasferisce a Parigi, in un minuscolo appartamento sopra il teatro del Vieux Colombier, e lì deve scontrarsi con l'intraducibilità delle rigide xilografie di Masereel (pure eccellenti nel loro contesto) in un medium dinamico come il film d'animazione. Dopo aver inventato procedimenti e macchinari innovativi (fra cui un congegno basato su lastre di vetro sovrapposte, che permettono di ottenere la profondità di campo) ed avere rielaborato la sceneggiatura, Bartosch si trova a presentare, nel 1931, un film che è allo stesso tempo “politico” ed emozionante. *L'Idée* (L'idea - **si veda l'illustrazione n. 4**) ha per protagonista una creatura bellissima, appunto l'Idea, che nasce nuda e pura dalla mente del suo creatore. Tutti i detentori del potere cercano di eliminarla, piegarla, abbigliarla con altre vesti, ma essa si rivolge solo agli sfruttati. Alla fine il suo creatore viene fucilato e le masse che la proclamano sterminate a colpi di fucile, ma l'Idea continua a diffondersi, fino alle stelle.

Questo film è uno dei tanti spettacoli “d'agitazione” che il movimento socialista e quello comunista promuovono in quegli anni, e va visto in quel contesto storico e ideologico. Certamente è un raro esempio in cui l'impegno politico e il lirismo non contrastano ma anzi si combinano; per un altro verso, invece, l'occhio svezato dello spettatore odierno non apprezza allo stesso modo di allora il montaggio sincopato e le pregnanti sovrimpressioni. Varie traversie impediranno in seguito a Bartosch di proseguire nell'attività cinematografica.

¹³ “Animation World Magazine”, Los Angeles, giugno 1996.

Alexandre Alexeieff

Uno degli spettatori della “prima” parigina de *L'Idée* è un giovane artista ansioso di scoprire che cosa si intenda con il termine “incisioni animate”, riportato sui manifesti di presentazione. Alexandre Alexeieff (1901-82) aveva lasciato la Russia dopo lo scoppio della Rivoluzione sovietica nel 1917, e in seguito ad un avventuroso vagabondaggio era arrivato a Parigi nel 1921. Qui aveva lavorato come scenografo teatrale per poi dedicarsi alla carriera di acquafortista, imparando la tecnica per proprio conto e dimostrando quindi di possedere quella vena di *bricoleur* d'alto rango che è sempre stata caratteristica degli animatori naturali. Stimolato dalla cerchia degli amici surrealisti che tenevano in gran conto il cinema, e influenzato dai film di Murnau, Ejzenštejn e Chaplin, egli vagheggia di trasporre sullo schermo le immagini delle sue acqueforti, ma senza dover capitanare una grande équipe.

La sua soluzione è diversa da quella di Bartosch tanto quanto la xilografia è diversa dall'acquaforte. Lo “schermo di spilli”, da lui ideato insieme alla compagna americana Claire Parker (1908-81), è un pannello bianco perforato da spilli neri retrattili, disposti in maniera regolare. L'illuminazione proviene da due lampade poste sui due angoli superiori. In tal modo ogni singolo spillo getta due ombre, che vanno a coincidere con lo spillo successivo; di conseguenza tutti gli spilli estroflessi producono nero assoluto, tutti gli spilli ritratti bianco assoluto, e ogni posizione mediana permette l'intera gamma dei grigi. Si può, in questa maniera, comporre qualunque immagine, e modificarla di mano in mano sotto l'obbiettivo della macchina da presa, fino a vederla muovere in proiezione.

Il duo Alexeieff-Parker lavora per 18 mesi, con poche interruzioni e numerosi rifacimenti, a *Une nuit sur le Mont Chauve* (Una notte sul Monte Calvo), dal poema sinfonico di Modest Musorgskij. Presentato nel 1933, il film ha recensioni estremamente favorevoli¹⁴, anche se dal punto di vista economico si rivela impossibile da sfruttare, e Alexeieff e la Parker si vedono aprire le porte soltanto per una buona carriera di cineasti pubblicitari. Terminata la seconda guerra mondiale, durante la quale si rifugiano in America, i due rientrano a Parigi e proseguono la loro carriera con *Le nez* (Il naso, 1963) da Gogol', *Tableaux d'une exposition* (Quadri di un'esposizione, 1972) da Musorgskij e *Trois Thèmes* (Tre temi, 1980) ancora da Musorgskij.

Une nuit sur le Mont Chauve è uno straordinario poema d'immagini, dove le forme si concatenano per analogia e le suggestioni fra un segmento e l'altro non cessano di aprire nuovi spiragli di decifrazione anche allo spettatore che già abbia visionato più e più volte il film. Qui, come nei lavori successivi del duo, è evidente l'aspirazione ad un cinema che abbia stilisticamente punti in comune con la poesia moderna, fondata sulle ellissi. Curiosamente, al contempo, la

¹⁴ Fra le altre, quella del cineasta britannico John Grierson, che concluse il suo articolo per “Cinema Quarterly” dell'autunno 1934 con queste parole: “Tutti i circoli di cultura cinematografica dovrebbero vedere questo film. È il cortometraggio più stupefacente e più brillante che si possa trovare”.

materia è romantica o decadentista: per esempio la nostalgia per la patria russa perduta, i ricordi d'infanzia, il primo ballo in società. Materiali autobiografici di Alexeieff, che dei due è la mente creativa, mentre Claire Parker ha il talento di risolvere tecnicamente le intuizioni del compagno. Molto caro ai surrealisti, che gli sono amici personali, Alexeieff non vuole annoverarsi direttamente in quel movimento: "Loro suonano la tromba", dice, "io il violino".

Len Lye

Per ritornare agli astrattisti, e anzi concludere con loro, occorre presentare l'opera di Len Lye (1901-80), un neozelandese che opera negli anni venti e trenta a Londra prima di trasferirsi negli Stati Uniti. Ennesimo talento autonomo e gelosamente individualista, Lye è allo stesso tempo un artista e un tecnico, e dalle invenzioni tecniche trae lo spunto per le sue creazioni migliori. Nel 1935 egli presenta per primo al mondo quella tecnica della pittura diretta su pellicola che era stata ideata ma non pubblicizzata da Ginna e Corra, e che sarà poi ampiamente divulgata dallo scozzese-canadese Norman McLaren. *A Colour Box* (Una scatola di colori, 1935) traccia le caratteristiche del Lye maturo: grande senso del ritmo e della tessitura del colore, musica sincrona rispetto all'immagine (ma non nella maniera meccanica in cui talvolta cadde poi McLaren), grande sicurezza di linguaggio.

Si potrebbe dire che, mentre gli altri astrattisti del tempo danno la sensazione di perseguire comunque degli esperimenti, Lye costruisce con polso fermo delle opere, spesso dotate di quella facezia che può permettersi chi conosce bene il fatto suo, ed evita di prendersi troppo sul serio (*Kaleidoscope*, Caleidoscopio, 1935; *Rainbow Dance*, Danza dell'arcobaleno, 1936; *Trade Tattoo*, Tatuaggio del commercio, 1937; *Musical Poster*, Manifesto musicale, 1940¹⁵).

¹⁵ Per notizie sui cineasti, anche notevoli, di questo periodo che rimasero entro i limiti di una scelta visiva e dinamica convenzionale, cioè sui Lortac, Gross, Starevič, Bergdahl, Chomón, Storm-Petersen, Tsekhanovskij, cfr. nota 18.

L'Europa postbellica – Ovest

Italia

Nel 1949 l'animazione regala alla cinematografia italiana i suoi primi due lungometraggi a colori: *La rosa di Bagdad* e *I fratelli Dinamite*¹⁶.

Questi lavori non nascono da un terreno fertile: pochi film didattici, molti progetti andati male, velleità di esordienti, assenza di strategie produttive avevano caratterizzato i decenni precedenti nel Paese¹⁷.

La rosa di Bagdad viene completato in nove anni di odissea (prima lo sffollamento del personale e di tutti i macchinari da Milano a Bornato, nella campagna bresciana, per sfuggire ai bombardamenti; poi il rifacimento delle riprese, questa volta in Inghilterra, dopo la verifica che la prima lavorazione era stata guastata da un'inaccettabile dominante verdastra) da un'équipe guidata da Anton Gino Domeneghini (1897-1966). Questi aveva convertito nel cinema d'animazione le forze artistiche della sua società pubblicitaria IMA quando la guerra aveva reso impossibile il lavoro in quel settore. Ambizioso, tenace e infaticabile, Domeneghini è la figura d'imprenditore che avrebbe potuto realmente fondare un'industria dell'animazione in Italia, se gli incassi non eccezionali del film d'esordio e la riapertura del mercato pubblicitario non lo avessero distolto. *La rosa* è ambientato in una Bagdad di fantasia e narra le trame del perfido Giafar per sposare la principessa Zeila e conquistare il trono dello sceicco Oman; mandate a monte dal giovane Amin fra magie, stregonerie e qualche momento comico. È qui evidente l'influenza disneiana, ma non lo è meno quella dell'opera lirica di marca scaligera. Alcuni passaggi (per esempio il canto di Zeila al tramonto) sono di fattura originale e buona.

Quanto ai *Fratelli Dinamite*, più frammentario, combinazione di vari episodi tenuti assieme dalla "cornice" di una zia che al tè delle amiche racconta le monellerie dei tre nipoti, esso è dovuto ai fratelli Nino (1908-72) e Toni (1921-2001) Pagot. Alcuni brani (quello al Carnevale di Venezia, quello all'Inferno) non mancano di pregio, ma l'esito commerciale è deludente. I Pagot, pur continuando a fare dell'animazione, non ritentano più la via del lungometraggio.

Fra i pochi esordienti di questo periodo va ricordato anche Gibba (nome d'arte di Francesco Maurizio Guido, nato nel 1925), che con il cortometraggio in bianco e nero *L'ultimo sciuscià* (1947) dà l'unico esempio di film d'animazione neorealistico, narrando la storia sentimentale (dunque non comica, una novità per il *cartoon* dell'epoca) di uno sciuscià che finisce la sua vita in cielo.

¹⁶ Il primo lungometraggio a colori dal vero fu *Totò a colori* (Steno, 1952).

¹⁷ Il film d'esordio era stato il brano a pupazzi animati realizzato dallo spagnolo Segundo de Chomón per *La guerra e il sogno di Momi* (1916).

La nascita di un'animazione italiana strutturata e continuativa nasce quando, nel 1957 l'emittente televisiva di stato, la Rai, apre le porte alla pubblicità con lo spazio serale intitolato *Carosello*. Questo è un inedito ibrido (obbligatoriamente composto da un corpo centrale di puro spettacolo e da un breve "codino" pubblicitario), che è molto amato dai bambini e crea quindi una domanda di disegni animati a loro dedicati. Il primo "carosello" a disegni animati è *Lo sport*, ideato e prodotto dalla milanese Gamma Film per la pomata Vegetallumina. Grazie a *Carosello* prosperano per una ventina d'anni la stessa Gamma Film dei fratelli Roberto (1926) e Gino (1923) Gavioli, la Paul Film di Paolo "Paul" Campani (1923-91) e Giorgio "Max" Massimino-Garniér (1924-85), la Pagot Film che lancia il pulcino nero Calimero, lo Studiocine di Osvaldo Cavandoli (1920) che crea il personaggio della Linea, la Bruno Bozzetto Film e numerosi altri Studios piccoli e medi.

Guido Manuli (1939), per molti anni collaboratore di Bozzetto, nelle regie in proprio esibisce un gusto comico originalmente aggressivo, basato sull'iperbolico e sull'inatteso; va ricordato in particolare *Solo un bacio* (1983). Più tardi egli si dedica alla regia di lungometraggi animati (fra cui si ricorda *Aida degli alberi*, 2001), nei quali tuttavia la sua straordinaria vena di *gagman* risulta indebolita.

Osvaldo Cavandoli (1920) traspone in una serie puramente spettacolare il suo personaggio pubblicitario della Linea, un omino tracciato da – e che vive su – una linea bianca virtualmente infinita (**si veda l'illustrazione n. 5**). Le sue avventure basate essenzialmente sulla comicità grafica hanno soluzione quando la mano del suo disegnatore-demiurgo (filmata dal vero) interviene a riportare la legge e l'ordine. Allievo di Nino Pagot e animatore dei *Fratelli Dinamite*, Cavandoli cominciò a lavorare in piena era Disney (ricetta: "disegnare attori come fossero veri") e maturò negli anni Cinquanta durante la rivoluzione della UPA (ricetta: "disegno essenzialissimo, eliminare tutto il superfluo"). Si può dire che abbia tratto il meglio da entrambe. L'omino-linea ha una personalità ben definita e vivace; e allo stesso tempo "recita" con il minimo dei mezzi, né occhi, né sopracciglia, né immagine frontale, solo il profilo, il grande naso e la bocca. Nemmeno la parola, visto che si esprime in quell'impagabile borborigmo inventato dall'attore Carlo Bonomi, tanto incomprensibile quanto espressivo.

La sua personalità è quella di un signore stizzoso ma bonario, bersagliato dalla malasorte ma salvato dall'ottimismo, donnaiolo ma dolce, discolo ma giocherellone; squisitamente italiana nei gesti e nei gusti, tanto da risultare, paradossalmente, comprensibile e gradevole per gli stranieri, e quindi venduta in tutto il mondo.

Dal punto di vista della storia dell'animazione è interessante osservare che La Linea, quella trovata che parve (e fu) un'innovazione quando arrivò sugli schermi negli anni Sessanta/Settanta, chiude in realtà un cerchio che parte da inizio Novecento. La presenza del disegnatore in carne e ossa all'interno dei film d'animazione fu una costante negli anni Dieci e Venti in America: Max Fleischer con Koko the Clown, Earl Hurd con Bobby Bumps, Walter Lantz con Dinky Doodle. Il rapporto era quello stesso della Mano cavandoliana che arriva ogni

volta “da fuori” a risolvere i problemi in cui si è cacciato l'omino-linea: il rapporto di creatore a creatura, di padre a figlio.

I già citati fratelli Gavioli, assieme a Paolo Piffarerio, realizzano nel 1961 il mediometraggio *La lunga calza verde*, su sceneggiatura di Cesare Zavattini: in esso la storia del Risorgimento viene narrata senza enfasi e con umorismo, facendo uso sia di un disegno caricaturale sia di immagini più “classiche”. Meno riuscito è il lungometraggio-fiaba del 1967, *Putiferio va alla guerra*.

A proposito di favolistica, un risultato delicato e originale è quello ottenuto da Enzo d'Alò (1953) con il lungometraggio *La freccia azzurra* (1996), tratto da un racconto di Gianni Rodari. Il maggiore successo di pubblico di D'Alò è tuttavia il lungometraggio seguente, *La gabbianella e il gatto* (1998), tratto dal celebre racconto lungo per bambini *Storia di una gabbianella e del gatto che insegnò a volare* dello scrittore cileno Luis Sepúlveda.

Manfredo Manfredi (1934) nacque come pittore e scenografo, poi si dedicò all'animazione con cortometraggi di denuncia sociale come *Ballata per un pezzo da novanta* (1966, sulla mafia siciliana) o *Su sàmbene non est abba* (1969, sul banditismo in Sardegna; il titolo, in sardo, significa “il sangue non è acqua”). Si è poi affermato come mirabile creatore di atmosfere visionarie e il suo *Dedalo*, del 1976, è l'unico film italiano ad aver vinto un Gran Premio a un festival internazionale di serie A, quello di Ottawa. All'inizio degli anni Novanta ha creato due brevi, splendidi adattamenti cinematografici da opere letterarie: *Il canto XXVI dell'Inferno* da Dante (si tratta del canto di Ulisse) e *Le città invisibili* da Italo Calvino.

Non va infine taciuto il lavoro di Pino Zac (Giuseppe Zaccaria, 1930-85), autore di film di graffiante sarcasmo come *Un uomo in grigio* (1961), di Luigi Veronesi (1908-98), pittore fra i maggiori in Italia nel suo tempo e autore negli anni trenta-quaranta di alcuni film astratti di notevole forza espressiva (*Film n.2-9*, 1938-51), di Cioni Carpi (1923), attivo nel cinema d'avanguardia negli anni sessanta (*Cromogrammi 1-5*, 1961-62), e infine di Roberto Catani (1965) il cui intenso *La funambula* (2003) ha mietuto premi a numerosi festival internazionali.

Bruno Bozzetto

Molti degli autori televisivi si presentano anche sul grande schermo.

La critica scopre Bruno Bozzetto (Milano, 1938) al festival di Cannes del 1958, cui partecipa ventenne con *Tapum! La storia delle armi*, cortometraggio a disegni animati realizzato con mezzi artigianali ma ricco di creatività.

Nel 1960 fonda a Milano la Bruno Bozzetto Film, e nello stesso anno gira lo short *Un Oscar per il Signor Rossi*, creando un classico tipo di italiano medio che resterà la più popolare delle sue invenzioni. Il primo lungometraggio, *West and Soda* (1965), è una parodia del genere western, mentre *Vip, mio fratello*

Superuomo (1968) combina la parodia del film spionistico con quella dei fumetti dell'Uomo Mascherato. Il lungometraggio più acclamato, *Allegro non troppo* (1976), è il maggior successo di pubblico dell'animazione italiana fino a quella data ed è ricevuto con entusiasmo anche negli Stati Uniti. Al lungometraggio con attori Bozzetto si dedica un'unica volta nella carriera con la commedia *Sotto il ristorante cinese* (1987), in cui si mette in luce una Nancy Brilli all'esordio.

Ma torniamo all'animazione: nel 1990 *Mister Tao* vince l'Orso d'Oro al festival di Berlino come miglior cortometraggio, e nel 1991 *Cavallette* ottiene la nomination all'Oscar.

Bozzetto chiude la sua casa produttrice nel 2000. Da quel momento si dedica all'animazione su Internet e alla serie televisiva *Spaghetti Family* di cui è ideatore e supervisore.

Benché titolare di una piccola azienda, egli agisce in modo da creare liberamente i propri film, per lo più dirigendo l'apporto dei collaboratori come un pittore medievale dirigeva quello degli aiutanti di bottega, ma non di rado operando in solitudine. La vocazione autoriale di Bozzetto è certificata dal rifiuto che oppone alle pingui offerte dei produttori di Hollywood, entusiasti di *Allegro non troppo*, preferendo la divulgazione scientifica e i brevi e poco remunerativi filmati per la RAI.

La sua poetica si poggia essenzialmente su tre elementi: il gusto della pura comicità, una denuncia che potremmo definire umanistica (contro la guerra, la devastazione della natura, la corruzione, etc.) e una sottile melanconia che investe il significato dell'esistenza umana.

Abbracciano il primo e il secondo elemento sia la saga del Signor Rossi, ennesima ma non scontata personificazione del piccolo borghese velleitario e frustrato, protagonista di cortometraggi, serie televisive, lungometraggi desunti da queste, fumetti e vignette, sia pure i due primi lungometraggi (indimenticabile, in *Vip*, il lungo e beffardo attacco contro lo sfruttamento industriale e contro la pubblicità). Sono esempi del terzo elemento i cortometraggi forse migliori, da *Una vita in scatola* (1967) a *Ego* (1969) a *Mister Tao* (1988).

Il Signor Rossi, baffuto, brevilineo, rossovestito, sempre vittima di frustrazioni e di piccole disavventure, è stato fra gli anni Sessanta e Settanta protagonista di parecchi cortometraggi, di fumetti-in-TV, di fumetti per la stampa e di alcune serie televisive. La saga di Rossi può essere letta in vari modi, ma certo il primo che viene alla mente è quello che l'inquadra come versione disegnata della commedia leggera cinematografica di casa nostra. Come i Sordi, i Tognazzi, i Villaggio della "Commedia all'Italiana" per antonomasia, anche il nostro ometto è un peninsulare medio (già il nome è tutto un programma: chi potrebbe essere più emblematicamente italiano di un Signor Rossi?) È un perdente impiegatizio, mediocre, frustrato, obbligato o a sopportare i fallimenti o a consolarsi con l'immaginazione.

Non è certo una figura nuova: le sue origini risalgono al torinese Monssù Travet (1863) del commediografo Vittorio Bersezio. Però ha una mentalità specifica alle spalle. Quel tanto di capitalismo individualista che alligna nella pianura padana da fine Settecento a oggi. Rossi è lontano dall'autocommiserazione, dal fatalismo, dall'autolesionismo narcisista dei film di matrice romana. Alle avversità non reagisce con l'astuzia ma tentando di far valere le sue ragioni; s'incaponisce e riprova invece di "arrangiarsi"; rifiuta i compromessi. È sì un *everyman*, ma di una precisa area geografica e culturale mitteleuropea.

Stilisticamente, Bozzetto è araldo della depurazione del segno, tanto che i suoi primi, essenzialissimi lavori furono annoverati tra le bandiere dell'animazione "d'autore" di fine anni Cinquanta, tutta schierata contro la sovrabbondanza disneiana.

Un altro punto stilistico rilevante è la sua consapevolezza dell'elemento sonoro, da cui discende il successo di *Allegro non troppo*, che ostenta di essere una parodia di *Fantasia* ma ne è in realtà un superamento. Se Disney nel 1940 tentava diversi approcci per "visualizzare" la musica, egli nel 1976 la rispetta nella sua integrità artistica, solo traendone spunto per una collana di brevi opere cinematografiche.

Gianini & Luzzati

Fra coloro che non si dedicano alla pubblicità occorre menzionare innanzitutto la coppia Giulio Gianini (1927) – Emanuele Luzzati (1921). La loro ispirazione sorridente e garbata, l'eccezionale cromatismo di Luzzati che talvolta fa pensare a Chagall, la maestria dei movimenti creati da Gianini ne fanno gli specialisti forse migliori al mondo nella tecnica delle figure ritagliate. Si ricordano *La gazza ladra* (1964), *L'italiana in Algeri* (1968), *Pulcinella* (1973) e il mediometraggio *Il flauto magico* (1978), oltre a varie altre interpretazioni della musica e della favolistica europee.

La grande invenzione di Emanuele Luzzati, nella varietà della sua opera, è quella della maschera. Una grande maschera del mondo; una maschera della persona umana; una maschera della *fabula* (nel senso di trama come, pure, di favola vera e propria). In altri termini, una suprema pratica della caricatura che si applica a tutto ciò che può essere detto o rappresentato. Come è caratteristico della caricatura, questa creazione sa giungere con pochi tratti di carboncino all'essenza delle cose, ma in più viene coniugata assieme alla pittura e, in virtù di questa, si espande e si arricchisce di discorsi cromatici e di suggestioni materiche.

Compresi questi elementi, è possibile cercare di capire quale sia il nocciolo, il punto unificatore dell'opera di Luzzati. È il piacere stesso di esporre, è la narrazione nel suo farsi, è il mondo nella sua evocazione. Luzzati stesso si racconta così: "*To mi sono sempre sentito illustratore e non pittore; ho sempre cercato di raccontare storie o di commentarle con tutti i mezzi che oggi*

*abbiamo a disposizione. (...) Io credo che illustrare con il teatro, con il disegno animato, col manifesto, col murale, con i libri, mi sia molto d'aiuto per capire meglio l'essenza di queste materie*¹⁸. Luzzati dunque non è tanto un narratore di sé che si sovrappone e profitta di un universo iconico o drammaturgico o musicale precedente, allo scopo di articolare un disco cocciutamente autonomo. È piuttosto un maestro concertatore.

Luzzati si misura per la prima volta con l'opera *Il flauto magico* nel 1963, al festival inglese di Glyndebourne, dove crea scene e costumi per un allestimento di Franco Enriquez. È, per lui, la rivelazione della componente musicale, simbolica dell'opera; del ritmo che la musica impone ai personaggi e alle scene. Da questa esperienza discendono per linea diretta le coreografie cinematografiche de *La gazza ladra*, de *L'Italiana in Algeri*, de *Il Turco in Italia* trasfuso nel primo, magnifico *Pulcinella*, sul quale Federico Fellini si esprime con sincero entusiasmo: "Cari amici, ho visto il vostro *Pulcinella*. Beh, voi vi ricordate quanto mi era piaciuta *La gazza ladra*, quanto avessi ammirato la fantasia figurativa, l'estro umoristico, il senso della fiaba e le geniali soluzioni grafiche di quel vostro lavoro; non credevo avreste potuto fare di meglio. Con gioia, invece, vi dico che ci siete riusciti. *Pulcinella* è più bello, ha qualcosa di più, e questo qualcosa di più è preziosissimo e appartiene alla poesia, perché si riferisce a un sentimento che nell'altra vostra opera mi sembra fosse meno evidente, ed è il sentimento dell'umano, della sofferenza, del bisogno insopprimibile della giustizia. Il vostro *Pulcinella*, pur rispettando la tradizione della maschera napoletana che lo vuole clown fantasioso e canagliesco, surreale e tutto sprofondato nei problemi di sopravvivenza animalesca, racconta soprattutto il dramma grottesco e straziante di un uomo che vuole con tutte le sue forze essere libero"¹⁹. Dal lavoro del 1963 discende naturalmente anche la grande, ambiziosa e in gran parte risolta e riuscita versione cinematografica di mediometraggio del *Flauto magico* a disegni animati del 1978, e della sua conseguente apparizione in forma di libro.

Anche le fiabe rientrano nel discorso creativo luzzatiano. Quelle scritte da lui stesso, come *La tarantella di Pulcinella* del 1971, da cui discende il film di due anni successivo; o quelle di altri, rielaborate e ricreate come nei film tratti da *L'augellin Belverde* (1975), *La donna serpente* (1979), *Pulcinella e il pesce magico* (1981). Così come Mozart e Rossini, da Luzzati tanto amati, anch'egli sa far balzare dal suo linguaggio specifico la gioia e lo stupore, utilizzando senza risparmio la policromia dell'intera tavolozza dei colori e giocando sul piacevole contrasto fra la rigidità della figurina ritagliata e l'elegante movimento che le conferisce l'animazione.

Una fascinazione che va al di là di ogni limitazione, riuscendo a essere delicatamente partenopea nei *Pulcinella*, preziosamente mitteleuropea ne *La palla d'oro* (tratto da una favola boema e realizzato con il praghese Jan Trmal), e fantasticamente barbarica ne *L'uccello di fuoco*, ambientato in una Russia di

¹⁸ AA.VV. *Lele Luzzati: figure incrociate*, Firenze 1985

¹⁹ Lettera a Gianini e Luzzati del marzo 1974, fornita allo scrivente da Giulio Gianini.

pura immaginazione.

L'apporto di Giulio Gianini non va sottovalutato. Meno prolifico del collega, è comunque attivo per molti anni come direttore della fotografia del cinema "dal vero" e come animatore in collaborazione con altri creatori d'immagini (fra questi vanno citato il favolista italo-americano Leo Lionni e l'illustratore belga Folon). La sua capacità di animare e mettere in scena le figurine ritagliate non ha forse pari al mondo, e certamente almeno il 50 per cento della qualità dei film va ascritta alla sua originalità e finezza d'ispirazione.

Francia

Nata sotto l'egida dell'artigianato, la cinematografia d'animazione francese si evolve fino a divenire, alla metà degli anni novanta, una delle più ricche del mondo sul piano della tecnologia e del numero di ore di proiezione realizzate: un'industria vera e propria, favorita anche dalla politica governativa di investimenti nel settore delle immagini elettroniche.

Il primo a mettersi in luce, fin dagli anni precedenti la Seconda guerra mondiale, è Paul Grimault (1905-94), cui si devono parecchi cortometraggi e un lungometraggio, *Le roi et l'oiseau* (Il re e l'uccello, 1979) dalla gestazione lunga e tormentata²⁰. Dedito alle fiabe e agli apologhi, amico di uomini che nel cinema "dal vero" avevano dato vita al movimento del Realismo Poetico degli anni trenta (in modo particolare dello sceneggiatore e poeta Jacques Prévert), Grimault è un cantore dei valori morali e del rispetto per gli umiliati e offesi, con uno stile visivo tradizionale ma con una tavolozza volutamente antigraziosa.

Allievo diretto di Grimault è Jean-François Laguionie (1939), premiato ventisettenne al prestigioso festival di Annecy per *La demoiselle et le violoncelliste* (La signorina e il violoncellista, 1965). Da quel momento il cineasta produce e dirige alcuni dei migliori cortometraggi del cinema francese del tempo, con toni fiabeschi e un disegno che combina Magritte e la pittura naïve: *Une bombe par hasard* (Una bomba per caso, 1968), *Potr' et la fille des eaux* (Potr' e la ragazza delle acque, 1974), *La traversée de l'Atlantique à la rame* (La traversata dell'Atlantico a remi, 1978). Meno riuscito, per la sceneggiatura irrisolta, è il lungometraggio *Gwen, ou le livre de sable* (Gwen, o il libro di sabbia, 1984). In costante equilibrio fra ricercatezza e autoironia è lo stile di Michel Ocelot (1943), fra i cui cortometraggi va ricordato almeno *Les trois inventeurs* (I tre inventori, 1980), realizzato animando figurine di carta goffrata. Più tardi Ocelot passa al lungometraggio con l'eccellente *Kirikou et la*

²⁰ La lavorazione del lungometraggio era iniziata negli anni quaranta col titolo *La bergère et le ramoneur*. In seguito a dissapori tra il regista e il socio produttore, André Sarrut, il film venne distribuito, in una versione sconosciuta da Grimault, nel 1952. In Italia uscì nel 1956 col titolo *La pastorella e lo spazzacamino*. Più tardi il cineasta poté riottenere per ordine del tribunale il materiale girato, lo completò secondo un progetto rielaborato da lui e dallo sceneggiatore Jacques Prévert, e gli diede un nuovo titolo.

sorcière (Kirikù e la strega Karabà, 1998) e con *Princes et princesses (Principi e principesse, 2000)*, antologia di cortometraggi precedenti girati secondo la tecnica delle *silhouettes*. Il suo tema costante è etico: la denuncia contro ogni genere di segregazione e di persecuzione dell'uomo sull'uomo.

Jean-Christophe Villard (1952) sviluppa un'indagine sulla linea, con disegni in eterno movimento e cambiamenti ininterrotti di prospettiva (*L'E-motif, L'e-motivo, 1979* - **si veda l'illustrazione n. 6**; *Le Réveoil, Il sogno-occhio, 1980*; *Morfocipris, id., 1981*). Sylvain Chomet (1963) ottiene il gran premio ad Annecy nel 1997 per il sarcastico *La vieille dame et les pigeons* (L'anziana signora e i piccioni). Nel 2003 presenta il bellissimo lungometraggio *Les triplettes de Belleville (Appuntamento a Belleville)* nel quale ripresenta al pubblico temi, immagini e costumi della Francia di metà Novecento, dallo sport ciclistico alla musica leggera alle automobili Due Cavalli, con una vibrante poesia e un ottimo senso del comico.

Seguendo la propria tradizione di paese ospitale nei confronti di artisti stranieri, la Francia dà spazio ai polacchi Jan Lenica (attivo peraltro anche in Germania e negli Stati Uniti), Walerian Borowczyk e Piotr Kamler, e all'ungherese Peter Földes.

Lenica (1928-2001), influenzato dal surrealismo e dall'esistenzialismo, conduce una ricerca visiva e di atmosfera che gioca sull'ironia, sull'angoscia e sull'ossessione, con un mirabile uso del *collage* e del disegno dai tratti spessi. Vanno ricordati *Monsieur Tête (Il signor Testa, 1959)*, *Nowy Janko Muzikant (Il nuovo musicista Janko, 1960)*, *Labirynt (Labirinto, 1962)*, il lungometraggio (realizzato in assoluta solitudine) *Adam II (id., 1969)*, i film tratti da Jarry, *Ubu Roi (Ubu re, 1961)* e *Ubu et la Grande Gidouille (Ubu e la grande panciona, 1979)*.

Peter Földes (1924-77), attivo anche in Gran Bretagna e in Canada, dà respiro a una concezione dell'animazione come prolungamento del disegno, giocando spesso sulle metamorfosi e cercando supporto nell'uso del computer, del quale è uno degli antesignani (*Meta Data, id., 1970*; *La Faim, La fame, 1975*). Piotr Kamler (1936) crea film delicatamente calligrafici e allo stesso tempo surreali, come *Coeur de secours (Cuore di soccorso, 1973)* o *Le pas (Il passo, 1974)*. Meno convincente è il suo lungometraggio di fantascienza *Chronopolis (id., 1982)*, irrisolto sul piano della narrazione e del ritmo.

Walerian Borowczyk (1932), stabilitosi in Francia nel 1958 e dedito per una quindicina d'anni a opere di grande ambizione poetica e stilistica, passa nei decenni settanta e ottanta a film dal vero di erotismo *soft-core*. Il suo cinema d'animazione scandaglia un mondo fatto di oggetti, o di paesaggi muti, o di personaggi inespressivi; una specie di interrogazione sospesa su una realtà umana che non sa dare risposte. Con *Théâtre de M. et Mme Kabal (Teatro del signore e della signora Kabal, 1967* - **si veda l'illustrazione n. 7**) egli risolve drasticamente il problema del lungometraggio a disegni animati, veicolando il senso di un universo disperato e concentrazionario proprio tramite la lentezza, la noia, l'ossessione provocata da una drammaturgia che non procede.

Gran Bretagna

Basata sull'individualismo e su varie piccole equipe ognuna fortemente caratterizzata, l'animazione britannica e quella che nell'Europa occidentale ha lo sviluppo più articolato. Negli anni quaranta-cinquanta la sola realtà produttiva importante è quella della Halas & Batchelor, che macina innumerevoli film didattici e di pubblico servizio, ma anche un lungometraggio di un certo valore (*Animal Farm, La fattoria degli animali*, 1954, tratto dall'omonima novella di George Orwell) e parecchi cortometraggi di intrattenimento (*History of the Cinema*, Storia del cinema, 1956; *Automania 2000*, id., 1963). Motore della società è l'oriundo ungherese John Halas (János Halász, 1912-95), che fin dagli anni trenta si era stabilito a Londra e aveva unito il suo destino umano e professionale a quello della britannica Joy Batchelor (1914-91). Halas è produttore e talvolta regista, ma la sua importanza nel cinema d'animazione travalica l'opera filmica: egli è uno dei fondatori e per decenni uno dei dirigenti dell'Asifa, propugna in diversi scritti il valore di un cinema che si svincoli dallo schiacciante modello disneiano, scrive o cura numerosi libri divulgativi o teorici.

Fra i cineasti della generazione successiva, che si nutre dell'ormai ricco mercato pubblicitario e che offre il meglio di sé negli anni sessanta-settanta, vanno ricordati in particolare Bob Godfrey e gli oriundi canadesi George Dunning e Richard Williams. Godfrey (1922) dà prova di un umorismo originale e corrosivo, spesso incentrato su temi sessuali. Di lui si ricordano in particolare *Alf, Bill and Fred* (id., 1964), *Henry 9-5* (Henry dalle 9 alle 17, 1970), *Instant Sex* (Sesso istantaneo, 1979). George Dunning (1920-79) e il regista del già citato lungometraggio *Yellow Submarine* (1968) e di alcuni arditi cortometraggi come *The Apple* (La mela, 1961), *The Flying Man* (L'uomo volante, 1962), *Damon the Mower* (Damon il falciatore, 1972). Soprattutto uomo d'immagini, Dunning è uno dei più convincenti modernizzatori del design dell'animazione occidentale. Richard Williams (1933) si segnala nel 1958 con *The Little Island* (La piccola isola), un sarcastico *conte philosophique* di mediometraggio su Verità, Bellezza e Bontà. In seguito egli preferisce approfondire la tecnica e la forma come erano state sviluppate dai classici americani degli anni trenta, chiamando nel suo Studio, per conferenze e corsi di perfezionamento, i veterani della Disney e della Fleischer. Oltre a un'intensa ed eccellente produzione pubblicitaria, egli offre al pubblico la parte animata di *Who Framed Roger Rabbit?* (*Chi ha incastrato Roger Rabbit?*, Robert Zemeckis, 1988).

Più tardi si mettono in luce talenti come Alison De Vere (1927), che in *Café Bar* (id., 1975), *Mr. Pascal* (id., 1979), *The Black Dog* (Il cane nero, 1979) tratta con femminile delicatezza temi come la solitudine, la pietà umana e la depressione; oppure i gemelli Stephen e Timothy Quay (1947), americani anglicizzati, autori di film e documentari di atmosfera inquietante, spesso ispirati alla cultura mitteleuropea del passato (Kafka, Janáček, Stravinskij). Il loro maggior successo artistico e probabilmente *Street of Crocodiles* (La via dei coccodrilli, 1986).

Peter Lord (1953) e David Sproxton (1954) fondano a metà degli anni

settanta, a Bristol, la Aardman Productions, che oltre ai loro film di plastilina animata basati su dialoghi “rubati” alle conversazioni quotidiane della gente (*Confessions of a Foyer Girl*, Confessioni di una ragazza di teatro, *Down and Out*, Fuori combattimento, entrambi del 1978), dà spazio al geniale Nick Park (1958). Questi impone al pubblico la calibratissima, originale comicità postmoderna dei film imperniati su Wallace e il suo cane Gromit (per esempio *The Wrong Trousers*, I pantaloni sbagliati, 1994, premio Oscar).

Anche Daniel Greaves (1959) vince nel 1992 un Oscar, con *Manipulation* (Manipolazione), un intelligente gioco sulla bidimensionalità-tridimensionalità del foglio di carta e del disegno su di esso riportato.

La Gran Bretagna degli anni ottanta-novanta spicca come una delle più innovative realtà dell'animazione mondiale, tenuto conto altresì dell'intervento parzialmente mecenatesco della rete televisiva Channel 4.

Altri paesi dell'Europa occidentale

In Belgio lo *studio* Belvision è per alcuni anni uno dei più grandi del continente e produce vari lungometraggi basati sui personaggi fumettistici di Tintin, di Asterix, di Lucky Luke e dei Puffi. Raoul Servais (1928), un fiammingo che spazia dal gusto per l'assurdo alla protesta civile, è l'autore di maggior tempra. Ogni suo film si basa su una tecnica diversa, e si direbbe che la sfida tecnica serva all'autore come stimolo per meglio “vestire” di forma il proprio messaggio. La sua prova migliore è probabilmente il grottesco *Harpya* (id., 1978).

L'Olanda è sede, nei primi anni dopo il conflitto, di un importante *studio* riservato ai pupazzi animati, chiamato Dollywood e durato dal 1947 al 1971. Il *patron* è Joop Geesink (1913-84). Dollywood lavora sia per la televisione sia per l'industria, in particolare per la Philips, che aveva una tradizione nella produzione di film di pubbliche relazioni a pupazzi animati (negli anni trenta si era rivolta a George Pal). Fra i molti cineasti di qualità occorre menzionare almeno il polemista politico Gerrit Van Dijk (1938) e l'immigrato danese Børge Ring, vincitore di un Oscar nel 1984 per *Anna & Bella*, storia sentimentale e umoristica di due sorelle che rievocano la loro infanzia e giovinezza.

In Olanda troviamo due artisti di levatura internazionale.

Il primo è Paul Driessen (1940), attivo anche in altre parti del mondo. I suoi film, caratteristici per il tratto tremulo del disegno e per il *nonsense* siderale delle situazioni, sono tra i più begli esempi di comicità pura degli ultimi decenni.

Il secondo è Michael Dudok de Wit (1953), che con il delicato e intenso *Father and Daughter* (Padre e figlia, 2000 - **si veda l'illustrazione n. 8**) fa messe di premi ai festival in Europa, America e Asia, nonché a Hollywood (Oscar 2001).

La Germania, divisa in due stati per oltre quarant'anni, sviluppa due cinematografie d'animazione che non potrebbero essere più diverse.

La Germania Ovest conta su alcune individualità di valore come Wolfgang Urchs (1922), Helmut Herbst (1934), Raimund Krumme (1950), ma e anche e forse soprattutto il rifugio di molti animatori espatriati (i polacchi Lenica e Schabenbeck, lo jugoslavo di Zagabria Kristl, l'ungherese Ferenc Rófusz e molti altri). Negli anni novanta arrivano due imprevisti Oscar, a film di studenti: *Balance* (Equilibrio, 1990) dei gemelli Christoph e Wolfgang Lauenstein (nati nel 1962) e *Quest* (Ricerca, 1996) di Tyron Montgomery (nato nel 1967).

La Germania Est accentra tutta la sua produzione nello *studio* Defa di Dresda, e confeziona opere di intrattenimento e educative per bambini. Dalla qualità media spiccano alcuni film di *silhouettes* diretti da Bruno Böttge (1925-81), il pacifista *Die Musici* (I musicisti, 1963) di Katja Georgi (nata nel 1928), *Heinrich der verhinderte* (Heinrich l'impedito, 1966) e *Die Suche nach dem Vogel Turlipan* (La ricerca dell'uccello Turlipan, 1976) del seguace di Bertold Brecht Kurt Weiler (nato nel 1921). Va ricordato soprattutto *Leben und Taten des berühmten Ritters Schnapphanski* (Vita e imprese del famoso cavaliere Schnapphanski, 1977) di Günter Rätz (nato nel 1935), che racconta con buon gusto grafico e ironia la storia di un finto eroe della Prussia dell'Ottocento, donnaiolo e codardo.

In Norvegia, infine, si sviluppa la carriera di Ivo Caprino (di padre italiano, 1920-2001), i cui film a pupazzi animati, presentati al pubblico fin dagli anni cinquanta, fanno di lui una star nazionale. Il suo lungometraggio *Flåklypa Gran Prix* (Il gran premio di Flåklypa, 1975) e di gran lunga il massimo successo economico dell'industria cinematografica norvegese, e con oltre 4 milioni di spettatori è stato virtualmente visto da tutta la popolazione dello stato. Benché favorevolmente accolto anche all'estero, il film (vivace, brillante, ben sceneggiato ma lento) non ha fatto di Caprino una celebrità al di fuori dei confini patri.

L'Europa postbellica – Est

L'asse della creatività si sposta decisamente negli anni Sessanta verso l'Oriente europeo, eppure ciò non avviene se non nel momento in cui cominciano a filtrare al di là della Cortina di Ferro le proposte delle avanguardie occidentali d'anteguerra o del primo dopoguerra (in particolare Surrealismo ed Esistenzialismo), o le soluzioni stilistiche che i designer e gli illustratori elaborano negli anni sessanta e settanta per la pubblicità e le riviste su carta patinata. Le raccomandazioni dell'apparato (trarre ispirazione dai racconti e dalle fiabe popolari, dall'iconografia contadina, dalle musiche folcloriche) creano un vero e proprio "genere", innescano per qualche tempo e in qualche occasione dei risultati esteticamente interessanti, ma rappresentano di per sé un orizzonte angusto. I festival dell'animazione sono una delle zone franche in cui gli esponenti di paesi che ufficialmente stanno in guardia l'uno dall'altro si incontrano e dialogano, confrontano i loro risultati estetici, traggono ispirazione e suggerimenti gli uni dagli altri, talvolta si accordano per coproduzioni. L'interscambio delle idee è fertile e continuo.

Sul fronte interno dei paesi comunisti l'animazione non è sotto i riflettori, e quindi può permettersi di continuare a produrre con una certa libertà anche nei momenti in cui le situazioni politiche zittiscono i più esposti cineasti "dal vero" (si pensi alla sorte della Nova Vlnà cecoslovacca dopo l'invasione sovietica del 1968).

In un certo senso si può dire che il cinema d'animazione, assieme al teatro, è uno dei primi e più coerenti smantellatori del Realismo Socialista concepito in Russia in epoca staliniana e in seguito imposto nel resto dell'universo di credo moscovita.

Cecoslovacchia

Pittore, illustratore, marionettista (in un paese in cui il teatro di figura ha una tradizione ricca e di gran valore), Jiří Trnka (1912-1969) è allo stesso tempo l'esempio artistico e la forza trainante che fanno dell'animazione cecoslovacca un modello da imitare per le consorelle dell'Est. Giunto già maturo, a trentatré anni, al cinema immagine-per-immagine, egli eccelle nella funzione di regista e art director tanto nei film a disegni animati quanto in quelli a pupazzi; ma è in questi ultimi che raccoglie i lauri maggiori.

Suo capolavoro può essere ritenuto *Stare povesti Česke* (*Vecchie leggende ceche*, 1952), un lungometraggio in cui episodi vari della mitologia popolare e della storia vengono giustapposti fino a comporre un affresco unitario. Il dettame che esorta a prendere ispirazione dal folclore delle classi umili si sposa qui efficacemente con un afflato e una partecipazione sinceri e potenti. L'ultimo

lungometraggio di Trnka, che ne realizza in tutto sei²¹, è il più conosciuto in Occidente grazie al suo tema shakespeariano: *Sen Noči svatojanské* (*Sogno di una notte d'estate*, 1959). Questa sontuosa messa in scena, in cui si mescolano stili di varie epoche, è però più cerebrale che ispirata, e costituisce la cartina di tornasole del principale limite dell'opera trnkiana: una certa tendenza alla ricercatezza. L'ultimo film del maestro boemo, *Ruka* (*La mano*, 1965), è un cortometraggio nobile e riuscito, un amaro apologo contro il potere e a favore della libertà. Un vasaio-sculitore riceve da un'enorme Mano l'ordine di prepararle un monumento; l'omino rifiuta, ma dopo blandizie e minacce si piega e modella la statua, rinchiuso in una gabbia d'oro; dopo morto, la Mano gli apparecchia funerali grandiosi.

Oltre che per la sua qualità e per l'influenza positiva che esercita sui seguaci, l'opera di Trnka è significativa anche per aver stabilito un approccio originale, e destinato a fare scuola, al cinema di pupazzi animati. Mettendo da parte i precedenti e quasi sempre insoddisfacenti tentativi di fornire agli attori di legno una mimica facciale (con cataloghi di occhi, sopracciglia, bocche e nasi da utilizzare per le diverse espressioni), Trnka opta per pupazzi dall'espressione indefinita, che le circostanze della trama, una certa illuminazione, una certa inquadratura rendano espressivi. Si veda, in *Vecchie leggende ceche*, la mirabile "recitazione", pure a viso immobile, del principe Neklan tormentato dalla sua vigliaccheria, dove emerge il talento dell'animatore (più tardi regista in proprio) Břetislav Pojar. Sarebbero stati più tardi i personaggi di plastilina animata dell'americano Will Vinton, e più tardi ancora la *3D computer animation*, a chiudere il capitolo della scuola trnkiana.

Si è fatto cenno a Břetislav Pojar (1923), passato alla regia negli anni cinquanta e ammirevole direttore di fantocci-attori. Di lui si ricordano in particolare alcuni film in cui è forte l'impeto morale e la rivendicazione della funzione dell'arte (*Lev a písnička*, *Il leone e la canzone*, 1959) e della libertà (*E*, 1981).

Jiří Brdečka (1917-82), anche sceneggiatore e romanziere, mostra nelle sue regie uno stile inconfondibile fatto di leggerezza, sorridente scetticismo, commozione temperata dall'ironia. Mai autore delle immagini dei suoi film, egli sa scegliere la "mano" adatta volta per volta alla tematica adottata. Dalla sua filmografia spiccano in particolare *Vzducholod a láska* (*Il dirigibile e l'amore*, 1948), *Do lesíčka na čekanou* (*All'appostamento nel bosco*, 1966), *Láááááaska* (*Amooore*, 1978).

Fra gli altri cineasti cecoslovacchi vanno menzionati Zdenek Miler (1921), autore de *O milionářikterý ukradl slunce* (*Il milionario che rubò il sole*, 1948); Eduard Hofman (1914-87), regista del primo lungometraggio nazionale a

²¹ *Špalíček* (*L'anno ceco*, 1947), *Císařuv slavík* (*L'usignolo dell'imperatore*, 1948), *Bajaja* (*id.*, 1950) *Stare povesti Česke* (*Vecchie leggende ceche*, 1952), *Osudí dobrého vojáka Švejka* (*Il bravo soldato Schweik*, tre episodi, 1955), *Sen noči svatojanské* (*Sogno di una notte d'estate*, 1959).

disegni animati, *Stvoření světa* (La creazione del mondo, 1957), su immagini del francese Jean Effel; Hermína Týrlová (1900-93), specializzata nel cinema per bambini ma attenta alla sperimentazione con materiali inusuali (*Uzel na kapesníku*, Il fazzoletto a pois, 1958, è basato sull'animazione di stoffe varie); Vladimír Jiráněk (1938) e Josef Hekrdla (1919), che dirigono a quattro mani alcuni film deliziosamente caricaturali: per esempio *Co jsme udelali slepicím* (Che cosa abbiamo fatto alle galline, 1977); il trio Adolf Born (1930), Miloš Macourek (1926), Jaroslav Doubrava (1921), creatori di film di sorridente sarcasmo, come *Mindrák* (Complesso, 1981), che racconta di un cane sapiente e di un padrone zotico, con un finale funesto per l'uomo; infine Jiří Barta (1948), primo animatore ceco ad indicare una via non-trnkiana al film a pupazzi di legno (*Zaniklý svět rukavic*, Il mondo perduto dei guanti, 1983).

Due figure seguono una propria strada fortemente autonoma: Karel Zeman e Jan Švankmajer.

Zeman (1910-89) è rimasto nei manuali di storia del cinema come “il secondo Méliès”, grazie ai lungometraggi di tecniche varie puntati sul trucco e sul fantastico. *Vynález zkázy* (La diabolica invenzione, 1958) e *Baron Prášil* (Il barone di Münchhausen, 1961) sono gli esempi più brillanti di un cinema sempre in bilico fra la meraviglia e la tecnica, o forse a cavallo della meraviglia della tecnica.

Švankmajer (1934) è pittore, scultore, autore di “oggetti tattili”, marionettista, cineasta “dal vero” e cineasta d'animazione, insomma una personalità da non restringere nella cornice di una sola disciplina. Sua stella polare è il Surrealismo, cui aderisce nel 1969 in una Praga dove l'autorità concede a fatica deviazioni dal verbo zdanoviano, e la sua ossessione sono gli oggetti (in questo senso, la sua ricerca può essere paragonata a quella di un Borowczyk). Il complesso del lavoro di questo artista sembra dedito a creare un universo piuttosto che un'opera, a costruire un sistema di segni e di sogni piuttosto che a ritrarlo. Non a caso si è sovente parlato, a suo proposito, di alchimia, nel senso originale di ricerca di creazione di una pietra nuova, quella filosofale, attraverso il mescolamento dei materiali disponibili.

Il suo esordio nel cinema risale al 1964, con *Poslední trik pana Schwarzewaldea a pana Edgara* (L'ultimo trucco del signor Schwarzewald e del signor Edgar); tra i suoi film d'animazione il più celebre è *Možnosti dialogu* (Possibilità di dialogo, 1982), gran premio ad Annecy, un trittico nella cui prima parte si assiste alla lotta fra due teste “alla Arcimboldo”, formate l'una da commestibili e l'altra da oggetti di metallo, nella seconda alla sempre più distruttiva passione d'amore fra due busti di plastilina, nella terza al rapporto dapprima armonioso e poi forsennato fra due teste di creta che si offrono oggetti.

Quanto detto finora riguarda la Boemia e la Moravia. In Slovacchia occorre guardare allo *studio* Koliba di Bratislava, dominato dalla figura di Viktor Kubal (1923-97), autore fra le altre cose del lungometraggio *Zbojník Jurko* (Jurko il fuorilegge, 1976), basato sulla leggenda popolare di un Robin Hood centro-

europeo.

Jugoslavia

Dalle battaglie partigiane della seconda guerra mondiale esce negli anni quaranta uno stato federale che comprende varie regioni dei Balcani e che si dissolve cinquant'anni dopo, fra scontri armati e nascita di nuove repubbliche. Nel periodo in cui è unita e pacifica, la Jugoslavia è uno dei membri più importanti del consesso mondiale del cinema d'animazione, con una produzione fra le più importanti e innovative.

Tutto comincia alla fine degli anni cinquanta, quando a Zagabria (Croazia) s'impongono all'attenzione del pubblico e della critica le opere di Nikola Kostelać, Dušan Vukotić, Vatroslav Mimica, Vlado Kristl, sotto l'egida del cavallino bianco della Zagreb Film. Questa prima fase di quella che si è convenuto poi di chiamare "Scuola di Zagabria" getta le basi di uno stile e di un modo di sentire che avrebbero caratterizzato tutto il prosieguo. Oltre alla tecnica dell'animazione limitata, derivata in parte dall'americana UPA, questi cineasti impongono il ricorso a tecniche grafiche e pittoriche d'avanguardia (come i *collages* e gli *assemblages*) e alla rievocazione di "maniere" ritenute ormai sorpassate (come l'Art déco e la Secessione), e scelgono come base, oltre alla risata, soggetti inquietanti e l'incomunicabilità. Di Kostela (1920-1999) si ricordano *Premijera* (La sera della "prima") e *Na livadi* (Nella prateria), entrambi del 1957; di Kristl (1923-2004) *Don Kihot* (Don Chisciotte, 1961 - **si veda l'illustrazione n. 9**), cerebrale ma pieno di fascino; di Mimica (nato nel 1923) *Inspektor se vratio kući* (L'ispettore torna a casa, 1959) e *Mala kronika* (Cronaca quotidiana, 1962); di Vukotić (1927-98) *Koncert za mašinsku pušku* (Concerto per mitragliatrice, 1959) e soprattutto il giustamente celebre *Surogat* (Surrogato, 1961), primo film europeo a vincere l'Oscar hollywoodiano per l'animazione.

Dopo un periodo di riorganizzazione che coincide con la partenza dei suoi primi araldi verso altre carriere e con l'assunzione di responsabilità da parte dell'ottimo produttore Želimir Matko (1929-77), la Zagreb Film si ripresenta agli spettatori con gli autori della seconda ondata, che sono per lo più gli allievi dei fondatori. Costoro sanno unire a una grande originalità la capacità di fondere la propria impronta con quella dei colleghi, scambiandosi frequentemente i ruoli (per cui un regista può diventare soggetto, sceneggiatore o scenografo per un altro, e viceversa). Sicché viene confermata la natura di "scuola", rafforzata dalla scelta di campo verso il cinema d'autore e verso una visione del mondo basata sull'assurdo e sull'ansia di vivere (anche se spesso coniugata con una vena comica).

Vanno ricordati Zlatko Grgić (1931-88), autore di *Mali i veliki* (Piccolo e grande, 1966) e *Optimist i pesimist* (Ottimista e pessimista, 1974); Borivoj Dovniković "Bordo" (nato nel 1930), autore di *Ceremonija* (Cerimonia, 1965) e di *Putnik drugog razreda* (Il viaggiatore di seconda classe, 1974), ma anche direttore per alcuni anni del festival di Zagabria e membro del direttivo

dell'Asifa; Nedeljko Dragić (nato nel 1936), ammirato per *Možda Diogen* (Forse Diogene, 1968 - **si veda l'illustrazione n. 1o**), *Idu dani* (I giorni passano 1969), e per il raffinato *Dnevnik* (Diario, 1974); Ante Zaninović (nato nel 1934), regista di *Zid* (Il muro, 1965) e *O rupama i čepovima* (Dei tappi e dei buchi, 1967). Boris Kolar (nato nel 1931) è noto soprattutto per l'avanguardistico *Vau-Vau* (id., 1964); Zlatko Bourek (nato nel 1929) per *Bećarac* (Canti danzanti, 1966) e *Mačka* (Il gatto, 1971); la coppia Aleksandar Marks (1922-2002) e Vladimir Jutriša (1923-84) per i film horrorifici come *Muha* (La mosca, 1966); Pavao Štalter (nato nel 1929) per l'ottimo adattamento da Poe di *Maska crvene smrti* (La maschera della morte rossa, 1969).

Zdenko Gašparović (nato nel 1937), poco prolifico, è però autore di quello che a buon diritto è ritenuto il capolavoro nazionale, il composito e poetico *Satiemania* (id., 1978). Infine Joško Marušić (nato nel 1952) firma *Riblje oko* (Occhio di pesce, 1980) e *Neboder* (Il grattacielo, 1981) e a sua volta si assume incarichi organizzativi dirigendo il festival di Zagabria.

L'attività degli zagabresi innesca l'imitazione di altri cineasti della federazione, che sviluppano uno stile in un certo modo riconducibile a quello dei maestri. Conviene menzionare i serbi Borislav Šajtinac (nato nel 1943), vincitore ad Annecy con *Nevesta* (La sposa, 1971), Nikola Majdak (1927, apprezzato per *Vrijeme vampira*, Il tempo dei vampiri, 1971), e Dušan Petričić (1946, creatore di una versione horrorifico-comica di Romeo e Giulietta, *Romeo i Julija*, 1984); lo sloveno Zvonko Čoh (*Poljubi me, meka gumico*, Baciarmi, gentile gomma per cancellare, 1984); il macedone Petar Gligorovski (*Adam*, id., 1977).

Polonia

Jan Lenica e Walerian Borowczyk sono i promotori del radicale rinnovamento di un'animazione postbellica segnata da pochi mezzi e dalla destinazione esclusiva all'infanzia. Nel 1954 Borowczyk fa un primo viaggio a Parigi dove visita l'atelier del pittore Fernand Léger e visiona i film dell'avanguardia francese. Ritornato in patria, si associa a Lenica e nel 1957-58 gira *Bil sobie raz...* (C'era una volta...), *Nagrodzone uczucie*, *Dom* (La casa), *Szkoła* (La scuola): film concettualmente, stilisticamente, formalmente sovversivi, fra il Dada e Samuel Beckett. L'operazione è compiuta – e questo è significativo – con l'aperta complicità di uno dei giovani registi di film “dal vero” allora più in auge, Jerzy Kawalerowicz, che mette loro a disposizione uomini e mezzi. I cineasti di Cracovia e di Varsavia non cesseranno di ricordare, anche a decenni di distanza, l'opera di Lenica e di Borowczyk come decisiva per la loro crescita.

Assieme a quella, va ricordata l'influenza della grafica e dell'illustrazione nazionali, che stanno imponendosi a livello mondiale, in particolare nel campo dei cartelloni per film: “Dopo la Seconda guerra mondiale la situazione del manifesto cinematografico non cambiò in alcun paese, con l'eccezione della

Polonia”²². Infine non va sottovalutata l'influenza del teatro polacco, che non esitava a portare sulla scena autori poco cari al regime come Ionesco, Beckett e Dürrenmatt.

Negli anni sessanta il paese si impone per il numero di cortometraggi d'animazione prodotti ogni anno (circa 120), una buona percentuale dei quali è riservata alla creazione libera.

Elemento caratteristico della “scuola polacca” è un tono cupo: sia letteralmente, con film dominati dai grigi, dai neri e dai bruni, sia nelle tematiche, spesso marcate da un pessimismo ora greve ora lucido e scorticante. I film polacchi sono molto spesso aforistici, in quanto la censura obbliga a parlare di politica in modo traslato; e tuttavia spesso l'accusa antiburocratica e antidispotica sfocia in un'amarezza totalizzante, sull'uomo e sulla vita oltre e più che sul sistema.

Caratteristicamente aforistico è per l'appunto il cinema di Miroslaw Kijowicz (1929-1999). Il suo film più famoso resta *Klatki* (Le gabbie, 1966), in cui l'ambiguo rapporto fra carcerato e secondino si apre a più interpretazioni quando, nel finale, si scopre che il carceriere è a sua volta carcerato, così come il carceriere di questi e così via. Daniel Szczechura (1930) comincia la carriera con film beffardi come *Fotel* (La poltrona, 1963), che ha per tema il potere, e la continua con opere via via più esistenziali: *Podroz* (Il viaggio, 1969), *Skok* (Il salto, 1978, sul suicidio), *Dziptych – Fata Morgana I, Fata Morgana II* (Dittico – Fata Morgana I, Fata Morgana II, 1987).

Stefan Schabenbeck (1940) ha una carriera breve, dopo la quale si trasferisce in Germania dove lavora come insegnante. Si mette in luce nel 1967 con *Wszystko jest liczba* (Tutto è numero), sulla massificazione dell'uomo, e nel 1969 realizza il suo film più emozionante, *Schody*, (La scalinata), in cui si vede un piccolo uomo salire bianchissime gradinate finché, giunto alla vetta, si trasforma egli stesso in un gradino in più. Ryszard Czekala (1941) crea il tagliente dramma *Apel* (Appello, 1971), ambientato in un lager nazista.

Jerzy Kucia (1942) viene definito “il Bresson del cinema d'animazione” per il suo stile quasi ascetico e per il suo amore per il dettaglio significante. Grande creatore d'atmosfera, ha al suo attivo *W cieniu* (Nell'ombra, 1975), *Refleksy* (Riflessi, 1979), *Odpryski* (Schegge, 1984). Un risultato davvero maestoso è *Strojenie instrumentów* (Accordare gli strumenti, 2000), riproposizione sullo schermo del flusso di coscienza di un uomo che si desta e si avvia al lavoro, film memorabile anche per la perfetta combinazione di immagine e suono.

Witold Giersz (1927) e tra i primi a rompere con lo stile del Realismo Socialista girando nel 1960 *Mały western* (Piccolo western), nel quale usa la pittura a olio come materia d'animazione. Dopo questo inizio promettente (*Czerwone i czarne*, Rosso e nero, 1963; *Kon*, Il cavallo, 1967) passa a un

²² K. DIDO, in ID. (a cura di), *Polski Plakat Filmowi – Polish Film Poster*, Cracovia 1996.

professionismo privo di acuti. Zbigniew Rybczyński (1949) è più un “mago dei trucchi” alla Méliès che uno specialista dell’animazione. Il suo film più famoso è *Tango* (id., 1980, gran premio ad Annecy).

Piotr Dumala (1956) combina crudeltà e comicità in *Lykantropia* (Licantropia, 1981) e in *Czarny kapturek* (Cappuccetto nero, 1983), ma immediatamente dopo inizia una diversa stagione stilistica e tematica basata su una malinconia asciutta e sulla drammaticità. Si possono citare *Lagodna* (La mite, 1985), *Sciany* (Pareti, 1987), *Wolność nogi* (La libertà della gamba, 1988), *Franz Kafka* (id., 1991), *Zbrodnia i kara* (Delitto e castigo, 2000).

Dumala sviluppa una tecnica specifica battezzata da lui stesso “animazione del gesso”, simile a quella della pittura animata su vetro. Con queste opere, fortemente ispirate alle atmosfere letterarie di un Kafka o di un Dostoevskij, e a quelle artistiche di un Vallotton o di un Munch, egli offre al pubblico internazionale immagini di rara bellezza (alcune inquadrature di *Franz Kafka* o *Delitto e castigo* sarebbero degne di un museo), e una poesia esistenziale tanto tragica quanto potente. Scrive Midhat Ajanović: “Intensamente immerso nelle tenebre cosmiche delle sue tavole di gesso, Dumala investiga incessantemente anime perse, sogni che vagabondano e paure nascoste, e crea umorismo e bellezza. Realizza i suoi film superando facilmente o distruggendo i confini fra mondi paralleli, fra immaginazione e realtà. Ben pochi fra di noi sono dotati della capacità di superare i limiti che esistono fra mondi e fra dimensioni²³”.

Ungheria

Il solo dei pionieri degli anni trenta a rimanere in patria nel dopoguerra è Gyula Macskássy (1912-71), e suo è *A kiskakas gyémánt félkrajcárja* (Il diamante del galletto, 1951), film d’esordio della produzione di stato. Tuttavia la capacità tutta ungherese di accettare le regole e di applicarle poi in modo eterodosso fa sì che lo stesso Macskássy, in collaborazione con György Varnai (1921), firmi fin dal 1959 *Cervza és radir* (La matita e la gomma), già evidentemente rivolto agli adulti e ad un tentativo di sperimentazione formale.

La produzione è accentrata nello *studio* budapestino Pannonia, alla cui testa è György Matolcsy, un produttore colto, manovriero e lungimirante. Sotto il suo impulso la produzione assumerà uno stimolante eclettismo, sia dal punto di vista stilistico sia da quello industriale e commerciale.

Dopo la relativa liberalizzazione del 1968 l’industria ungherese (quella cinematografica compresa) riceve meno fondi dallo stato e le aziende devono fare i conti con la redditività sul mercato. La risposta della Pannonia è la produzione di lungometraggi destinati al grande pubblico. Vanno ricordati *Ludas Matyi* (Matteo, guardiano di oche, 1976) di Attila Dargay (nato nel 1927)

²³ *Radiant Shades of Darkness*, Catalogo dei programmi speciali del festival di Zagabria 2002.

visto da un quinto della popolazione nazionale, e il raffinato e potente *Fehérlofia* (Il figlio della cavalla bianca, Marcell Jankovics, 1980).

La liberalizzazione progredisce fino alla caduta della Cortina di Ferro, e gli anni novanta vedono sorgere una miriade di piccoli Studios privati, dediti a pubblicità e co-produzioni, fra i quali spicca quello di Csaba Varga (nato nel 1945), già autore di alcuni film di pregio come *Valzer* (Valzer, 1984) o *Aszél* (Il vento, 1985). Un altro *studio* importante è quello di Kecskemét, figliato dalla Pannonia nel 1971 ma poi affermatosi autonomamente sotto la guida dell'abile organizzatore Ferenc Mikulás. A Kecskemét fioriscono in particolare i talenti di Mária Horváth (nata nel 1952; *Éjszaka csodái*, Miracoli della notte, 1982; *Zöld utca 66*, Via Verde 66, 1992), di Péter Szoboszlai (nato nel 1937; *Hé te!*, Ehi tu!, 1976; *Hogy kerül Eszter az asztalra?*, Come ha fatto Ester a salire sul tavolo?, 1986), di Zoltán Szilágyi Varga, che prosegue qui la sua carriera cominciata in Romania, cui accenneremo più avanti (*Tiszta kép*, Immagine pura, 1988; *Éjszakai kultúrtörténeti hadgyakorlat*, Manovre notturne storico-culturali, 1992). A Kecskemét viene prodotta *Leo és Fred* (Leo e Fred, Pál Tóth, nato nel 1952), una delle serie televisive più raffinate della produzione europea, sul rapporto comico e allo stesso tempo elegiaco di un domatore e del suo leone (due cicli, nel 1984 e nel 1993).

Fra gli esponenti dell'animazione ungherese va segnalato innanzitutto Marcell Jankovics (1941), un autore eclettico nello stile, nelle ambizioni e negli interessi (è anche un reputato studioso di etnografia culturale). Nel corso della carriera egli alterna un'intensa attività "professionale" (film di serie, film per ragazzi, art direction per film d'altri) a opere d'autore. Oltre al già citato lungometraggio *Fehérlofia*, gli vanno ascritti cortometraggi aforistici (*Sisyphus*, Sisifo, 1973) o francamente sarcastici (*Az élet vize*, L'acqua della vita, 1971).

Sándor Reisenbüchler (1935-2004) dà prova di talento visionario in film come *A nap és a hold elrablása* (Il rapimento del sole e della luna, 1968), *Barbárok ideje* (L'epoca dei barbari, 1970), *Az 1812* (L'anno 1812, 1972), che costituiscono un'ermetica trilogia sui mali del mondo e in particolare sulla guerra. Dopo un periodo caratterizzato da opere prive di mordente ritorna alla ribalta nel 1992 con *Allegro vivace* (id.), piccolo poema della gioia.

György Kovásznai (1934-83) brilla per qualità pittoriche, grafiche e musicali. Il suo lavoro più ambizioso è il lungometraggio *Habfürdő* (Bagno di schiuma, 1979 - **si veda l'illustrazione n. 11**), una commedia musicale su temi contemporanei le cui scelte grafiche risultano troppo d'avanguardia per il grande pubblico. Ferenc Rófusz (1946) conquista il premio Oscar con *Légy* (La mosca, 1980), dove si narra, con suggestive deformazioni prospettiche, il volo di una mosca e la sua uccisione, visti "in soggettiva" dalla parte di lei. Béla Ternovszky (1943) è uno specialista del genere comico (*Modern edzés módszereg*, Metodi moderni di allenamento, 1970), al pari di Tibor Hernádi (nato nel 1951; *Animalia*, id., 1977). József Gémes (1939), infine, va ricordato per gli eccellenti cortometraggi *Concertissimo* (id., 1968), *Díszlépés* (La sfilata, 1970) e *Esemény* (Evento, 1970), ma soprattutto per *Daliás idők* (Tempi eroici, 1985), un lungometraggio "pittorico" accolto con favore dalla critica.

Russia

Il modello di cinematografia statalizzata si impone in Russia fin dagli anni trenta, e comprende anche la produzione immagine-per-immagine con la nascita a Mosca, nel 1936, dello *studio* Sojuzmultfilm²⁴ e con la conseguente esclusiva destinazione di questo al cinema per bambini. Ne deriva una “normalizzazione” stilistica che propone disegni rotondeggianti derivati dal *cartoon* americano, dopo che nel suo primo decennio di vita l’animazione sovietica aveva espresso alcune creazioni non trascurabili (*Počta*, Posta, Mikhail Tsekhanovskij, 1929). Il film di maggior richiamo degli anni trenta è *Novij Gulliver* (Il nuovo Gulliver, 1935) dell’ucraino Aleksandr Ptuško (1900-73). I pupazzi animati qui si combinano alla recitazione di un attore nel ruolo del protagonista, il ragazzo Petja; questi si addormenta leggendo il libro di Jonathan Swift e sogna di arringare e spingere alla rivoluzione le masse dei lavoratori lillipuziani. Al di là dell’ingenuo messaggio politico, il film è interessante per le eccellenti soluzioni scenografiche e per l’estrema minuzia del lavoro (ai pupazzi, Ptuško e i suoi sostituiscono di volta in volta gli elementi facciali, rendendoli mimicamente espressivi e sincronizzati “labialmente” con i loro doppiatori).

Un altro lungometraggio, *Koniok goburnok* (Il cavallino gobbo, 1947) è l’opera più conosciuta ed apprezzata di Ivan Ivanov-Vano (1900-87), cineasta molto eclettico e guru e controllore ideologico dei suoi colleghi per tutto il corso della sua carriera. *Koniok goburnok* vuole essere solo una fiaba, e riesce nel suo intento di appassionare i bambini alla storia di Ivanuška lo sciocco che, grazie all’aiuto del suo cavallino, riesce a sposare la principessa.

Anche le sorelle Valentina (1899-1975) e Zinaida Brumberg (1900-1983), che lavorano in coppia, girano innumerevoli film per bambini, raggiungendo il massimo successo di pubblico con il cortometraggio *Fedija Zaitsev* (id., conosciuto anche come *Ho disegnato io l’omino*, 1948), storia educativa di un ragazzino che imbratta con un disegno il muro della scuola e poi, assalito dai rimorsi, fa autocritica davanti a tutta la classe. Lev Atamanov (1905-81) realizza corti e lungometraggi piuttosto stucchevoli ma di successo, mostrando qualche ambizione in più ne *Balerina na korable* (La ballerina sulla nave, 1969), in cui inneggia alla pura bellezza dell’arte. Mikhail Tsekhanovskij (1889-1965), di cui abbiamo parlato sopra, non viene posto in grado di dare sviluppo alla sua originalità e conduce una carriera sostanzialmente monotona, che conclude nel 1964 con un fiacco remake del suo film più riuscito, *Počta*.

Anatolij Karanovič (1911-76) mostra qualche sintomo di “cultura del disgelo” realizzando nel 1959 *Vljubljennoje oblako* (La nube innamorata) su testo del poeta turco Nazim Hikmet, e nel 1962 portando sullo schermo *Banja* (Il bagno), del poeta-drammaturgo futurista Vladimir Majakovskij. Questo film, firmato anche dal veterano del cinema dal vero Sergej Jutkevič, ha quanto meno

²⁴ Il nome dello Studio fu per alcuni anni Sojuzdetmultfilm, dove la particella “det” indicava il bambino e “mult” (per *multplikatsija*) l’animazione.

il pregio di riproporre lo spirito per adulti dello scrittore rivoluzionario, e di ripresentare immagini ispirate al Costruttivismo e al Futurismo.

Roman Kačanov (1921) gira nel 1967 un piccolo film di ottimo gusto, *Varežka* (Guanto a manopola), e nel 1960 tiene a battesimo il personaggio di Čeburaska in un film intitolato *Krokodil Gena* (Il coccodrillo Gena). Čeburaska, una creatura di fantasia che sta fra il bambino, lo scimmietto e l'orsacchiotto, diventa un beniamino dei piccoli spettatori sovietici in vari film successivi. Boris Stepantsev (1928-83) va ricordato per l'ambizioso mediometraggio *Šelkuntčnik* (Lo schiaccianoci, 1973), basato sul racconto di E.T.A. Hoffmann e sulla musica di Čajkovskij. Nikolaj Serebriakov (1928) è il più accreditato animatore russo di pupazzi della sua generazione, anche se non tocca mai i vertici della grande arte. Si ricordano *Ne šljap sčastje* (La felicità non sta nel cappello) e *Klubok* (Il gomito, entrambi del 1968). Vadim Kurčevskij (1928-97) collabora nei suoi primi anni con Serebriakov, per poi conquistare allora in proprio con *Moj seljonij krokodil* (Il mio coccodrillo verde, 1966), *Legenda o Grige* (La leggenda di Grieg, 1967) e l'eccellente *Master is Klamsi* (Il maestro di Clamecy, 1972), tratto dal lavoro dello scrittore francese Romain Rolland *Colas Breugnon*.

Ma il cineasta di maggiore spicco degli anni sessanta e dei primi settanta è Fëdor Khitruk (1917), destinato altresì a succedere a Ivan Ivanov-Vano come garante politico del mondo dell'animazione sovietica, ma con un'apertura di idee ben più ampia e propositiva.

Il suo primo film, *Istorija odnogo prestuplenija* (Storia di un delitto, 1961), ha un sapore neorealistico, e descrive con umorismo ma anche con partecipazione umana un minuscolo fatto di cronaca, l'omicidio di una donnetta fracassona da parte di un coinquilino che non riesce a prender sonno. Khitruk impiega un disegno che per i tempi e per la moda sovietica è d'avanguardia, e che si rifà alla lezione americana della UPA. Nel 1968 dirige *Film Film Film* (id.), azzeccata satira della lavorazione di un'opera cinematografica, dall'idea alla proiezione. Nel 1977 è la volta di *Ikar i mudrezy* (Icaro e i sapienti), quasi un pamphlet contro l'ottusità al potere.

La generazione che esce allo scoperto negli anni settanta-ottanta è quella che fa fare il salto di qualità all'animazione russa.

Il primo e più notevole di questi cineasti è Juri Norštejn (1941), il cui ottimo *Skazka skazok* (La fiaba delle fiabe, 1979) è uno dei capolavori della cinematografia immagine-per-immagine nel suo complesso. Si tratta di un lungo flusso di visioni e di associazioni mentali che rivanno all'infanzia, alla guerra, al lupacchiotto grigio di una famosa ninna nanna russa. Come *Lo specchio* di Andrej Tarkovskij (1975), cui per qualche verso assomiglia, *Skazka skazok* è la rilettura elegiaca della storia di un uomo e di una generazione, la riscoperta delle radici emotive e spirituali di un'epoca. Tra i film precedenti di Norštejn vanno ricordati *Zaplja i žuravl* (L'airone e la gru, 1974) e *Jošik v tumane* (Il riccio nella nebbia, 1975).

Andrej Khržanovskij (1939) esordisce nel 1966 con il satirico *Žil byl*

Koziavin (C'era una volta Koziavin), sull'ottusità della burocrazia, e dirige poi una lunga serie di film in cui mette a frutto l'abilità di diversi creatori d'immagini, riservando per sé la funzione di regista e direttore artistico. Ricordiamo *Stekliannaja garmonika* (L'organo di cristallo, 1968), *Škaf* (L'armadio, 1971) e *Korolevskij buterbrod* (Il pane e burro del re, 1985). Grazie all'intermediazione dello sceneggiatore italiano Tonino Guerra, Khržanovskij passa anche a mettere in movimento i disegni lasciati da Federico Fellini dopo la morte (*Dolgoe putešestvje*, Il lungo viaggio, 1996).

Eduard Nazarov (1941) mostra doti di sottigliezza e attenzione alle sfumature, come si può osservare in film quali *Žil byl pjos* (C'era una volta un cane, 1982) o *Putešestvje muravja* (Il viaggio di una formica, 1984). Aleksandr Tatarskij (1950) è il primo comico "dell'assurdo" sbocciato nella scuola russa. Film come *Padal prošlogodny sneg* (Quando nevicava l'anno scorso, 1983), *Obratnaja storona luny* (La faccia nascosta della luna, 1984), *Krylia, nogy, khvosty* (Ali, zampe e code, 1986) offrono eccellenti esempi di risata intesa come arbitrio dell'intelligenza e spezzatura della logica. Anatolij Petrov (1937) dà il meglio di sé con *Mama menja prostit* (La mamma mi perdonerà, 1976) e con *Poligon* (Poligono, 1977), dove sperimenta una visualità inedita, di tipo quasi fotografico. In *Poligon* il tema pacifista-fantascientifico è veicolato da personaggi che ricalcano le fattezze di famosi attori occidentali, da Jean Gabin a Paul Newman. Il quasi omonimo Aleksandr Petrov (1957) ottiene grandi consensi e qualche accusa di kitsch con *Rusalka* (La strega del fiume, 1996), fiaba drammatica su una sirena fluviale che porta alla morte un vecchio, colpevole in altri tempi di averla tradita in amore. Più tardi vince un Oscar con una versione filmata del romanzo breve di Ernest Hemingway *Il vecchio e il mare* (2000). La tecnica (delicata e potente insieme) è quella della pittura su vetro.

Garri Bardin (1941) è un brioso e mordace regista di pupazzi animati. Dopo il sarcastico *Konflikt* (Conflitto, 1984), dirige *Brek* (Break, 1985), ennesima ma divertente variazione sul tema dell'incontro di pugilato, e conquista l'alloro ad Annecy con *Seri volk end Krasnaja Šapočka* (Il lupo grigio e Cappuccetto rosso, 1990), sardonica versione *musical* della fiaba di Perrault. Nina Šorina (1943) approda alla scena internazionale con *Pudel* (Il cane di pezza) e *Dver* (La porta), entrambi del 1986, film beffardi sostenuti dalla lezione dell'espressionismo tedesco. Konstantin Bronzit (1965) conquista il gran premio ad Annecy con il comico e surreale *Vykliučatel* (L'interruttore, 1994), non privo di echi di Paul Driessen. Aleksij Kharitidi (1957) è infine autore di *Gagarin* (id., 1993), una piccola fiaba umoristica di grande intelligenza.

Altri paesi dell'Europa orientale

In Romania si mette in luce negli anni cinquanta Ion Popescu-Gopo (1923-89), con film come *Scurta Istorie* (Breve storia, 1956) e *7 arte* (La settimana arte, 1958), interpretati da un omino primitivo dal corpo ignudo e dalla testa oblunga: opere vivaci e controcorrente, dotate di un montaggio serrato. Questo

cineasta è anche il promotore del concetto di “film pillola”, che rivendica anche al film di pochi secondi la dignità di opera d'autore. Ne dà saggio concreto licenziandone due antologie nel 1966 e nel 1967.

Spentasi l'ispirazione di Popescu-Gopo, e a parte qualche buon risultato come *Cale lunga* (La lunga strada, 1976) di Adrian Petringenaru (1933-89) o *Picatura* (La goccia, 1966) di Sabin Balaša (nato nel 1932), l'animazione rumena trova il suo ruolo internazionale grazie all'eccellente disegnatore Zoltán Szilágyi Varga (1951), autore di difficile decifrazione ma di grande fascino (*Nodul gordian*, Il nodo di Gordio, 1979; *Arena*, id., 1981; *Monolog*, Monologo, 1983). Più tardi Szilágyi si trasferisce in Ungheria, dove lo troviamo attivo a Kecskemét.

In Bulgaria la nascita vera e propria del cinema d'animazione (dopo i tentativi di vari antesignani isolati) va fatta risalire all'iniziativa di Todor Dinov (1919-2004), che dirige non pochi film di buona qualità (*Junak Marko*, Marco l'eroe, 1955; *Margaritka*, La margheritina, 1965; *Isgonen ot raja*, Catturato dal paradiso, 1967) e tiene a battesimo i suoi più giovani colleghi. Fra questi va innanzitutto ricordato Donio Donev (1929), creatore dei personaggi dei *Trinita glupazi* (I tre scemi), protagonisti di un film con questo titolo nel 1970 e poi ciclicamente riproposti in altre pellicole e in vignette a stampa; Donev è anche il regista del primo lungometraggio d'animazione del suo paese, *Narekochme gi Monteki i Kapuleti* (Li chiamavamo Montecchi e Capuleti, 1985). Stoian Dukov (1931) predilige uno stile bidimensionale basato su un disegno molto asciutto. Va ricordato soprattutto *Nai-vernata miška* (Il topo più nero, 1971).

Ivan Vesselinov (1932) si segnala in particolare per la sua ispirazione corrosiva: *Djavalat v zirkvata* (Il diavolo in chiesa, 1969), per esempio, smaschera l'ipocrisia di chi si ammanta di santità. Christo Topuzanov (1930), ex cineasta dal vero, dà prova di buon livello espressivo e di impegno etico. Sono da ricordare, tra i suoi film, *Kokoški svjat* (Il mondo dei polli, 1972) e il festoso *Sriada srehtu Vtornik* (Il mercoledì che veniva prima del martedì, 1988). Rumen Petkov (1948) realizza anch'egli un lungometraggio, *Planetata na sakrovichtata* (Il paineta del tesoro), terminato anteriormente (1984) ma distribuito dopo quello dell'amico-rivale Donio Donev. Anri Kulev (1949) apporta all'animazione nazionale il suo vigoroso disegno (*Kavalkada*, Cavalcata, 1979), così come fa il poco più giovane Nikolai Todorov (1952), suo collaboratore in film come *Den Kato Gluchartche* (Un giorno come un fiore, 1981). Vanno infine citati Boyko Kanev (1939) e Slav Bakalov (1954), che con *Smatchkan Sviat* (Un mondo stropicciato, 1986), a pupazzi animati, danno alla Bulgaria il suo primo gran premio a uno dei grandi festival di film d'animazione (Annecy 1987).

L'Ucraina è, fra le repubbliche europee ex sovietiche, quella dalla storia più antica: il primo film d'animazione nazionale, *Skazka o solomennom byke* (La storia del toro di paglia, di Vjačeslav Levandovskij), risale al 1927. La produzione prende tuttavia slancio solo negli anni sessanta, avendo come esponente di prestigio Irina Gurvič (1911): celebre per il cortometraggio folclorico-comico *Kak sheny mushej prodavali* (Come le mogli vendettero i mariti, 1972). Evgenij Sivokin (1937) si segnala con *Len'* (Pigrizia, 1979), in cui è

evidente un'eco oblomoviana, mentre Vladimir Dakhnò (1932) raggiunge una buona popolarità in patria grazie a *Kak kazaki gotovili gulaš* (Come i cosacchi fecero il gulash, 1967) e ai film successivi sempre imperniati sul trio comico dei cosacchi.

In Georgia si afferma Vakhtang Bakhtadze, con una serie sul robot-uomo meccanico Samodelkin iniziata in un film del 1956 (appunto *Prikljutschenije Samodelkina*, Le avventure di Samodelkin). Mikhail Bakhanov (1942-1974) gira nel 1974 il bel *Raninà* (id.), in cui si vede e si ascolta un personaggio intonare la popolare canzone del titolo e altri individui (ognuno rappresentante una regione della Georgia) intervenire a correggerlo secondo le diverse usanze. Va ricordato anche David Takajšvili (1959), onorato con una Palma d'oro a Cannes per *Čuma* (La piaga, 1983).

In Armenia la produzione prende piede nel 1968, con il film antibellicista *Kaplja mjoda* (Una goccia di miele, di Valentin Podpomogov, nato nel 1926). Nel 1972 esordisce il fantasioso Robert Saakjantz (1950) con *Lilit* (Lilith), cui fanno seguito i giocosi *Kikos* (id., 1979) e *Kto rasskažet nebylitzu* (Chi racconta l'incredibile, 1982). Stepan Galstjan (1951) dirige *Fanos neudačnik* (Fanos lo sfortunato, 1980), su un personaggio la cui balordaggine viene chiamata "sfortuna".

L'animazione dell'Estonia conta su due esponenti di notevole personalità. Rein Raamat (1931) ha uno stile eclettico e si dimostra dotato in particolare per il timbro drammatico. Di lui si ricordano *Lend* (Il volo, 1973), *Kütt* (Il cacciatore di balene, 1976), *Suur Töll* (Il grande Töll, 1980): vi si racconta la leggenda medievale del gigante Töll, personificazione del popolo estone, morto in combattimento ma pronto a risorgere quando la patria abbia bisogno di lui. Priit Pärn (1946) mette il suo disegno apparentemente trasandato ma espressivo al servizio di opere polemiche o satiriche. *Harjutusi iseseisvaks eluks* (Alcuni esercizi per una vita indipendente, 1980) narra la contrapposizione tra un adulto metodico e grigio e un ragazzino gioioso e inventivo; *Le déjeuner sur l'herbe* (id., 1988), che prende solo il titolo dal quadro di Manet, è un libello contro la burocrazia e la società sovietiche.

In Lettonia brillano i pupazzi animati di Arnold Burovs (1915), il cui film migliore è probabilmente *Umurkumurs* (id., 1976), sulla "festa del raccolto" lettone; e i disegni animati di Roze Stiebra (1942), il cui *Man vienai māsinai* (Cara sorella, 1984) è basato su una canzone tradizionale che parla del ricamo a punto croce.

Meno sviluppata è l'attività della Lituania, che però può vantare un bel film *nonsensique*: *Buvo, buvo, kaip na buvo* (C'era, c'era, c'era eccome, 1986) di Zenonas Steinis (1946).

Stati Uniti - Lineamenti

Come già si è accennato, tutto ciò che precede il 18 novembre 1928 (“prima” mondiale di *Steamboat Willie* di Walt Disney), per quanto a volte artisticamente o spettacolarmente di ottimo livello, è situato nell’era antica della storia dell’animazione, specialmente di quella statunitense.

La fase seguente, in America, può a sua volta suddividersi in tre epoche: Età d’oro (da *Steamboat Willie* alla metà degli anni Cinquanta), Decadenza (fino al 1980, quando Friz Freleng, ultimo araldo del cortometraggio per le sale cinematografiche, pone fine alla produzione) e Rinascita, con la moltiplicazione dei lungometraggi destinati alle sale (la disneiana *The Little Mermaid*, *La sirenetta*, regia di John Musker e Ron Clements, è del 1989) e la fioritura quantitativa e qualitativa dell’animazione per il piccolo schermo negli anni Novanta.

Collateralmente a tutto questo si estende, dalla metà degli anni Trenta in poi, una produzione caratteristicamente dispersa dal punto di vista geografico, marcata dall’individualismo e perfino dalla riservatezza: quella degli indipendenti, che trovano finanziamenti fuori dal mercato usuale (essenzialmente sovvenzioni private e pubbliche all’arte), impiegano spesso tecniche non convenzionali come le figure ritagliate, il disegno o la pittura su pellicola, la plastilina, il disegno su carta, e presentano le loro opere in circuiti alternativi, come sale d’essai, campus universitari, circoli del cinema, festival nazionali e internazionali.

Anche negli Stati Uniti le storie dei due cinema, quello “dal vero” e quello d’animazione, si snodano separate, benché qui i punti di tangenza siano più numerosi che altrove. Al giro di boa del sonoro il disegno animato accolla su di sé l’eredità della *slapstick comedy* (si veda più avanti); il cinema di Hollywood utilizza spesso procedimenti di animazione per i suoi effetti speciali (uomini come Willis O’Brien e Ray Harryhausen fanno scuola; per non parlare degli infiniti usi della *computer animation* e di altri procedimenti digitali nei lungometraggi con attori di fine Novecento/inizio Duemila). Spesso l’animazione “cita” al proprio interno il cinema di Hollywood, come per esempio nel cortometraggio disneiano *Mickey’s Gala Premiere* (La festa per la “prima” di Mickey, 1933, con le caricature di varie star accorse alla “prima” di un film del Topo). Non mancano le sequenze di tecniche miste, “dal vero” più animazione, culminate nella danza di Gene Kelly con il topino Jerry in *Anchors Aweigh* (*Due marinai e una ragazza*, George Sidney, 1945) e nell’intero *Who Framed Roger Rabbit?* (*Chi ha incastrato Roger Rabbit?*, Robert Zemeckis e per l’animazione Richard Williams, 1988). Va anche ricordata la parabola di Frank Tashlin, regista di cortometraggi animati per vari Studios, passato poi con successo a lungometraggi comici con Bob Hope o Jerry Lewis.

Mentre sul piano del sonoro l’animazione hollywoodiana è ricca di innovazioni e di originalità (si veda la nota 15), su quello dell’immagine essa si appiattisce su uno stile caricaturale tutto sommato mediocre, anche se è sempre

vero che nell'*animated cartoon*, e in quello americano in particolare, il disegno non conta tanto per se stesso quanto per il movimento che consente o che suggerisce.

Saranno stimoli esterni, come la pubblicità, il design industriale, la divulgazione dell'arte moderna, a obbligare il *cartoon* cinematografico alla rincorsa formale. La pittura e l'illustrazione statunitense della prima metà del secolo (quella che coincide con l'Età d'Oro di Disney e compagni) non sollecitano grandi ambizioni. Come è indubbio che il cinema *western* non potrebbe essere capito senza un collegamento con le (straordinarie) immagini disegnate o scolpite da Frederick Remington alla fine dell'Ottocento, altrettanto è vero che gli scenografi e i *lay-out men* dell'animazione dei grandi *studios* si propongono per almeno vent'anni di ispirarsi a Edward Hopper ma non di superarlo. Disney, per porre le prime pietre di quello che diventerà un *magic kingdom* e per costruire le sue fiabe di lungometraggio da far gradire al mondo intero, deve costruirsi - e far frequentare ai suoi dipendenti - una biblioteca di oltre duemila volumi illustrati comperati in Europa; nonché arruolare (ancora dall'Europa) alcuni "creativi" di vaglia, fra cui perfino Salvador Dalì, per nutrire i propri animatori di *inspirational sketches* innovativi ed estrosi.

Nella seconda metà del secolo, dopo alcuni scossoni, il *look* del disegno animato spettacolare si assesta su un piano di medietà, che reinterpreta la propria tradizione svecchiandola, oppure imbocca ostentatamente la via del postmoderno (*Chi ha incastrato Roger Rabbit?* oppure la serie televisiva degli *Animaniacs*, 1993, prodotta da Steven Spielberg e diretta da Rusty Mills, Dave Marshall, Gary Hartle, Rich Arons, Barry Caldwell, Michael Gerard, Alfred Gimeno, Bob Kline, Jerry Lerew, Audu Paden, Greg Reyna, Leonard Robinson, Chris Brandt, Jeffrey De Grandis, Jim McClenahan).

La complessa relazione fra il cinema d'animazione e l'elettronica passa attraverso diverse vie.

Il computer viene usato per programmare il lavoro di ripresa, per immagazzinare e recuperare i disegni in modo che siano riutilizzabili, per sostituire la persona dell'animatore nei passaggi più banalmente esecutivi del suo lavoro, fino a generare figure simili ai tradizionali pupazzi animati e permettere la loro perfetta mobilità e mimica. I primi elementi grafici creati da un computer vedono la luce a metà degli anni Sessanta, e con una marcia tanto lunga quanto veloce e dispendiosa (gli investimenti sono massicci, anche perché sono coinvolte le compagnie televisive, che esigono sigle all'ultima moda per "aprire" le loro trasmissioni, e la pubblicità) giungono nel 1986 fino al cortometraggio *Luxo Jr.* (id.) di John Lasseter (1957), un espressivo e spassoso esempio di animazione di oggetti (in questo caso lampade da tavolo) che non esistono in realtà ma sono pure creazioni numeriche. L'animazione di "disegni" rimarrà un problema irrisolto ancora nel momento in cui scriviamo, mentre quella di "pupazzi" approderà a metà anni Novanta addirittura ai lungometraggi.

Tanto sul piano della redditività quanto su quello della penetrazione nell'immaginario sociale, l'animazione americana è una realtà minore rispetto al cinema "dal vero", e come tale viene guardata ai suoi giorni. Ragionando però sui tempi lunghi, il discorso si ribalta.

Ormai parecchie generazioni di umani del pianeta hanno foggiato il proprio mondo iconico sui disegni animati (e sui fumetti) di Disney o della Warner Bros. o della MGM; ancora oggi Tweety e Sylvester, Mickey e Donald, Biancaneve e Peter Pan recitano in spettacoli vecchi e nuovi, mentre invece Gary Cooper, Ronald Colman, Hedy Lamarr, Claudette Colbert, Loretta Young sono nomi di totali sconosciuti per i giovani. I lungometraggi di Disney sono un successo di botteghino a ogni nuova riproposizione al pubblico, mentre i successi "dal vero" dell'altroieri, in forma di videocassetta, aspettano pochi clienti in vena di nostalgia.

Disney, che non difettava di lungimiranza, disse fin dagli anni Quaranta che quello nato da un Topo era un impero.

Stati Uniti – L'età antica

Winsor McCay

Scrivo correttamente Donald Crafton che “fra il 1908 e la Prima guerra mondiale l'animazione venne gradualmente definita come genere cinematografico da Émile Cohl (in Europa) e da Winsor McCay (negli Stati Uniti). Prima di loro [il procedimento di ripresa immagine-per-immagine] era un semplice effetto speciale, non diverso da altri come le chiusure a iride o le dissolvenze incrociate”²⁵.

Soffermiamoci allora su Winsor McCay (1867-1934), disegnatore geniale e prolificissimo, che si fa apprezzare tanto nello spettacolo leggero come *chalk talker*²⁶ quanto nel giornalismo come fumettista. Nell'aprile del 1911 egli è in grado di presentarsi al pubblico del varietà insieme con le immagini in movimento del proprio *Little Nemo*, proiettate su uno schermo. Il celebre personaggio dei fumetti appariva fin dal 15 ottobre 1905 sulle tavole domenicali del quotidiano “New York Herald”.

Ma il suo capolavoro cinematografico è datato 1914 e s'intitola *Gertie the Dinosaur* (Gertie il dinosauro – **si veda l'illustrazione n. 12**). McCay disegna e anima con finezza e fluidità una sorta di brontosauo femmina, che dapprima fa capolino da alcune rocce, poi mangia un albero, beve un intero lago, danza, gioca con un mammut; sempre agli ordini del suo domatore in carne e ossa, lo stesso McCay ritto sul palcoscenico del vaudeville.

L'artista e il suo pubblico vengono dal fumetto, una forma di disegno che narra una storia e la articola attraverso personaggi e peripezie. La conseguenza ovvia è che Gertie non può essere, appunto, che un *personaggio*, avere cioè una sua fisionomia, una sua mimica, una sua psicologia. Ancor più forte è poi questa esigenza nel caso professionale di McCay, quando il numero si svolge su un palcoscenico di teatro, a fianco di cantanti, acrobati e comici in carne e ossa.

L'animazione americana di grande spettacolo seguirà più o meno sempre questo principio: utilizzerà cioè il disegno per raccontare delle *avventure* attraverso *attori* tracciati a matita e pennello. (Altrove si preferirà sfruttare le possibilità offerte dal movimento cinematografico perché queste siano applicate

²⁵ DONALD CRAFTON, *Before Mickey - The Animated Film 1898-1928*, Cambridge, Massachusetts 1982, pag. 9.

²⁶ Il *chalk talk*, o anche, con termine britannico, il *lightning sketch*, era un numero di vaudeville nel corso del quale un disegnatore rapidissimo faceva caricature agli spettatori oppure da un disegno originario otteneva diverse modificazioni comiche.

agli elementi specificamente grafici della linea e della massa, o a quelli pittorici del colore). Questo approccio viene chiamato *personality animation*.

La trasmigrazione dei personaggi dalla pagina allo schermo e dallo schermo alla pagina sarà costante. Invariabilmente, per comprensibili esigenze di linguaggio dei due *media*, Mickey Mouse, Donald Duck, Popeye, Krazy Kat, Bugs Bunny, lo stesso Superman avranno però caratteristiche, psicologie e peripezie notevolmente diverse nell'uno o nell'altro.

Spinto dal suo nuovo editore William Randolph Hearst, il creatore di Gertie lascia il vaudeville per concentrarsi sul lavoro per i giornali, ma non abbandona l'animazione. Nel 1918 porta sugli schermi *The Sinking of the Lusitania* (L'affondamento del Lusitania), basato su un fatto di cronaca bellica: l'affondamento del transatlantico civile Lusitania da parte di un sommergibile tedesco il 7 maggio 1915, con la morte di 1198 passeggeri, di cui 128 americani. È un film "serio", una sorta di trasposizione su schermo di quegli "eventi illustrati" che i giornali del tempo pubblicavano a piena pagina. Ed è un film di grande impegno morale e artistico, in cui la delicatezza della mano di McCay traspare anche nella tragedia, in qualche testa infantile fra le onde, in cui il tocco Liberty di Little Nemo è evidente. "La magnifica impresa di McCay", scrive John Canemaker, "non poteva che ispirare soggezione ai suoi colleghi, tanto era avanti rispetto ai tempi, e tanto era al di là della sensibilità e delle capacità di uomini che fabbricavano in fretta semplici comiche basate su pagliacci, gatti, cani e bambini"²⁷.

In seguito McCay realizza alcuni altri film, tutti databili attorno al 1921, senza però una forte ispirazione: *Dreams of a Rarebit Fiend* (Sogni di un ghiottone di toast al formaggio), *Bug Vaudeville* (Vaudeville degli insetti), *The Flying House* (La casa volante). Con questi conclude la sua incursione nel campo della celluloida; un'incursione che però egli sente come la più consona al suo spirito, fra le varie che gli consente il disegno. Nel 1927 gli animatori di New York organizzano una cena in suo onore ed egli la conclude con un discorso antidiplomatico, tanto nobile quanto secco. "L'animazione dovrebbe essere un'arte. Così io l'ho concepita. Ma, da quel che vedo, voi ragazzi ne avete fatto un commercio. Non un'arte, un commercio. Che sfortuna!"²⁸.

La produzione prende corpo

In un articolo retrospettivo del luglio 1931 la rivista "Popular Mechanics" scrive: "Nell'epoca precedente il sonoro l'intera industria dell'animazione avrebbe potuto essere acquistata per soli 250.000 dollari. Gli spettatori la consideravano più o meno come un gioco di prestigio cinematografico. Ma con

²⁷ JOHN CANEMAKER, *Winsor McCay - His Life and Art*, New York 1987, pag. 156.

²⁸ ISADORE KLEIN, *How I Came to Know the Fabulous Winsor McCay*, in *Cartoonist Profiles*, giugno 1977, n. 34, pag. 51.

l'aiuto del suono questi film fatti a mano hanno raggiunto un'enorme popolarità"²⁹.

Il resoconto è corretto, ma tace molte cose. Innanzitutto almeno una grande star era nata e aveva generato popolarità e profitto, Felix the Cat. In secondo luogo era stata formata una struttura industriale che produceva e distribuiva cortometraggi che, sugli schermi, rivaleggiavano bravamente con le grandi comiche "dal vero" dei Chaplin, Keaton, Langdon, Semon, fino a Laurel & Hardy. Va avvertito, infatti, che fino al momento in cui Walt Disney, alla metà degli anni Trenta, focalizza il suo interesse sul pubblico minorile, questi film vengono fatti "per tutti". Infine, gli artigiani che s'intestardivano in quest'attività poco redditizia ma accattivante avevano messo a punto un buon numero di tecniche di lavorazione destinate a durare nel tempo.

I primi *studios* organizzati nascono a New York. Il franco-canadese Raoul Barré apre il suo nel 1913; John Randolph Bray lo imita nel 1914; il magnate William Randolph Hearst crea l'International Film Service nel 1915. Tutti si dedicano a produrre serie, non cortometraggi autoconclusivi, e spesso traggono i personaggi dal mondo del fumetto.

Barré (1874-1932) produce una collana di film intitolata *The Animated Grouch Chasers* (I cacciatori brontoloni animati), poi delle *Phables* (Favole), e vari episodi incentrati su *Mutt & Jeff* (id.), i due zoticoni inventati per i fumetti da Bud Fisher; ma presto la sua stella tramonta. L'International Film Service, che nelle intenzioni dovrebbe sfruttare i copyright di Hearst su fumetti come *Bringing up Father* (Arcibaldo e Petronilla), *Krazy Kat* (id.), *Happy Hooligan* (Fortunello), *The Katzenjammer Kids* (Bibì e Bibò), vive poco più di due anni per il disinteresse e le contraddizioni della compagnia-madre.

La figura veramente interessante di questo primo squarcio del secolo è quella di John Randolph Bray (1879-1978), che esordisce come artista ma ben presto passa al ruolo d'imprenditore. Brevetta alcune tecniche, si associa quell'Earl Hurd (1880-1940) che a sua volta detiene l'unico brevetto autenticamente importante (il *cel process*, cioè l'uso di fogli di celluloidi trasparente per disegnare i personaggi, da sovrapporre in seguito a scenografie dipinte all'acquarello: in concreto, il procedimento usato dall'animazione di tutto il mondo negli anni seguenti), organizza il lavoro con criteri tayloristici, è lesto a catturare commesse governative per film didattici e d'addestramento quando gli Stati Uniti entrano in guerra. Nel 1920 tenta la pellicola a colori (Brewster Color, bicromica) con *The Debut of Thomas Cat* (Il debutto di Thomas Cat), ma la abbandona per gli alti costi e l'inaffidabilità dei risultati. Bray abbandona il mondo dello spettacolo nel 1927 per dedicarsi ai film didattici, ma lascia in eredità un esempio di gestione manageriale, industriale e finanziaria che gli Studios americani seguenti non potranno che imitare.

²⁹ Citato in LESLIE CABARGA, *Fleischer Story*, New York 1976, pag. 27.

Il personaggio più celebre di Bray è il Colonel Heeza Liar, sorta di Münchhausen americano (il suo nome ha lo stesso suono dell'espressione *he is a liar*, "è un bugiardo") nel quale si leggono anche riferimenti all'ancora popolarissimo ex presidente Theodore Roosevelt.

Gli anni Venti

Il disegno che assume vita autonoma dopo che un disegnatore in carne e ossa l'ha tracciato sul foglio, formula nata dal *chalk talk* del vaudeville e molto usata fin dalla nascita del disegno animato statunitense, diventa una sorta di marchio di fabbrica dello *studio* dei fratelli Fleischer. Max Fleischer (1883-1972) aveva dapprima inventato uno strumento chiamato *rotoscope*, che permette di ricalcare col disegno, fotogramma dopo fotogramma, un'azione filmata "dal vero" (brevetto del 1917), poi si era fatto le ossa allo *studio* Bray, nel quale aveva chiamato anche il fratello Dave (1894-1979). Nel 1921 i due si mettono in proprio e affidano le loro sorti a Ko-Ko the Clown, che esce da un calamaio e gioca tiri birboni al suo disegnatore, appunto Max. Non sono film esaltanti, ma vi brilla l'estroso zampillare dei gag, specialità del direttore artistico Dave. Un altro gruppo attivo negli anni Venti, ma senza grande fama, è quello capitanato da Paul Terry (1887-1971), che inalbera come suo vessillo il personaggio del Farmer Alfalfa ("agricoltore Erbamedica") e le *Aesop's Fables* (Favole di Esopo, che peraltro non avevano nulla a che fare con l'Esopo della letteratura, salvo l'essere popolate di animali e avete una morale posticcia espressa nel finale).

La vera star di questo periodo esce dal piccolo *studio* di Pat Sullivan (1887-1933), ed è Felix the Cat (**si veda l'illustrazione n. 13**). Suo creatore è il disegnatore – animatore – sceneggiatore Otto Messmer (1892-1983), timido artista che per lunghi anni lascia che il produttore accrediti a sé ogni merito sul personaggio e sui film. Sullivan, uomo ambiguo e alcolizzato, ha il genio di fare pubblicità al proprio nome e a Felix, e di stringere ottimi contratti di *merchandising* (è il primo a farlo su larga scala) per giocattoli, pupazzi, infiniti oggetti con la foggia del gatto nero. La fortuna cessa con l'avvento del sonoro, il rapido deteriorarsi della salute di Sullivan, e un inestricabile garbuglio sui diritti ereditari. "È importante ricordare", scrive John Canemaker, "che Felix era un personaggio pensante, non una figura d'azione routinaria come i *cartoons* degli altri Studios del periodo"³⁰. In effetti, nel panorama del suo decennio, egli è di una complessità fuori dell'ordinario: è a un tempo umano, felino, monellesco e magico, mimo di buona recitazione e "materiale grafico" tale da poter staccare parti del proprio corpo e usarle secondo la forma che suggeriscono (la coda a punto interrogativo può ad esempio diventare un amo da pesca). Felix è una figura muta ricca di espressività, ma ancora non un attore comico. Per questo occorre aspettare Walt Disney.

³⁰ JOHN CANEMAKER, *Felix – The Twisted Tale of the World's Most Famous Cat*, New York, 1991, pag. 69.

Stati Uniti – L'età moderna e l'epoca d'oro

Walt Disney 1

È nel 1933, con *The Three Little Pigs* (*I tre porcellini*, diretto da Burt Gillett), che Walt Disney si dichiara per la prima volta pienamente soddisfatto: il film è al 100%, dall'inizio alla fine, *personality animation*³¹. Ed è nel 1935, in un memorandum indirizzato al responsabile della scuola d'arte interna allo Studio, Don Graham, che egli espone con chiarezza le linee guida del suo pensiero. Ecco qualche passaggio: “La funzione principale del disegno animato non consiste nel fare una copia esatta delle azioni e delle cose come sono nella realtà, ma nel proporre una caricatura della vita; e nel rappresentare sullo schermo cose che sono passate nell'immaginazione del pubblico, nel dar vita a fantasie di sogno o a visioni irreali che tutti abbiamo avuto nella mente durante la nostra vita. (...) La nostra analisi della realtà non deve essere tale da renderci soltanto in grado di riprodurla fedelmente; occorre che ci fornisca una base per addentrarci nel fantastico, lasciando tuttavia che abbia un fondamento nei fatti, per ottenere una maggior dose di credibilità e di legame con il pubblico. (...) Possiamo sottolineare l'uso degli occhi, delle sopracciglia, della bocca, la loro relazione reciproca, il modo in cui alcune volte gli occhi e la bocca devono lavorare insieme per creare l'espressione voluta, mentre in altre occasioni per ottenere un certo risultato espressivo è meglio considerarli separatamente. (...) Mi piacerebbe anche studiare il dialogo. Voglio anzi preparare un corso su questo argomento: composizione della frase e ritmo della conversazione, frasario e ritmo del dialogo, forme verbali e caratteristiche del dialogo, espressioni, gesti, uso di occhi, sopracciglia, bocca, testa, braccia, lingua, ispirazione ed espirazione, e vari altri aspetti che hanno a che fare con una ben riuscita rappresentazione del dialogo nel disegno animato”³². Occorre aggiungere che alla Disney vengono codificate delle vere e proprie tipologie di azione e di recitazione, nonché una serie di procedimenti comici, classificati ognuno con un proprio nome³³.

³¹ Il film e il suo motivo accompagnatore *Who's Afraid of the Big Bad Wolf?* di Frank Churchill vengono interpretati dal pubblico come un messaggio di ottimismo rooseveltiano contro la Grande Depressione seguita al crack borsistico del 1929. Il critico Richard Schickel argomenta che vi si specchiava piuttosto il credo del presidente in carica, il repubblicano Herbert Hoover: i disastri vengono dall'imprevidenza, una solida casa tradizionale non crolla al soffio del lupo. Walter Lantz, con *Depression* dello stesso anno, non bada ad allegorie: lo spettro della Depressione viene sconfitto da iniezioni di Fiducia, fornita personalmente da Franklin Delano Roosevelt a Oswald the Lucky Rabbit e da questi inoculata un po' a tutti.

³² Questo documento, certamente uno dei più importanti della storia dell'animazione, è curiosamente poco noto. Lo si trova citato per intero in: SHAMUS CULHANE, *Talking Animals and Other People*, New York 1986, pagg. 117-127.

³³ Vedi FRANK THOMAS e OLLIE JOHNSTON, *Disney Animation-The Illusion of Life*, New York 1981, e *Too Funny for Words-Disney Greatest Sight Gags*, New York 1987.

In altri termini si consuma qui il passaggio dal concetto di “disegno che si muove” a quello di “attore (possibilmente divo) disegnato”, tenendo come punto di riferimento la consapevolezza che solo lo *star system* è garanzia di successo nel mondo del cinema. Da questa scelta consegue una propensione sempre più marcata verso il realismo, che Disney stesso identificherà nell'ossimoro “l'impossibile plausibile” ma che nei prodotti più tardi si dimostrerà un gravame non piccolo sull'efficacia artistico-spettacolare dei film.

La Disney si rivela una delle aziende più precoci nell'utilizzare strategie di marketing, nello studiare le reazioni e i gusti del pubblico, nonché la sua composizione per sesso e per età. La massiccia presenza di protagoniste femminili nei lungometraggi, per esempio, nasce dalla verifica che il pubblico di questi film era prevalentemente formato da donne e bambine. Lo stardom animato, la possibilità di costruire storie anche lunghe con attori disegnati ma credibili (*l'impossibile plausibile*, altro slogan del produttore), nascono qui.

Walt Disney 2: biografia

Walter Elias Disney (1901-1966) fa a vent'anni le sue prime esperienze cinematografiche a Kansas City, poi fissa il suo *studio* a Hollywood nel 1923. Per un decennio la sua produzione animata è l'unica a provenire dalla California anziché da New York. Le tre serie di *Alice Comedies* (Le commedie di Alice, 1923-1927: avventure di una bambina in carne ed ossa in un mondo di disegni animati) e quella di *Oswald the Lucky Rabbit* (Oswald il coniglio fortunato, 1927-1928) gli procurano una crescente popolarità. Benché divertenti e ricchi di *verve*, questi brevi film non sono migliori di quelli prodotti dalla concorrenza, e non di rado il produttore si ispira anche vistosamente a cineasti più anziani ed esperti di lui (per esempio a Otto Messmer e al suo Felix the Cat).

Nel febbraio 1928 il distributore Charles Mintz, cui competono i diritti su Oswald, gli sottrae i migliori animatori, apre un proprio *studio* e prosegue egli stesso la serie. Walt controbatte inventando, assieme al suo braccio destro Ub (o Ubbe) Iwerks, mente grafica del gruppo dei pochi rimasti, il nuovo personaggio di Mickey Mouse, di cui registra il marchio a proprio nome il 21 maggio 1928, e autoproduce due cortometraggi. Il rischio di un nuovo fallimento economico lo spinge a questo punto a tentare il tutto per tutto, a passare cioè al cinema sonoro, allora agli albori e vagliato con diffidenza da molti.

Il primo Mickey Mouse sonoro, *Steamboat Willie* (terzo della serie; i primi due, *Plane Crazy*, L'aeroplano pazzo, e *Gallop in' Gaucho*, Il gaucho al galoppo, saranno distribuiti in seguito post-sincronizzati) rappresenta il giro di boa di tutta l'animazione mondiale, come più volte si è detto.

Per Disney tuttavia è solo l'inizio di una lunga rincorsa alla perfezione, che egli conduce dividendo il suo lavoro in due filoni: quello dei cortometraggi comici e quello delle Silly Symphonies, piccoli musical o fiabe in cui non compaiono Mickey Mouse e la sua banda (Minnie Mouse, Horace Horsecollar, Clarabelle Cow, Donald Duck, Pluto, Goofy). Sono anni di caparbia ricerca della

migliore *personality animation*, di ricorso al colore (*Flowers and Trees*, Fiori e alberi, Burt Gillett, 1932), di rigorosa divisione del lavoro, di addestramento di nuovi animatori alla scuola interna dello *studio* (1932-39), di creazione di uno strumento che permette la profondità di campo (*multiplane camera*). Nel 1937 ecco il lungometraggio, quello *Snow White and the Seven Dwarfs* (*Biancaneve e i sette nani*, regia di David Hand) cui per tre anni, durante la lavorazione, si accenna nell'ambiente del cinema come alla "Disney folly". Ancora una volta gli incassi sono eccezionali e la scommessa è vinta, ma gli anni degli entusiasmi stanno per esaurirsi.

Scoppiata la Seconda guerra mondiale e chiusi i mercati stranieri, *Pinocchio* (id., regia di Ben Sharpsteen e Hamilton Luske, 1940) e *Fantasia* (id., regia di Ben Sharpsteen, 1940) non hanno la fortuna sperata. In particolare il secondo, una sorta di collana di Silly Symphonies basata sulla musica classica diretta da Leopold Stokowski, è un netto fiasco (salvo divenire, decenni dopo, un *cult film* e incassare moltissimo a ogni riedizione). *Fantasia* è il canto del cigno del Disney sperimentatore, che questa volta si è provato - con anni di anticipo sul sistema Dolby - nel campo del suono stereofonico (Fantasound). L'incomprensione per questo film, unita alle difficoltà della guerra e a un duro sciopero degli animatori nel 1941, disamora il magnate.

Di fatto, dagli anni Quaranta sino alla fine dei Settanta, le redini dell'animazione passano quasi per intero a nove uomini di fiducia, presto ribattezzati The Nine Old Men (il nome scherzoso con cui vengono definiti negli Stati Uniti i membri della Corte Suprema)³⁴. Disney si dedica alla nascente televisione, ai film "dal vero" per ragazzi a basso costo, ai parchi a tema (Disneyland, in California, viene aperto nel 1955; seguiranno Walt Disney World a Orlando, Florida, nel 1971; Tokyo Disneyland nel 1981; Disneyland Paris nel 1992). La morte lo coglie mentre sta lavorando al progetto di Epcot, Experimental Prototype of a City of Tomorrow. Questo progetto sarà realizzato postumo, e integrato nel Walt Disney World di Orlando.

³⁴ Questi Nove Vecchi furono: Eric Larson (1905-1988), Les Clark (1907-1979), Milton Kahl (1909-1987), Wolfgang Reitherman (1909-1985), John Lounsbery (1911-1976), Frank Thomas (1912-2004), Ollie Johnston (1912-2008), Marc Davis (1913-2000), Ward Kimball (1914-2002). Oltre a loro, moltissimi altri talenti contribuirono nel corso degli anni al successo dei film. Ricordiamo almeno David Hand, Ben Sharpsteen, Norman Ferguson, Hamilton Luske, Don Lusk, Earl Hurd, Hugh Hennesy, Albert Hurter, Ferdinand Horváth, Gustaf Tenggren, Joe Grant, James Bodrero, Kay Nielsen, Mary Blair, Jules Engel, James Algar, Al Eugster, Cy Young, Ugo D'Orsi, Grim Natwick, T. (Thornton) Hee, James "Shamus" Culhane, William Cottrell, Aurelius Battaglia, Preston Blair, Dick Huemer, Perce Pearce, Zack Schwartz, Charles Philippi, Bill Peet, Vernon George Stallings, Clyde "Gerry" Geronimi, Hal King, Jack King, Jack Kinney, Jack Hannah, Rudy Larriva, Isadore Klein. Fra le "voci" citiamo Clarence Nash (Donald), Pinto Colvig (Goofy), Jim Macdonald (Mickey, in sostituzione di Disney che fino ad allora aveva sempre personalmente doppiato il personaggio). Fra i musicisti vanno ricordati Frank Churchill, Leigh Harline, Paul Smith, George Bruns, Richard e Robert Sherman. Nella pattuglia di nuovi cineasti che ha rilanciato la Casa negli anni Ottanta-Novanta ricordiamo i registi John Musker, Ron Clements, Gary Trousdale, Kirk Wise, Barry Cook, Tony Bancroft, l'animatore tedesco Andreas Deja, i musicisti Howard Ashman e Alan Menken.

Walt Disney 3: costruire il consenso

Il cinema di Disney combacia con quello hollywoodiano generale, basato sullo star system, sui grandi stereotipi, sui generi (molti disegni animati disneyani sono a parte intera dei musical), sulla deliberata volontà di divertire e svagare³⁵. Questa realtà non sempre è stata capita, e nel corso degli anni talvolta si sono pretesi da essa un livello plastico-visivo, un rigore pedagogico-educativo, una coscienza politica che non potevano appartenere.

Occorre capire che il cinema di Disney è solo una parte - anche se quella fondante - del mondo Disney, formato anche da fumetti, programmi televisivi, parchi di divertimento che si offrono come *enclaves* rispetto all'esterno e che, non a caso, si autodefiniscono Magic Kingdoms. I concorrenti cinematografici, per i primi vent'anni almeno, fecero di tutto per imitare Disney e inseguirlo sul suo stesso terreno, diffondendo ulteriormente (quanto inconsapevolmente) il suo verbo. Ecco allora il mondo Disney, che rappresenta qualcosa di unico nella storia economica e mediologica del suo secolo.

Già durante la sua vita il Disney-uomo confida di non esistere più come tale, ma come un concentrato di valori morali, di scelte visive, di aspettative emotive; in una parola, un'icona. Non a caso l'azienda prosegue la strada tracciata anche dopo la morte del fondatore, ottenendo risultati economici estremamente lusinghieri anche a decenni di distanza. Sulla storia dell'animazione mondiale Disney e la sua formula (ne riparleremo a proposito del lungometraggio) pesano come un monopolio; non solo per la straordinaria capacità dell'azienda di diffondere i propri prodotti, ma anche per la drastica volontà del pubblico di rifiutare qualunque cosa non abbia quel marchio.

In sostanza Disney, in quanto costruttore di consenso, precede e supera qualunque altra manifestazione del terziario.

Disney penetra poi tanto nell'immaginario quanto nell'affettività umana planetaria sin dall'infanzia, in maniera dunque incancellabile; veicolando i valori della *Hollywood way of life* classica anche quando questi entrano in crisi nella società e nella stessa industria del cinema.

Questo configura un caso forse unico nella storia dell'economia: una *corporation* che plasma i propri consumatori e clienti, con la ragionevole certezza che questi a loro volta faranno dei propri figli dei nuovi consumatori.

³⁵ Un film intelligente come *Sullivan's Travels* di Preston Sturges (*I dimenticati*, 1942) è emblematico in proposito. Il protagonista, un giovane regista che si cala nel mondo dei miserabili per descriverli in un film di denuncia, finisce in un campo di lavori forzati, e vede quegli uomini senza speranza trovare il riso quando assistono alla proiezione di alcuni film di Mickey Mouse. Questo lo convincerà che funzione del cinema è quella di apportare un po' di serenità in un mondo difficile.

Walt Disney 4: l'opera

Come tutti i condottieri fuori dell'ordinario, il “papà di Topolino” ha l'ardire di arruolare collaboratori che gli siano superiori, almeno all'interno del loro campo specifico, e che agiscano in pratica come suoi prolungamenti. Nella cornice di un'arte tipicamente consortile come quella cinematografica, le creazioni della Disney sono quanto di più autoriale si possa immaginare nel sistema hollywoodiano degli anni Trenta, giacché nulla esce dagli stabilimenti della Hyperion Avenue (nel 1941 si trasferiranno a Burbank) senza l'avallo diretto di Walt.

Nel 1929, con *The Skeleton Dance* (La danza degli scheletri), ha inizio la produzione delle Silly Symphonies, la serie pensata con lo scopo di amalgamare al meglio la musica e il disegno animato. L'idea è suggerita da Carl Stalling, geniale autore di musica da film e amico di Walt fin dai tempi di Kansas City. Ne faranno parte piccoli classici come *Flowers and Trees* (1932, primo disegno animato in Technicolor e primo Oscar per l'azienda), il già citato *Three Little Pigs* (1933), *The Old Mill* (Il vecchio mulino, 1936, autentica prova generale del lungometraggio).

Il 21 dicembre 1937 al Carthay Circle Theater di Hollywood viene presentato *Snow White and the Seven Dwarfs* (*Biancaneve e i sette nani*), della durata di ben 83 minuti. Si tratta di una fiaba commovente e ilare, interpretata da attori accattivanti (soprattutto i nani) e accompagnata da canzoni piacevolmente orecchiabili come in ogni *musical* americano che si rispetti. Fino all'uscita di *Via col vento*, nel 1939, deterrà il record d'incassi della storia del cinema americano.

Agli occhi degli spettatori del Duemila la protagonista Biancaneve appare zuccherosa e perbenista, e tuttavia a quasi settant'anni di distanza il film miete successi a ogni riedizione, sia essa cinematografica o in videocassetta o in Dvd.

Un'adolescente in vesti lacere è intenta a lavare il pavimento del giardino di un castello, e nel frattempo canta. La sua voce viene udita da un principe vestito d'azzurro, che si unisce a lei in un duetto vocale e le dichiara il proprio amore in sboccio. La scena fa scattare la gelosia della splendida ma perfida Regina, che interroga lo specchio magico e ne ottiene un responso intollerabile: la figliastra Biancaneve, da lei sempre umiliata e conculcata, è cresciuta fino a diventare una donna e ora la supera in bellezza. Così scatta la vendetta: il Cacciatore condurrà la ragazza nel bosco e l'ucciderà. Ma l'uomo non è senza cuore. Non osa pugnare l'innocente e così le intima di fuggire il più lontano possibile e di non tornare mai più. In preda allo sgomento la giovane corre nel fitto della foresta e sviene, poi si rinfranca ed è condotta dagli animali (con i quali ha un'istintiva simpatia) fino a una casetta dove tutto è piccolo, forse l'abitazione di sette bambini. Sperando di farsi ospitare la riordina come una brava mamma, poi si assopisce. In realtà la casa appartiene ai Sette Nani, che al loro ritorno dal lavoro, dopo una serie di piccoli contrattempi, si dichiarano felici di ospitare e proteggere la principessa. La Regina nel frattempo ha appreso

dallo specchio che il Cacciatore l'ha ingannata, e grazie alle proprie arti magiche si sottopone a una metamorfosi che la trasforma in una vecchia dai capelli bianchi e dal naso adunco. Il giorno dopo, usciti i Nani dalla casetta, si presenta a Biancaneve e la induce ad assaggiare una mela avvelenata. Il ritorno precipitoso dei sette protettori non salva la fanciulla, ma condanna l'assassina: inseguita su per una montagna, viene colpita da un fulmine e precipita a morte nel dirupo. Il pre-finale è patetico: i Nani non osano seppellire tanta bellezza e rinchiudono Biancaneve in una teca di vetro, mentre passano le stagioni. Ma il Principe Azzurro, che l'aveva cercata in ogni dove, finalmente la trova e si china a baciarla; e questo basta a riportarla alla vita, perché l'incantesimo prevedeva un sonno eterno, che però il primo bacio d'amore poteva dissolvere. Così tutti vissero a lungo felici e contenti.

Come spesso accade nel mondo delle opere creative, quello che oggi più di ogni altro viene considerato un classico dell'animazione fu ai tempi suoi un esperimento ardito. Preso atto che la dimensione del cortometraggio l'avrebbe per sempre confinato nel ruolo di "complemento di programma", l'ambizioso produttore fin dal 1934 mise in cantiere un'opera della durata ormai canonica di un'ora e mezzo, con un bilancio stimato di 250.000 dollari. Al raggiungimento di un risultato soddisfacente mancava però una competenza artigianale che permettesse agli attori disegnati di esprimere una psicologia in cui gli spettatori potessero identificarsi, e scenografie che li calassero in un ambiente carico di atmosfera. Sotto il suo impulso e grazie all'eccezionale lungimiranza e capacità didattica di Don Graham, l'insegnante di disegno da lui arruolato, lo *studio* fece in brevissimo tempo un salto di qualità in tutti i settori creativi, sicché per raccontare una fiaba basata su personaggi realisticamente umani (Biancaneve), caricaturali (i Nani) e animali fu possibile costruire un coerente universo grafico, pittorico e sonoro.

La cosa ebbe un suo prezzo e il budget sestuplicò. Il pubblico rimase però abbagliato dal risultato e gli incassi immediatamente trasformarono l'indebitamento in profitto. La critica fu non meno entusiasta ed elevò Disney al rango di genio (le respicenze cominciarono ad avvertirsi una decina d'anni più tardi).

Il lungometraggio di Disney era un vero e proprio *musical* di professionalità impeccabile, dominato dai personaggi dei Nani, ognuno dotato di una propria mimica corporea e facciale e di una vivida e divertente personalità (nella favola dei Grimm essi sono invece un gruppo indistinto).

Va qui osservato che il *musical* teatrale americano (broadwaiano, come si suol dire) era stato sempre afflitto da una certa meccanicità. L'azione si snodava avvincente sinché non giungeva il momento del "numero" canoro; a quel punto tutto si arrestava per riprendere (in maniera spesso maldestra) dopo l'ultimo vocalizzo. Il cinema, soprattutto nei film della coppia Fred Astaire-Ginger Rogers, comprese la necessità di utilizzare in funzione narrativa le canzoni e i balletti; ma fu probabilmente solo *Snow White* ad abbandonare per intero il vecchio difetto e a far sì che ogni numero musicale permettesse alla storia di procedere e agli spettatori di mantenere costante la loro attenzione. Broadway

giungerà a questo risultato ben sei anni dopo, con il celebre *Oklahoma!* (serata inaugurale il 31 marzo 1943).

La narrazione, a parte il finale, si snoda nelle ventiquattr'ore mantenendo la tradizionale unità di tempo e azione, mentre le emozioni sono dosate in maniera da tenere avvinto lo spettatore senza stancarlo, passando dal pathos all'orrore alla tenerezza alla comicità e così di seguito. L'animazione dei personaggi ha momenti da antologia, così come gli effetti speciali e la scelta delle ambientazioni e dei colori, in larga parte esemplati sulle illustrazioni europee di libri per l'infanzia.

Al passivo vanno certamente segnate le figure di Biancaneve stessa, la cui recitazione già nel 1937 appariva datata e basata sulla gestualità delle attrici del cinema muto, un eccesso di realismo e una buona dose di vezzosità che non ha superato il vaglio del tempo e il mutare delle sensibilità.

Con il mondo della critica e della cultura l'idillio fu appassionato, ma non durò oltre la Seconda guerra mondiale. Sergei M. Ejzenstein, Frank Lloyd Wright, Theodor W. Adorno, Walter Benjamin, Max Horkheimer presero estremamente sul serio un prodotto come quello disneiano, che offriva possibilità illimitate alla creatività umana, era esempio di un matrimonio fra suono e immagine che il cinema "dal vero" era lungi dal realizzare, rappresentava in forma simbolica, consapevolmente o meno, lo stato della società in cui era inserito.

Più tardi i film diventarono ripetitivi, non si evolsero mentre tutto intorno cambiava, e il tempo fece da setaccio fra ciò che appartiene al presente e ciò che resta indelebile. L'immaginario disneiano, imperniato sulla caricatura e sulle illustrazioni di libri di fiabe, non regge il confronto con il meglio delle arti visive del Ventesimo secolo. I registi disneiani rientrano nella definizione di "buoni artigiani" e restano lungi dal peso cinematografico dei maestri loro contemporanei, da Ford a Welles, da Hitchcock a Kurosawa. La creatività disneiana non regge il confronto con quella dei maestri dell'animazione d'autore, si chiamino essi Norman McLaren, Alexandre Alexeieff, Oskar Fischinger, Len Lye, Jordan Belson, Juri Norštejn, Tex Avery, Jan Švankmajer o Yoji Kuri.

Disney peraltro non aspirò mai alle sale di cinema d'essai. Fu l'esempio forse più puro di genio di massa che la prima metà del secolo seppe esprimere. Fu un creatore borghese che portava in sé, e sapeva catalizzare e ritrasmettere, i gusti, i valori, le aspirazioni, i limiti dei borghesi del suo tempo - e soprattutto del vastissimo popolo dei proletari che aspiravano a sfociare in quella condizione sociale e ideologica superiore.

Egli tuttavia non concepiva una via al cinema d'animazione che fosse diversa dalla propria, e la sua apoteosi presso il pubblico diede luogo a un monopolio estetico di scala mondiale.

Questo ebbe le pesanti conseguenze negative di tutti i monopoli; tanto che la grande fioritura dell'animazione d'autore degli anni Sessanta-Novanta fu senza eccezione antidisneiana.

In secondo luogo ebbe una conseguenza a lungo termine negativa anche sui prodotti realizzati dall'azienda dopo la morte del fondatore.

Se film di fine secolo come *La sirenetta* (*The Little Mermaid*, 1989), *La bella e la bestia* (*Beauty and the Beast*, 1991) o *Il re leone* (*The Lion King*, 1994) ebbero ancora un loro vigore e un loro ottimo risultato di botteghino, ciò fu dovuto non tanto a un rinnovamento - che all'interno della formula sarebbe stato impossibile - quanto alla capacità di riempire il vuoto nella domanda di *musical* cinematografici basati su attori, cantanti e ballerini in carne e ossa, il cui costo sarebbe stato inavvicinabile per qualsiasi produttore. Appena pochi anni più tardi, la politica della casa produttrice dovette cambiare e in qualche momento addirittura cannibalizzarsi, proponendo sugli schermi o in home-video dei *sequel* di prodotti disneiani vecchi e nuovi, fra cui un *Fantasia 2000* che parve non tener conto, se non per alcuni aggiornamenti tecnologici più di facciata che di sostanza, dei sessant'anni che erano passati rispetto al capostipite.

L'arte delle torte in faccia

Negli anni Dieci e Venti, nel cinema "dal vero", alcuni attori-registi-produttori avevano dato vita a un fenomeno genialmente originale e innovativo tanto nel campo della cinematografia quanto in quello più generale della comicità: la *slapstick comedy* (i film delle "torte in faccia").

Charlie Chaplin, Buster Keaton, Roscoe "Fatty" Arbuckle, Harold Lloyd, poco dopo Larry Semon, Charlie Chase, Harry Langdon, Stan Laurel & Oliver Hardy avevano piegato il linguaggio visivo dell'azione, del montaggio e dell'inquadratura a finalità di pura risata, basandosi su due strumenti fondamentali: un personaggio-maschera, psicologicamente ben squadrato e riconoscibile ma proteso ad agire anziché a comunicare emozioni; e il gag, cioè la trovata, l'incidente comico.

Questi procedimenti di risata (gag) furono a volte personali, come il *tie twiddle* di Oliver Hardy (il suo giocherellare con la cravatta), ma più spesso patrimonio comune, e formarono una sorta di vocabolario del comico dello spettacolo: *take*, *double take*, *camera-look*, *pratfall*, *deadpan*, *slow burn*, *108*. Ovviamente la scuola da cui derivavano era quella pre-cinematografica del vaudeville, senza dimenticare che a loro volta il vaudeville comico e il cinema comico stesso non possono essere esattamente compresi se non sono inquadrati nella cornice della comicità americana fondata sul *nonsense* e sulla *tall tale*.

Si insegna sui manuali che i vent'anni d'esistenza della *slapstick comedy*, o Golden Age of Comedy, si concludono con la fine del cinema muto, cedendo il

passo alle più raffinate commedie sonore di costume, dirette dai Capra, Lubitsch, Cukor, La Cava, Hawks.

La realtà è un'altra: essi si prolungano per altri venticinque anni nel cinema d'animazione, nella cosiddetta Golden Age of American Animation.

Dagli anni Trenta in poi ogni Major Company hollywoodiana vuole avere i propri complementi di programma a disegni animati, da distribuire assieme ai propri lungometraggi "dal vero". Questi cortometraggi, più ancora dei loro predecessori degli anni Dieci e Venti, puntano alla risata, e fanno uso ormai esclusivo di gag d'azione, rinunciando a quelli puramente grafici. In altri termini, i tempi dei campanili che si rannicchiano per non essere urtati da un aereo (*Plane Crazy* di Walt Disney) o dei punti esclamativi che diventano mazze da baseball (*Felix the Cat*) sono definitivamente tramontati. Inoltre questi cortometraggi mirano ad attribuire tali gag a personaggi-maschere, psicologicamente ben squadriati e riconoscibili - ma protesi ad agire anziché a comunicare emozioni³⁶.

Anche i tipi fisionomici di queste maschere sono standardizzati. Li si può trovare esemplificati nel fortunato volume didattico di Preston Blair *Learn How to Draw Animated Cartoons* (Tustin, California, 1949), ancor oggi in vendita nei negozi di articoli per artisti. Almeno in parte questo contraddice la ricetta della *personality animation* che vorrebbe produrre ogni volta attori diversi, ognuno ben identificabile, e difatti il suo stesso profeta, Walt Disney, deve venire a patti con il proprio rigore quando si tratta di far sbellicare gli spettatori davanti alle traversie buffonesche di Donald Duck, Goofy e Pluto; mentre Mickey, attore più duttile ma privo di marcati attributi comici, cede subito il campo ai suoi comprimari e nel giro di una decina d'anni conclude la sua carriera attiva.

I disegnatori di questo periodo si adeguano al "tutto tondo" disneiano e propongono un'animazione ormai molto accurata, raggiungendo una *koiné* della matita che ha il pregio di permettere il passaggio da un datore di lavoro all'altro senza traumi. Al tempo stesso, tale *koiné* rende la produzione caratteristicamente omogeneizzata. Le case produttrici sono un crogiolo di talenti, ma la "mano" può essere identificata solo dall'esperto; le case si propongono - e realizzano - dei film di genere, di massa e di serie. È proprio la Disney a fare parzialmente eccezione, perché le *Silly Symphonies* sono degli *one shot cartoons*, che hanno finalità a modo loro sperimentali.

Negli anni ottanta-novanta la critica specializzata ha per lo più applicato una "politica degli autori" su questa materia, isolando il più possibile dal contesto le personalità di registi, animatori, soggettisti, *lay-out men*, musicisti.

³⁶ Divenne famoso il libriccino nero sul quale Frank Tashlin, allora attivo nell'animazione, andava ad annotare le trovate di Keaton e compagni, ogni volta che qualche sala di periferia ne riesumava i vecchi film.

Senza disconoscere gli ottimi risultati di questo approccio, chi scrive queste righe ritiene che il frequente alternarsi di registi, soggettisti e animatori sull'uno piuttosto che sull'altro personaggio; la rigidità del modello seriale; la definizione delle fattezze dei personaggi in *model sheets* imm modificabili; l'esistenza, almeno alla Disney, di direttive scritte sulla psicologia e sulle azioni consone o non consone a Mickey, Donald, Goofy e così via; tutto questo consigli allo storico di usare come punti di riferimento preferenziali le case produttrici o addirittura i personaggi stessi.

Gli studios più importanti

I fratelli Fleischer, nuovaiorchesi, meno di tutti subiscono il fascino di Disney, e proseguono caparbiamente per la propria strada pur con inevitabili aggiustamenti. Negli anni Trenta inventano un personaggio originale come Betty Boop, una classica *flapper* (ragazza anticonformista) dell'Età del Jazz, bruna, riccioluta, con grandi occhi falsamente ingenui, un abituccio nero che le lascia scoperte braccia, spalle e gambe, e una giarrettiiera sulla coscia sinistra (**si veda l'illustrazione n. 14**). La voce è un falsetto malizioso, fornito da varie doppiatrici fra cui svetta Mae Questel. Tuttavia la censura vigila, e i pubblici di provincia, particolarmente moralisti, fanno pressioni finché Betty non viene trasformata in semplice massaia. La sua traiettoria si esaurisce nel 1939.

Popeye the Sailor arriva sugli schermi nel 1933, quattro anni dopo essere stato tracciato per l'editoria dal fumettista Elzie C. Segar. Apparentemente non ha molte frecce al suo arco: è orbo, spigoloso, arcigno, e ha per compagni Wimpy il mangione, Olive Oyl la sgraziata, Bluto il troglodita. Ma i Fleischer lo circondano di gag e gli offrono un "tormentone" assai divertente per gli spettatori: quando è alle strette, trangugia un barattolo di spinaci, e grazie a quelli sviluppa una forza fisica che gli permette di uscire vincitore.

Dopo il trionfo di *Biancaneve* Max Fleischer riesce finalmente a convincere la propria distributrice, la Paramount, a permettere al proprio *studio* di imboccare a propria volta la via del lungometraggio. La scelta cade su un classico come l'episodio di Lilliput de *I viaggi di Gulliver* di Jonathan Swift. La lavorazione procede tormentata per due anni, fra l'arruolamento o il riarruolamento di veterani dalla California e lo spostamento della sede da New York a Miami in Florida; il 18 dicembre 1939 *Gulliver's Travels (I viaggi di Gulliver)* ha comunque il suo battesimo in sala e al botteghino va ragionevolmente bene; meglio di quanto la sua effettiva caratura potesse far pensare.

Il secondo lungometraggio dei Fleischer è *Mr. Bug Goes To Town (Hoppity va in città, 1942, ambientato nel mondo degli insetti)*. Neppure questa volta è un fiasco, ma la Paramount non sopporta più l'onere debitorio dei fratelli Fleischer e coglie l'occasione per defenestrare sia Max sia Dave, ridurre l'organico, cambiare il nome in Famous Studio, e riportare macchinari e personale a New York. Gli anni che seguiranno saranno caratterizzati da uno

spegnimento lento, sia di qualità del prodotto sia di affetto da parte del pubblico.

La Warner Brothers distribuisce in esclusiva i film dello *studio* di Leon Schlesinger (1884-1949), che prende quota dopo il 1935 quando Porky Pig, Egghead, Elmer Fudd, Daffy Duck, Bugs Bunny diventano beniamini del pubblico.

Notevoli sono il papero nero Daffy Duck e il coniglio (o leprotto) Bugs Bunny. Nati entrambi come perturbatori dell'ordine, finiscono per fare coppia, col papero sempre perdente nei confronti del suo invincibile amico-rivale. Bugs, versione animata dello *schnorrer* ebraico (il solitario dallo scilinguagnolo pronto, dalla freddezza beffarda, dall'irresistibile capacità di stordire gli altri con l'astuzia e le chiacchiere) è un sosia disegnato di Groucho Marx.

Un altro classico di questa *company* è l'eterna caccia e l'eterno scorno del gatto Sylvester nei confronti del pennuto (il colore giallo può far supporre che sia un canarino) Tweety. È la risposta della Warner al duello Tom contro Jerry della MGM (si veda più avanti); ma se Sylvester somiglia tutto sommato a Tom, ben diverso è il caso di Tweety rispetto a Jerry: sotto l'aria angelica l'uccellino nasconde infatti un'illimitata perfidia.

Fra coloro che contribuiscono a questa grande saga dell'intelligenza divertita ricordiamo i registi Tex Avery (1908-1980), Bob Clampett (1913-1984), Friz Freleng (1906-1995), Frank Tashlin (1913-1972), Chuck Jones (1912-2002), Robert McKimson (1910-1977), che sviluppano a meraviglia l'arte del *timing*³⁷ comico; i soggettisti Tedd Pierce (1907-1976), Warren Foster (1906-1971) e Mike Maltese (1908-1981); il doppiatore Mel Blanc (1908-1989); il compositore Carl Stalling (1888-1974).

La Metro Goldwyn Mayer distribuisce dapprima i cortometraggi di Ub Iwerks (si veda più avanti), poi quelli di Hugh Harman (1903-1982: di lui va ricordato il cortometraggio del 1939 *Peace on Earth*, Pace sulla Terra, un film "serio" antibellicista) e Rudolph Ising (1904-1992: suo è il primo Oscar per l'animazione non assegnato a Disney, con *The Milky Way*, La Via lattea, 1940).

Il grande momento viene negli anni Quaranta, quando sotto l'egida del leone ruggente si trovano a operare il team di Tex Avery, proveniente dalla Warner, e quello di William Hanna (1910-2001) e Joseph Barbera (1911). Questa coppia vince ben sette volte in quindici anni l'Oscar per l'animazione con le avventure di Tom il gatto grigio e di Jerry il topino fulvo. L'impianto delle loro storie è quello della classica *chase* (inseguimento) comica, combinato con il principio di Davide e Golia, cioè del gigante feroce ma tonto contro il nano astuto. Con l'andare del tempo i due ruoli si sfumano fino a lambire l'amicizia; a volte si aggiunge nella disputa un cane mastino, più tardi a Jerry si affianca un

³⁷ Questo termine è intraducibile: indica il ritmo con cui una scena è realizzata dal regista e/o è "giocata" dagli attori fra loro.

nipotino, chiamato Little Nibbles o anche Tuffy. Tra i loro film non vanno dimenticati almeno *The Cat's Concerto* (Il concerto del gatto, 1947) e *The Two Mouseketeers* (I due topi-moschettieri, 1952).

Walter Lantz (1900-1994) aveva esordito sedicenne all'International Film Service, era passato alle dipendenze di William Randolph Bray, e a Hollywood si occupa dei disegni animati della Universal, ereditando quell'Oswald the Lucky Rabbit che era stato originariamente una star disneiana. Dopo vari tentativi con altri animali (le scimmiette Meany, Miny e Moe, il panda Andy), nei primi anni Quaranta egli impone all'attenzione del pubblico Woody Woodpecker, un picchio stralunato e molesto, emettitore di una risata da mentecatto destinata a restare famosa. Con l'andare del tempo il birbante si civilizza, e nel 1953 Lantz lancia sul mercato il pinguino freddoloso Chilly Willy, portato al successo da Tex Avery nel suo breve soggiorno presso di lui. Quello di Lantz è un insieme di opere quantitativamente rilevante e qualitativamente non disprezzabile, anche se mancano i veri e propri acuti. *The Barber of Seville* (Il barbiere di Siviglia, 1944) è probabilmente il film più memorabile.

Ub Iwerks (1901-1971), che abbiamo già incontrato come braccio destro di Disney e co-inventore di Mickey Mouse, crea un proprio *studio* nel 1930. Cerca di lanciare la rana Flip the Frog, si applica a migliorie tecniche come il colore e una versione ingegnosa ed economica di *multiplane camera*, ma infine, preso atto del proprio insuccesso, ritorna alla Disney nel 1940 occupandosi di effetti speciali. Animatore velocissimo e artigiano dotato per le piccole invenzioni, Iwerks manca delle doti di regista e di sceneggiatore, e soprattutto resta legato a una formula di disegno e di movimento che negli anni Trenta è irrimediabilmente fuori moda.

Charles Mintz, persi i diritti su Oswald a favore della Universal, continua a produrre sotto il marchio Screen Gems e viene distribuito dalla Columbia. La *vedette* dovrebbe essere Krazy Kat, che nel fumetto del geniale George Herriman gode di un pubblico limitato ma fedelissimo. Sullo schermo tuttavia nulla ricorda l'originale, salvo il nastro a farfalla annodato alla nuca, e la mediocrità domina. La Columbia gestisce direttamente lo *studio* a partire dal 1940, ma lo chiude otto anni dopo per passare a distribuire i cortometraggi della nascente UPA.

I Terrytoons di Paul Terry sono fatti in economia e in fretta, ma la negatività di giudizio che tradizionalmente pesa su di loro non è sempre giustificata. I film non trovano né nel palmipede Gandy Goose né nel canguro Kiko un eroe su cui impernarsi stabilmente, finché nel 1942 viene alla luce Mighty Mouse, un incrocio fra Mickey e Superman che piace molto ai bambini. Buoni gag e un certo antiperbenismo vanno ascritti all'attivo di Terry e dei suoi.

Almeno una menzione merita infine lo *studio* Van Beuren, che dura dal 1929 al 1936 e i cui film vengono distribuiti dalla RKO. Nel 1931 tenta una serie che, per curiosa anticipazione, è intitolata a Tom & Jerry (solo che in questo caso si tratta di due ragazzini). Non ha successo, come pure la seguente intitolata al Little King del fumettista Otto Soglow. Nel 1936 tenta di riportare in

vita Felix the Cat, questa volta a colori, ma la RKO scioglie il contratto e si rivolge a Disney.

Tex il grande

Con Tex Avery (1908-1980) ci troviamo di fronte a un genio del comico, della dignità dei Feydeau, Jerome K. Jerome, Chaplin, Keaton, S.J. Perelman. Assieme a Chuck Jones, di cui parleremo più avanti, egli rappresenta l'eccezione d'autore alla regola dello *studio system*.

Formatosi alla Warner, dove tra l'altro contribuisce alla genesi di Bugs Bunny, egli vive dal 1942 al 1955 i suoi anni più fecondi alla MGM, avendo per produttore un funzionario grigio di nome Fred Quimby, che gli lascia la massima libertà proprio perché, non capendolo, si disinteressa di lui. Personaggi di Tex Avery sono in questo periodo il cane Droopy e lo scoiattolo Screwed Squirrel (forse l'unica star del disegno animato americano dell'Età d'Oro a morire effettivamente sullo schermo: in *Lonesome Lenny*, Lenny il solitario, 1946), ma il regista tende a lasciare poco spazio agli eroi eponimi e a concentrarsi sui film autoconclusivi. Per Avery, come per tutti i maestri della *slapstick comedy*, l'interprete non conta per ciò che è, quanto per le azioni che compie³⁸. Questo cineasta è il maestro dell'esagerazione e del soqquadro, dell'accumulo dei gag, del paradosso più siderale e della distruzione delle convenzioni (per esempio col frequente rivolgersi direttamente allo spettatore, infrangendo così il patto consensuale spettatore-spettacolo che dà vita alla *fiction*). È il portabandiera della velocità ("Occorrevano venti piedi di film per ottenere l'effetto comico. Io mi accorsi che si poteva ridurre a otto piedi: si capiva lo stesso ed era più divertente"³⁹). Punta, come farà decenni dopo Mel Brooks nel suo breve periodo ispirato, alla risata ultima, smisurata, inarrivabile. È il più spavaldo interprete della tradizionale *tall tale* americana.

Se la risata nasce, come sosteneva Bergson, da una "anestesia del cuore"⁴⁰ sarà praticamente impossibile, in Avery, trovare momenti sentimentali e graziosità; il che non significa peraltro che vi si troverà il contrario, cioè

³⁸ Questo non toglie che Avery sappia utilizzare al meglio il principio della *personality animation*. Nella famosa esalogia che vede il Lupo alle prese con la sensuale ballerina Red (*Red Hot Riding Hood*, La calda Cappuccetto Rosso, 1943; *The Shooting of Dan McGoo*, L'omicidio di Dan McGoo, 1945; *Swing Shift Cinderella*, Le metamorfosi di Cenerentola, 1945; *Wild and Woolfy*, Selvaggio e "luposo", 1945; *Uncle Tom's Cabana*, La cabina dello Zio Tom, 1947; *Little Rural Riding Hood*, La ruspante Cappuccetto Rosso, 1949), le movenze e le deformazioni mimiche del libidinoso animale e quelle della piccante fanciulla sono in magistrale ed efficacissimo contrasto. Nel cinema "dal vero" li si potrebbe identificare nel Jerry Lewis dei primi film e nella Rita Hayworth di *Gilda* (Charles Vidor, 1946).

³⁹ JOE ADAMSON, *Interview with Tex Avery*, in "Take One", Montreal, vol. II n. 9, 1970.

⁴⁰ HENRI BERGSON, *Le rire*, Paris 1900; ed. ital. *Il riso*, Roma-Bari 1982.

malevolenza, nonostante gli innumerevoli passaggi “crudeli” o “violenti” cui egli indulge.

In Avery mancano i contenuti e i messaggi, la propaganda e la denigrazione. L'unico partito preso è quello del comico nella sua purezza, e del suo raggiungimento attraverso la libertà. Quando in *King Size Canary* (Il canarino gigante, 1947, uno dei capolavori) il gatto e il topo divenuti immensi si trovano in piedi sul globo terracqueo, piccolissimo al loro confronto, e di lì salutano il pubblico, Avery scioglie un inno alla potenza della risata che equivale a quello rabelaisiano alla Dive Bouteille.

Ma va rilevato anche un altro aspetto, quello della modernità.

Avery, che nel suo design è assai più scaltrito di quanto egli ammettesse e di quanto la critica abbia riconosciuto, appartiene anima e corpo al Ventesimo Secolo, a quella sua prima metà che fu di slancio e di costruzione. Che fu di disprezzo del Bello a favore del Funzionale. Non è forse inutile citare qualche passo del *Manifesto della cinematografia futurista* (1916): “Il cinematografo futurista (...), deformazione gioconda dell'universo, sintesi alogica e fuggente della vita mondiale, diventerà la migliore scuola per i ragazzi: scuola di gioia, di velocità, di forza, di temerità (...). Il cinematografo futurista acutizzerà, svilupperà la sensibilità, velocizzerà l'immaginazione creatrice, darà all'intelligenza un prodigioso senso di simultaneità e di onnipresenza”. Dove sembra di leggere una descrizione dell'opera del *funnyman* statunitense.

Stati Uniti – L'età della decadenza

Lo stile a I

Nel 1951 la United Productions of America (UPA), piccola realtà produttrice nata sette anni prima, vince l'Oscar per l'animazione con *Gerald McBoing Boing* (id.) diretto da Bobe Cannon.

Il film rasenta la genialità nel suo essere allo stesso tempo innovativo, raffinato e "popolare". Soprattutto, tuttavia, la sua vittoria è la consacrazione ufficiale del nuovo verbo stilistico e anche manageriale che essa porta: non più personaggi animali rotondeggianti e rievocanti gli orsacchiotti e le bambole dei bambini, ma esseri umani. Non più disegno curvilineo e volumetrico (O style), ma secchi tratti essenziali e bidimensionalità (I style). Non più *full animation* (animazione piena), ma *limited animation* (animazione limitata), in accordo con l'asciuttezza del design. E Stephen Bosustow (1911-1981), capo dello *studio* ed ex scioperante della Disney nel 1941, assume volentieri talenti anticonformisti come Bill Hurtz, Jules Engel, Herb Klynn, Bobe Cannon, John Hubley, Paul Julian, lasciando poi che i team si formino spontaneamente, a seconda delle inclinazioni di ognuno, su un progetto piuttosto che su un altro.

Gli uomini della UPA hanno l'ambizione di aggiornare l'immaginario del disegno animato americano, che di fronte all'irrompere dell'Action Painting, della grafica pubblicitaria, della sempre più diffusa conoscenza delle avanguardie europee rischia di isolarsi in un mondo chiuso, giorno dopo giorno sempre più fuori moda. Ecco allora la piccola azienda diventare esempio di art direction, con i colori acrilici, gli echi di Matisse, Picasso, Klee, Mondrian, il rifiuto del disneiano *impossibile plausibile* e la rivalutazione del disegno come tale, del colore antinaturalistico, del film d'animazione come territorio non necessariamente comico (*The Tell-Tale Heart*, Il cuore rivelatore, da Edgar Allan Poe, viene proposto agli spettatori da Ted Parmelee nel 1953: è il primo horror film del cinema d'animazione americano).

Oltre a quelli citati, film della UPA da non dimenticare sono *Rooty Toot Toot* (id.) di John Hubley (1952), *A Unicorn in the Garden* (Un unicorno in giardino) di Bill Hurtz (1953) e *Christopher Crumpet* (id.) di Bobe Cannon (1953). Anche la UPA comunque ha la sua star: un vecchietto gracchiante e leggendariamente miope di nome Mr. Magoo, che è al centro di numerosi cortometraggi, che nel 1954 vince un Oscar con *When Magoo Flew* (Quando Magoo volò), che ha uno show televisivo tutto suo e che interpreta perfino un lungometraggio: *1001 Arabian Nights* (Le Mille e una notte, 1959, regia di Jack Kinney).

La fiammata della UPA si esaurisce in pochi anni, con defezioni, insuccessi commerciali e le dimissioni dello stesso Bosustow nel 1961. Ma la sua "rivoluzione" ha ormai ispirato gli specialisti; quella che sarà la grande marea

dell'animazione d'autore in tutto il mondo nasce in gran parte dalla lezione di quei lay-out men e disegnatori americani che amavano l'arte moderna.

Chi cambia e chi perisce

Nel 1955, con una decisione improvvisa, Paul Terry vende la Terrytoons alla catena televisiva Cbs, e immediatamente dopo sul ponte di comando sale il giovane Gene Deitch (1924), che aveva fatto tutto il suo apprendistato proprio alla UPA. In due anni Deitch arruola giovani innovativi come Ernest Pintoff, Al Kouzel, quel Jules Feiffer che guadagnerà fama pochi anni dopo per i suoi fumetti graffianti; impone uno stile di disegno aggiornato; imposta una bella serie televisiva intitolata a Tom Terrific (un bambino biondo con un imbuto magico per cappello). A un certo punto tante novità intimoriscono il management, Deitch va per altre strade (si radicherà a Praga, dove spalleggerà la locale produzione animata), e la Terrytoons torna parzialmente sui suoi passi; anche se nel 1966-67, per la regia di Ralph Bakshi, diffonde una serie televisiva ostentatamente irriverente come *The Mighty Heroes* (Gli eroi possenti).

I costi di produzione e di mano d'opera si fanno proibitivi, il mercato cinematografico si restringe per la concorrenza della neonata televisione (dal 1950 a colori) e il genere comico classico, nella sua globalità, capta sempre meno l'attenzione dei nuovi pubblici. Alla Disney l'animazione si arrocca nei lungometraggi-fiaba; il più anziano per carriera fra i produttori, Walter Lantz, cessa di realizzare cortometraggi nel 1972; le altre case man mano si ridimensionano o chiudono o si dedicano al lavoro per la televisione, mentre nuovi *studios* sorgono per soddisfare le esigenze di un cliente prima inesistente, la pubblicità.

Chuck Jones

Alla Warner continuano a macinare buon lavoro Friz Freleng (1906-1995), che si occupa in particolare di Tweety e Sylvester, e soprattutto Charles Martin ("Chuck") Jones (1912-2002), che dà negli anni Cinquanta la piena misura del suo valore.

Questo cineasta, amante delle buone letture e conoscitore d'arte, è il più "intellettuale" fra quanti non appartengono alla UPA, e nei suoi film è facile rintracciare il gioco dell'intelligenza piuttosto che l'esplosione della fantasia. Il suo contributo più cospicuo al patrimonio della risata è la serie cinematografica imperniata su Wile E. Coyote e sul Road Runner. Le premesse sono le più viete: una *chase* con un inseguitore e un inseguito, un carnefice e una vittima, un cattivo e un buono. Il risultato è un trionfo del gag allo stato puro. Il Coyote con catturerà mai il velocissimo Road Runner, per quanti sforzi faccia e per quanto strampalati siano i trucchi che mette in campo. È un mito di Sisifo trasformato in monumento comico.

Jones si occupa anche di altri personaggi, come la moffetta maschio Pepe Le Pew (un seduttore alla Maurice Chevalier), il topolino messicano Speedy Gonzales, ovviamente Bugs Bunny; al quale nel 1957 fa interpretare l'autentico capolavoro *What's Opera, Doc?* (Bugs Bunny all'Opera), una parodia dell'opera wagneriana su cui il regista stesso si pronunzia in questo modo: "Per pura qualità di produzione, magnifica musica e meravigliosa animazione, questo è probabilmente il nostro film più elaborato e soddisfacente"⁴¹.

Un altro capolavoro Jones aveva in precedenza fatto interpretare a Daffy: *Duck Amuck* (id., 1953), un *a solo* del papero alle prese con il proprio regista e animatore che non gli combina che dispetti (si scoprirà alla fine che questi altri non è che Bugs Bunny). Non vanno poi dimenticati *One Froggy Evening* (Una serata "ranosa", 1956) e *High Note* (Nota alta, 1960). Il primo narra la vicenda tanto buffa quanto inquietante di un ranocchio cantante e fantasista, trovato murato in un vecchio immobile. Il suo scopritore tenta di sfruttarlo nello show business, ma allora il ranocchio ritorna batrace qualunque. Finirà murato in un nuovo immobile, in previsione che la storia si ripeta e si ripeta. *High Note* è ambientato nel mondo del pentagramma, e ci descrive il terribile scompiglio apportato al *Bel Danubio blu* da una nota completamente ubriaca. Negli ultimi anni della sua lunga vita, Jones assurgerà al ruolo di leggenda vivente per tutti i giovani animatori che vorranno rifondare l'Età d'Oro dalle sue fondamenta.

Friz l'epigono

La pantera rosa (*The Pink Panther*, 1964, regia di Blake Edwards) è un film divertente con David Niven e Peter Sellers, nel quale non si parla di felini ma di un favoloso diamante (che appunto porta quel nome) e di ladri gentiluomini.

Invece i titoli di testa in animazione, prendendo le cose alla lettera, mostrano proprio quello strano animale; e Friz Freleng, che ne è l'autore, decide di puntare su di esso come eroe per una serie cinematografica di cortometraggi, l'ultima importante della scuola classica.

The Pink Phink vince l'Oscar nel 1964, per la regia di Freleng; il quale in seguito affida a Hawley Pratt (1911-1999) il compito di dirigere gli oltre cento episodi successivi. La sigla sotto la quale opera è De Patie-Freleng, la nuova *company* che occupa i locali della sezione animazione della Warner, che ha proceduto a una ristrutturazione.

La Pantera Rosa (che è maschio, sicché in italiano sarebbe più corretto tradurre "leopardo") è un felino buontempono, che si esprime solo attraverso la

⁴¹ Citato in JERRY BECK (a cura di), *The 50 Greatest Cartoons, as Selected by 1000 Animation Professionals*, Atlanta 1994, pag. 33.

pantomima. Ha qualche tocco di Stan Laurel e di Buster Keaton, imperturbabile com'è di fronte alle disavventure, sia le proprie sia quelle che fa subire a un ometto bianco, sua vittima predestinata. Da notare il tema musicale, immutabile, è quello scritto da Henry Mancini per il film progenitore. La De Patie-Freleng produce anche altri cortometraggi per le sale, con personaggi come *The Inspector* o *The Ant and the Aardvark*; fino ad alzare bandiera bianca, come si è detto, nel 1980.

Nutrire il mostro

Che un'epoca nuova della fruizione del tempo libero in America sia cominciata diviene lampante nel 1947, quando vengono teletrasmesse le prime World Series di baseball. I teatri di Broadway perdono allora il 50% del pubblico, mentre i bar dotati di televisore ne guadagnano il 500%. La gente dello spettacolo chiama la televisione *The Monster*, per la sua attitudine a divorare qualunque cosa togliendo nutrimento alle altre branche dello spettacolo.

L'animazione getta in quella bulimica voragine i suoi film di cineteca, realizza spettacoli-contenitore (*Mickey Mouse Club*, *Woody Woodpecker Show*, *Bugs Bunny Show*, *Gerald McBoing Boing Show*), ma soprattutto si inchina ben presto alle necessità e produce direttamente per il piccolo schermo. La prima serie è tenuta a battesimo dalla catena NBC: *Crusader Rabbit* di Jay Ward e Alexander Anderson viene trasmesso nell'autunno del 1949. Il vero successo arriva però nel 1958, con *Huckleberry Hound* (in Italia Braccobaldo) di Hanna & Barbera.

Comincia qui una vicenda lunghissima che verrà trattata in breve, perché le serie televisive d'animazione appartengono - per linguaggio, modi e condizioni di produzione, durata, reazioni del pubblico e adattamento a quelle reazioni stesse - alla storia specifica della televisione e non a quella del cinema.

Il Mostro ingoia ore e ore settimanali di disegno animato da un'industria che è rimasta tecnologicamente artigianale, e che per soddisfare le richieste è costretta a compromessi con se stessa.

La *limited animation*, inaugurata dalla UPA per muovere in modo consono al loro stile i propri disegni asciutti e bidimensionali, viene utilizzata per ragioni extraestetiche: eseguire il minimo possibile di disegni. Un'accorta politica di magazzinaggio permette poi di riutilizzare fino al 30% dei disegni già fatti per un'espressione, una camminata, un gesto. La caratterizzazione dei personaggi viene tolta alla gestualità e alla mimica e affidata alla voce dei doppiatori.

Non sorprende che gli animatori della vecchia scuola si riferiscano a queste serie come a "radio illustrata", e che la loro qualità (fatta salva la splendida prestazione vocale degli attori-doppiatori) sia in genere inaccettabilmente bassa,

sia che abbiano protagonisti umani o animali, che siano di commedia o d'avventura, che vengano ambientate nel presente, nel passato o nel futuro.

Stati Uniti – L'età della rinascita

La Bestia si fa Bella

Gli anni Novanta cambiano le cose. La globalizzazione dei mercati, i canali specializzati, le trasmissioni via satellite, l'aumento esponenziale di richiesta da parte del pubblico procurano all'animazione televisiva maggiori finanziamenti, tecnologie adeguate (un solo caso: la colorazione, anziché a mano, viene fatta al computer). Si impone il mercato delle videocassette. E gli animatori delle nuove generazioni, appassionati cultori dei film dell'Età d'Oro, premono per rivaleggiare con i vecchi maestri. La quantità, per una volta, innesca la qualità, e la già citata serie *Animaniacs* (id., 1993) è degna dei migliori prodotti cinematografici degli anni Trenta.

Nel Paese dei lungometraggi

Per decenni la Disney mette in distribuzione, in media, un film nuovo ogni due anni, praticamente senza veri concorrenti. Non di rado tocca buoni livelli di qualità spettacolare: oltre ai già citati *Pinocchio* e *Fantasia* (1940), *Dumbo* (id., regia di Ben Sharpsteen, 1941), *Cenerentola* (*Cinderella*, regia di Ben Sharpsteen, 1950), *La bella addormentata nel bosco* (*Sleeping Beauty*, regia di Clyde Geronimi, 1959), *La carica dei 101* (*101 Dalmatians*, regia di Wolfgang Reitherman, Hamilton Luske, Clyde Geronimi, 1961), *Bianca e Bernie* (*The Rescuers*, regia di Wolfgang Reitherman, John Lounsbery, Art Stevens, 1977). Sono più o meno tutte fiabe musicali, basate spesso su testi ben noti agli spettatori bambini, con molta libertà rispetto agli originali e la costante presenza di personaggi secondari che si incaricano di fornire quella carica di simpatia e di vivacità che dà sapore al tutto. Tra la fine degli anni Settanta e l'inizio degli Ottanta i film decadono come la *company* stessa, ma riprendono vigore con il dinamico e ambizioso management di Michael Eisner, Frank Wells e Jeffrey Katzenberg dopo la metà del decennio.

Nel 1989 appare sugli schermi *La sirenetta* (*The Little Mermaid*) di John Musker e Ron Clements, che accentua le caratteristiche di *musical* e alza il tiro sul pubblico non più dei soli bambini ma anche degli adolescenti. Buoni *musical* sono anche i film seguenti, proprio in un'epoca in cui questo genere non può più essere offerto dal cinema "dal vero" perché troppo costoso: *La Bella e la bestia* (*Beauty and the Beast*, 1991, regia di Gary Trousdale e Kirk Wise), *Aladdin* (id., 1992, regia di Musker e Clements), *Il re leone* (*The Lion King*, 1994, regia di Roger Allers e Rob Minkoff), fino a *Mulan* (id., 1998, regia di Barry Cook e Tony Bancroft). Più tardi la Disney come casa produttrice si affiochisce, mantenendo alto il proprio nome grazie ai prodotti in *3D computer animation* della Pixar (*Finding Nemo*, *Alla ricerca di Nemo*, Andrew Stanton e Lee Unkrich, 2003, è l'esempio più recente) di cui gestisce la distribuzione nelle sale.

Per decenni il lungometraggio d'animazione è un'avventura difficile, finanziariamente e artisticamente. Nel 1972 Ralph Bakshi (1938) ritiene di individuare un proprio pubblico nei giovani che hanno dato vita a subculture devianti e contestatrici, e gira *Fritz il gatto* (*Fritz the Cat*), basato su un personaggio del fumetto *underground* di Robert Crumb. Il film trasuda violenza, parolacce, ambienti degradati, personaggi negativi, in un'epoca in cui l'America, in crisi d'identità per la "sporca guerra" nel Vietnam, è disposta a specchiarsi anche in un ritratto così poco lusinghiero. Bakshi presenta nel 1973 *Heavy Traffic* (id.) e nel 1975 *Coonskin* (Pelle di negro), anche questi colmi di violenza e di volgarità. Ma se la trilogia granguignolesca ha al suo attivo almeno una esplosiva vitalità e una rabbia evidente, i lungometraggi seguenti sono una delusione completa, soprattutto nella fallimentare trasposizione (1978) di *The Lord of the Rings* di J.R.R. Tolkien.

Altra vicenda è quella di Don Bluth (1937), formatosi alla Disney e poi messi in proprio contestando la... mancanza di fedeltà all'eredità di Walt dei disneiani del suo tempo. Fra i suoi numerosi lungometraggi, tutti animati molto bene ma basati su sceneggiature deboli e su personaggi privi di mordente, va ricordato *An American Tail* (*Fievel sbarca in America*, 1986), girato sotto l'egida e l'occhio vigile di Steven Spielberg.

Il divertente e incalzante film di *combined techniques* (animazione più "dal vero") *Chi ha incastrato Roger Rabbit?* è il primo in cui la commistione fra attori veri e attori disegnati è completa e plausibile. Non vanno dimenticati poi *The Adventures of Mark Twain* (Le avventure di Mark Twain, 1986), del maestro della plastilina animata Will Vinton, *Tim Burton's The Nightmare Before Christmas* (id., 1993), prodotto da Tim Burton e diretto da Henry Selick (una *horror comedy* a pupazzi animati, primo lungometraggio americano realizzato con questa tecnica), e i film interamente formati da immagini di sintesi come *Toy Story* (id., 1995, regia di John Lasseter) e *Zeta la Formica* (*Antz*, 1998, regia di Eric Darnell e Tim Johnson).

Ma soprattutto va segnalato che negli anni Novanta il lungometraggio d'animazione si presenta ormai al pubblico come una *feature* fra le tante, non più come un unico appuntamento natalizio per i bambini. Quasi senza eccezione, il lungometraggio d'animazione gode di eccellenti incassi, e quindi man mano gode alla fonte di investimenti maggiori e di spese in tecnologia. Una megaproduzione è per esempio *Il principe d'Egitto* (*The Prince of Egypt*, 1998, regia di Brenda Chapman, Steve Hickner e Simon Wells). Voluto da Jeffrey Katzenberg dopo aver sbattuto la porta della Disney, porta il marchio della Dreamworks, la casa in cui questi si è associato a Steven Spielberg e David Geffen. Eccezionalmente spettacolare, incalzante nel ritmo e ben delineata nei caratteri, questa pellicola che narra l'Esodo degli ebrei dall'Egitto ha altresì una dignità etica sottesa che la distacca dai film di puro *entertainment*.

Le avanguardie misconosciute

Pochi in America, e quasi nessuno in Europa (dove pure non ci si stanca di dibattere ancor oggi sui film dadaisti, surrealisti e d'avanguardia di Parigi e di Berlino negli anni Venti) hanno dedicato scritti a quello straordinario fenomeno che è stata l'animazione americana indipendente.

Nel campo delle immagini astratte la precorritrice è Mary Ellen Bute (1906-1983) che inizia con *Rhythm in Light* (Ritmo nella luce) nel 1934 e prosegue con *Synchromy n. 2* (Sincromia n. 2, 1935) e *Spook Sport* (Lo sport dei fantasmi, 1940), co-realizzato con il geniale scozzese-canadese Norman McLaren.

Dopo la Seconda guerra mondiale si mettono in luce maestri di levatura assoluta come Jordan Belson (1926), Harry Smith (1923-1991), Hy Hirsch (1911-1960), seguiti anni più tardi da Jules Engel (1918-2003), Robert Breer (1926), John Whitney (1917-1995), James Whitney (1921-1982), Pat O'Neill (1939).

Uno stile originalissimo e temi di scottante attualità come la guerra e il razzismo sono al centro dei film che John Hubley (1914-1977) e sua moglie Faith Elliott (1924-2001) girano a New York dopo che il primo, sospettato di simpatie di sinistra, era stato estromesso dalla UPA di cui era stato uno dei pilastri. Ricordiamo *The Hole* (Il buco, 1962), *The Hat* (Il cappello, 1964), *Windy Day* (Giornata ventosa, 1968). Jane Aaron (1948) porta i disegni o gli oggetti da animare *en plein air*, ottenendo suggestive combinazioni cinetiche e visive (*In Plain Sight*, In piena vista, 1977; *Interior Designs*, id., 1980; *Remains to be Seen*, Resta da vedere, 1983). Un cenno va fatto anche ai numerosi e ottimi film del già citato Will Vinton (1947), che con i suoi espressivissimi attori di plastilina animata scrive un capitolo nuovo dell'animazione di pupazzi, relegando nel passato Jiří Trnka (*Closed Mondays*, Chiuso di lunedì, 1974; *Martin the Cobbler*, Martin il ciabattino, 1976; *The Little Prince*, Il piccolo principe, 1979).

Il resto del mondo - Asia

Giappone 1

Una delle manifestazioni più rilevanti dell'intero mercato planetario dell'audiovisivo, nell'ultimo quarantennio del XX secolo, è l'imprevedibile, massiccia espansione industriale dell'animazione giapponese. Proprio mentre declina il cinema nipponico «dal vero», la nuova frontiera della televisione viene colonizzata dai prodotti a disegni animati per bambini e adolescenti, dapprima sul mercato domestico e poi su quello mondiale. In quest'ultimo si contano anche gli Stati Uniti, usualmente blindati contro ogni intrusione di prodotti cinetelevisivi d'oltre confine.

Gli strumenti a disposizione del critico, dello storico e anche dello psicologo sociale sono di norma insufficienti per indagare compiutamente ragioni e segreti dei clamorosi successi di pubblico. È tuttavia certo che la penetrazione di questo genere di spettacolo deve molto alle sagaci quanto energiche strategie di marketing che da sempre lo accompagnano. Da un lato i giapponesi mantengono una politica di prezzi bassi che rendono le serie di *anime* (questo è il nome che si afferma, sostituendo l'originario *senga eiga* – film a linee disegnate – e il successivo *doga* – immagine in movimento) appetibili a qualunque emittente televisiva di qualunque Paese; dall'altro lato mostrano un'abilità ineguagliabile nel diversificare lo sfruttamento su un numero via via crescente di prodotti derivati, dallo home video ai beni destinati a bambini e teen-ager (abbigliamento, quaderni, zainetti, figurine, adesivi, portachiavi) ai giocattoli veri e propri, ai videogiochi. I personaggi di maggior eco di fine millennio, i Pokémon creati nel 1996 da Satoshi Tajiri e Tsunekazu Ishihara, nascono addirittura come videogioco, e l'entusiasmo con cui sono accolti innesca poi le serie televisive, i lungometraggi in pellicola per le sale, un'interminabile costellazione di prodotti di merchandising.

Fin dall'inizio è esplicita, in Giappone più che in ogni altro Paese, l'indissolubilità del legame fra disegno animato e fumetto, o *manga* in lingua locale. Le menti creatrici - l'esempio più illustre è Osamu Tezuka - sono attive sull'uno come sull'altro campo, e il mercato dei lettori e quello degli spettatori collimano.

L'un *medium* quanto l'altro seguono una precisa traiettoria. Fino agli anni Ottanta propongono ben distinti i filoni *shonen* (= ragazzo; per maschi, con azione, guerra, sport, qualche elemento di sex appeal) e *shojo* (= giovinetta; per femmine, focalizzati sulle emozioni e i problemi interiori); poi, assecondando i cambiamenti del gusto, li fondono sempre più, coprendo virtualmente tutti i «generi», dalla *space opera* alla commedia, al melodramma, allo storico, horror, fantasy, combinazioni fra tutti questi. Fino agli anni Ottanta è sempre il fumetto a fare da battistrada, mentre più tardi il processo di conquista del consenso può nascere già dal tubo catodico come pure da un balocco o da un videogioco.

In Giappone né il fumetto né il disegno animato sono pregiudizialmente considerati prodotti infantili, e molta produzione è addirittura hard core, specialmente (nel caso dell'animazione) in videocassetta o laser disc. Negli anni Novanta il fumetto occupa un terzo dell'editoria locale; i disegnatori godono di prestigio e celebrità. Se per l'europeo gli *anime* sono un prodotto di consumo dell'industria culturale, e le opere di valore vanno cercate nel ghetto dell'animazione indipendente, nella quotidianità del Sol Levante la gloria artistica e quella commerciale vanno di pari passo.

Giappone 2 - Un'ottica diversa

Scrive Agostino d'Ippona in uno dei suoi passaggi più celebri (*Confessioni*, X 8 5): «E gli uomini vanno ad ammirare gli alti monti e i grandi flussi del mare e i larghi letti dei fiumi e l'immensità dell'oceano e il corso delle stelle; e trascurano se stessi» (*Et eunt homines admirari alta montium et ingentes fluctos mari et latissimos lapsus fluminum et oceani ambitum et giros siderum; et relinquunt se ipsos*).

Viene qui sintetizzato l'antropocentrismo della cultura ellenico-cristiana, una cultura che per ragioni militari, politiche ed economiche egemonizza nel XIX e nel XX secolo tutto il pianeta, al punto da apparire a molti non come relativa ma come assoluta. Le basi della cultura buddista-shintoista si leggono invece tramite un completo capovolgimento dei concetti agostiniani: l'uomo raggiunge la perfezione quando e se collima con l'universo. Più in generale, i principi del modo d'essere estremo orientale, e giapponese nello specifico (l'ondata americana ed europea investe l'arcipelago assai tardi, solo dopo la Seconda guerra mondiale), sussistono e resistono al di sotto delle regole, assorbite dall'Occidente, della *space opera*, della commedia, del melodramma eccetera. Anche se la veste in cui gli *anime* sono fruiti nei luoghi d'esportazione è normalmente manipolata (censurata) tramite variazioni del montaggio e adattamenti dei dialoghi, non pochi elementi filtrano. Qualche esempio varrà a chiarire le cose.

La natura ha spesso una speciale sacralità (*Tsurikichi Sanpei*, Sanpei ragazzo pescatore, 1980-82, regia di Eiji Okabe e Yoshitaka Nitta). A differenza dei terribili quanto innocui attacchi di Tom a Jerry o di Sylvester a Tweety, le azioni hanno conseguenze verosimili e tragiche. Non sempre la verità è una sola e inequivocabile, non sempre la virtù viene premiata e la colpa punita, non sempre la realtà e l'immaginazione sono nettamente separate. I personaggi crescono. Da buoni possono diventare malvagi, imparano dai propri errori, perdono i loro cari, muoiono. Il male e il dolore esistono. La malinconia permea talvolta la narrazione, in omaggio al principio estetico *mono no aware*, per il quale la bellezza viene incrementata dalla consapevolezza della caducità delle cose (un fiore è più bello agli occhi di chi sa che appassirà). La nudità compare non di rado, e di per sé non è indice di indirizzo verso un pubblico adulto. *Ranma 1/2* (1989), in cui la nudità non manca, viene presentato in Giappone a bambini della fascia 10-12 anni. I giovani maschi romantici, efebici, comprensivi

di tanti *shojo anime* non sono semplicemente la proiezione dei sogni delle spettatrici prepuberi o appena puberi, ma anche la riproposizione delle interpreti di eroi maschili nel teatro *takarazuka*, fatto tutto da donne per donne.

Occorre qui chiarire soprattutto un punto, insistentemente enfatizzato in Occidente dai circoli familiari e di educatori, e riguardante la violenza di molti spettacoli pure rivolti ai bambini.

L'esempio da manuale è questo: *mecha* (robot) giganteschi e corazzati, attrezzati di infiniti *mecha* più piccoli con funzione di armi letali, uccidono e sono uccisi in duelli di fantascienza. Un caso per tutti: *Ufo Robot Grendizer*, 1975, in Italia Atlas Ufo Robot Goldrake. Va compreso che nell'intenzione dei creatori vengono riproposti, in questi casi, la tradizione eroica del Medio Evo giapponese e il *bushido* (= via del guerriero) dei samurai, costituito da coraggio senza limiti, lealtà al proprio signore e ai propri commilitoni, capacità di immolarsi anche e soprattutto nelle battaglie perse in partenza. Nell'ottica originaria si tratta di alta virtù, l'opposto preciso della barbarie; e questo va saputo, anche se, sul terreno di una cultura diversa, gli effetti educativi concreti hanno in ogni modo ragione di essere valutati caso per caso⁴².

Giappone 3 - La questione della qualità

Il boom ha una data di nascita precisa: le ore 18.15 del primo gennaio 1963, quando l'emittente Fuji Television manda in onda il capostipite dei prodotti seriali disegnati: Tetsuwan Atom (letteralmente Atom dal braccio di ferro) della casa produttrice Mushi. Nato nel 1951 sulla carta stampata, dalla penna del fumettista Osamu Tezuka, appare sui teleschermi dal 1963 al 1966 per 193 episodi; nel 1964, con il nome di Astro Boy, sbarca in America tramite la catena NBC. È una storia di fantascienza imperniata su un androide bambino (Atom appunto) che mette i propri superpoteri al servizio dell'umanità; e la fantascienza non cesserà mai di essere il «genere» più frequentato da questi telecineasti e dal loro giovanissimo pubblico.

I quattro decenni seguenti narrano la *success story* di espansione cui già si è accennato, felicemente in atto ancora nel momento in cui queste righe vengono stese.

⁴² In tema di distorsioni va ricordato che, all'arrivo degli *anime* in Europa e in Italia, si diffonde sui giornali una leggenda metropolitana secondo la quale essi «sono fatti al computer» e di conseguenza «non hanno cuore». Di fatto l'uso del computer è sempre limitato, e la realtà vede una gran quantità di manodopera al lavoro, magari part-time (molte le... casalinghe) e spesso a bassi salari. Solo nel 1993 il software Retas, peraltro non del tutto soddisfacente, viene adottato per la colorazione e gli effetti speciali.

Dal punto di vista del disegno e dell'animazione, gli *anime* hanno una caratteristica omogeneità (certamente anche monotonia), come è richiesto dalla logica del prodotto seriale. Le espressioni dei visi e dei corpi sono standard, e in generale meno efficaci di quanto un buon livello qualitativo richiederebbe; il disegno è stilizzato e mediocre, anch'esso basato su formule standard (con la conseguenza che i personaggi si assomigliano in linea di massima tutti, all'interno sia delle serie per bambini sia di quelle per adolescenti, e vengono caratterizzati tramite l'abbigliamento); la sincronia fra emissioni vocali e movimenti della bocca è dimenticata; abbondano gli effetti psichedelici e pirotecnici. Per questione di costi i movimenti sono limitatissimi, inespressivi e prefissati. I personaggi umani hanno spropositati occhi pieni di riflessi di luce, e capigliature di vari colori. Tale ultimo elemento normalmente stupisce l'occidentale, che non vede riflessa, in ciò, alcuna somiglianza con il tipo somatico giapponese; ma lo spettatore indigeno vi legge invece una pura scelta stilistica che non ha nulla a che fare con la razza⁴³. Elementi positivi e stimolanti sul piano critico sono le sceneggiature, normalmente ben concepite e ben scritte, e lo stile fortemente cinematografico (intendendo questo aggettivo nel senso di «esemplato dal cinema "dal vero"») della regia, spesso sottile e sensibile.

Al vaglio della qualità, non molto di questa produzione rimane. Possiamo pensare a *Uchu kaizoku Captain Harlock* (Capitan Harlock, 1978) e *Ginga Tetsudo 999* (Galaxy 999, 1978), entrambi creati da Leiji Matsumoto; a *Lupin Sansei* (Lupin III, 1971, 1977, 1984, regia di Masaki Osumi, Isao Takahata, Hayao Miyazaki, dal personaggio di Monkey Punch); a *Shinseiki Evangelion* (Neon Genesis Evangelion, 1995, regia di Hideaki Anno); a *Pocket Monsters* (Pokémon, dal 1997, regia di Kunihiko Yuyama, su personaggi creati dai già citati Satoshi Tajiri e Tsunekazu Ishihara).

La sopravvivenza nel futuro lontano sarà legata più a fenomeni di nostalgia dei minorenni d'oggi che a iscrizione degli *anime* nel registro dei classici. E tuttavia almeno una caratteristica può essere suggerita, come elemento di studio per gli specialisti. In un quadro di fruizione-sfruttamento in cui il successo è da sempre legato allo star system, i prodotti nipponici conquistano una posizione dominante facendo leva su tutto, meno che sulle *vedettes* disegnate. Alcune generazioni possono amare i robot con armatura come Mazinger, altre la studentessa-guerriera Sailor Moon, ma l'unico personaggio che in quarant'anni raggiunge lo statuto divistico di un Mickey Mouse o anche semplicemente di un Daffy Duck è probabilmente il protagonista dei Pokémon, il topino elettrico Pikachu.

⁴³ Di fatto i grandi occhi vanno spiegati con un'originaria, acritica trasposizione del modello americano: se Mickey Mouse li possiede, essi vanno adottati per ogni disegno animato destinato al vasto pubblico.

Giappone 4 - Piccolo e grande schermo

Questo universo sostanzialmente televisivo può apparire fuori tema in un corso dedicato alla storia del cinema. Ma la sua imponenza è innegabile. E d'altronde è bene che il rigore metodologico non si trasformi in rigidità intellettuale; soprattutto alla luce della commistione di tecnologie, linguaggi iconico-sonori, canali di fruizione, mercati che viene sempre più instaurandosi dagli anni Novanta del secolo scorso in poi. Di fatto il cinema d'animazione di tutto il mondo deve fare i conti con la ricetta televisiva del Giappone. I gusti di intere generazioni di uomini e donne sono marchiati dall'imprinting di un'infanzia trascorsa davanti al tubo catodico. Tanto sul suolo nativo quanto in America, in Europa e negli altri continenti, fioriscono e prosperano gli *anime otaku* (i fanatici delle serie giapponesi) e i loro club. Il mondo dei giovani di fine millennio sarebbe incomprensibile senza questa chiave di lettura, tanto quanto lo sarebbe senza la chiave della musica rock. Inoltre i lungometraggi hollywoodiani o europei sono in concorrenza, sala cinematografica dopo sala cinematografica, con quelli desunti dalle serie nipponiche; e cineasti di vaglia e di successo nascono e crescono in questo ambiente.

Osamu Tezuka (1928-1989) è il più celebre fumettista giapponese, addirittura il *manga no kamisama* (dio del fumetto), ed è assai attivo anche nell'animazione. Nel 1961 fonda la Mushi Productions, con lo scopo di creare opere artisticamente pregevoli; nel 1963 tiene a battesimo, come già si è detto, la prima serie televisiva, *Tetsuwan Atom*; alla fine della vita si concentra sui cortometraggi d'autore, che rappresentano la sua maggiore eredità in campo cinematografico. *Jumping* (id., 1984) è la bizzarra e inquietante «soggettiva» di una creatura misteriosa che compie balzi sempre più alti, fino a sorvolare gli oceani e a sprofondare nell'inferno; *Onboro film* (Film rovinato, 1985) è un geniale e sbellicante omaggio al vecchio cinema americano.

Collaboratore di Tezuka, Eiichi Yamamoto (1936) dirige nel 1973 *Kanashimi no belladonna* (letteralmente La belladonna della tristezza, in Italia *Belladonna*), adattamento della *Sorcière* (1862) dello storico della Rivoluzione Francese Jules Michelet. Elegante, elitario e cupo, si vale dei disegni dell'illustratore Fukai Kuni e delle musiche di Sato Mitsuhiko.

Isao Takahata

Uno dei cineasti il cui apporto va situato in primo piano, per il suo lavoro di regista (si pensi al contributo alle innovazioni formali del disegno animato in Giappone) non meno che per i suoi scritti e apporti storici, teorici e critici, è Isao Takahata.

Regista di film d'animazione, egli non è però disegnatore e il suo lavoro con la matita si limita agli schizzi preparatori e alla scelta della continuità grafica (*storyboard*); tutta la sua carriera è segnata da un'idea di colleganza artigianale

con un ampio numero di collaboratori intimi, in un rapporto di complementarità e di cameratismo.

Egli è fra i pochissimi registi dell'animazione mondiale ad aver saputo percorrere, all'interno di una cornice commerciale, un itinerario incontestabilmente d'autore. Un itinerario orientato verso una ricerca appassionata: "l'invenzione del reale" in animazione.

Nato nel dipartimento di Mie il 29 ottobre 1935, Takahata supera nel 1954 gli esami d'ammissione all'Università di Tokyo, per iscriversi a un corso di letteratura francese. Qui egli si appassiona al cinema, entra a far parte di una rivista studentesca sull'argomento e scopre l'opera di Jacques Prévert, poeta ma anche sceneggiatore dei film del "Realismo poetico" parigino degli anni Trenta. Fra le molte "complicità" che segnano il percorso dell'europeo figura quella, decisiva, dell'animatore Paul Grimault.

Il lungometraggio *La Bergère et le ramoneur* (La pastorella e lo spazzacamino) esce in Francia nel 1953. È un'opera che Grimault e Prévert la rinnegano perché questa versione è affrettata e mutila. Essa viene comunque proiettata in Giappone due anni dopo, ed esercita una fascinazione speciale sugli spettatori. Per Takahata è una rivelazione. Nella vocazione che sta nascendo in lui in quel torno d'anni, questo film si pone come un punto di partenza.

Al suo ingresso allo *studio* d'animazione Toei nel 1959 come allievo regista, Takahata, che come s'è detto non è (e non sarà mai) disegnatore, si fa le ossa nella messa in scena collaborando a vari lungometraggi. Accede al ruolo direttoriale nel 1965 con *Taiyo no oji Hols no daiboken* (conosciuto in Italia come *La grande avventura del principe Valiant* oppure *Il segreto della spada del sole*). Il film è un'epopea focosa situata in una cornice di mito e rompe nettamente con il carattere infantile delle precedenti produzioni della Tōei. Per Takahata è l'inizio di un lungo cammino comune con Hayao Miyazaki, fatto di innumerevoli collaborazioni sotto vesti diverse e fra diversi passaggi da uno *studio* all'altro.

Nel 1973, ancora in stretta collaborazione con Miyazaki, Takahata realizza la prima serie televisiva della durata di un anno del ciclo chiamato «Opere classiche del mondo intero». *Arupusu no shojo Haiji* (*Heidi*, 1974) conosce un successo enorme e sarà poi seguita da una ventina di serie televisive annuali di orientamento analogo, fra cui *Haha wo tazunete sanzenri* (*Marco*, in Italia conosciuto anche popolarmente come *Dagli Appennini alle Ande*, 1976) et *Akage no An* (*Anna dai capelli rossi*, 1979).

Parallelamente a questi lavori per la televisione, Takahata adatta per il grande schermo un racconto del grande scrittore Kenji Miyazawa, *Sero hiki no Gōshu* (*Gōshu il violoncellista*). La produzione viene effettuata in condizioni artigianali e finisce per durare ben sei anni.

L'azione del film (un giovinetto maldestro brandisce senza finezza il violoncello, ma grazie al suo rapporto con gli animali riesce a sbocciare alla

musica e tramite la musica) si svolge prima della Seconda guerra mondiale in una piccola borgata del Giappone settentrionale, ai piedi del monte Iwate. Sono captati e restituiti qui i fondamenti visivi di un paesaggio rurale giapponese, di un ambiente campestre caratterizzato da una luce dolce e da una presenza diffusa ma costante dell'elemento acqua.

Nel 1982 *Gôshu il violoncellista* riceve il premio Ôfuji, il più importante riconoscimento annuale dell'animazione in Giappone.

Yarinko Chie (Chie la piccola monella) esce lo stesso anno ed è una commedia farsesca adattata da un fumetto. È situata nei quartieri umili della città di Ôsaka e descrive la movimentata vita quotidiana di una piccola taverna a conduzione familiare. Il film è sostenuto da una vivace vena comica e da un dialogo basato sul parlare comune, sul motteggio e sull'umorismo affettuoso caratteristici del Giappone occidentale. La regia si focalizza sulla psicologia dei personaggi e sulla realtà popolare. Troviamo qui un umorismo partecipe che richiama allo stesso tempo il cinema di Yasujirô Ozu e quello di Jacques Tati.

Nel 1982 Hayao Miyazaki si dedica alla pubblicazione di un fumetto, *Kaze no tani no Naushika (Nausicaä della Valle del vento)*, una vasta epopea "ecologista" che il suo autore adatta rapidamente a lungometraggio animato chiedendo a Takahata di operare come produttore. Alla sua uscita, nel marzo del 1984, il film ottiene un notevole successo. Grazie a questo, un antico sogno dei due registi diventa possibile l'anno seguente: la fondazione dello *studio Ghibli*. Il nome è la parola italiana che indica il vento del deserto, e viene scelto da Miyazaki con l'augurio che un vento nuovo cominci a spirare sull'animazione del suo Paese.

A partire dal 1989 lo *studio Ghibli* riesce a far profitti tramite il solo sfruttamento nelle sale cinematografiche dei suoi lungometraggi.

I quattro lungometraggi realizzati fino a oggi da Isao Takahata allo *studio Ghibli* sono altrettanti punti fermi nella "invenzione del reale" in animazione; un orientamento che forse sconcerca il pubblico europeo, scarsamente abituato a vedere il disegno animato all'esplorazione del sociale e della psicologia.

Nel nostro cineasta il realismo non consiste nell'imitare l'apparenza delle cose, non mette al bando né la comicità né la poesia né lo stesso onirismo. Ognuno di questi motivi però deriva dalla realtà: essi sorgono dal quotidiano e dall'osservazione documentaria di esso. Da un tale punto di vista Takahata si avvicina, per i suoi motivi e per le sue maniere, al cinema di Abbas Kiarostami che dimostra in modo esemplare la necessità di organizzare una *fiction* per render conto del reale (o, secondo le parole stesse del regista iraniano, di proporre "delle menzogne destinate a produrre una verità ancora più grande"). E quale "menzogna" cinematografica è più grande del disegno animato?

In *Hotaru no haka (La tomba delle lucciole, 1988)* viene adottata una regia molto "cinematografica" per trattare un argomento che fino a quel momento era ritenuto territorio esclusivo del cinema "dal vero": la tragedia della

guerra e dei bombardamenti, la situazione degli orfani, la fame e la disperazione e la morte. La presenza sensibile dei personaggi sullo schermo ha grande significato per ottenere l'impatto emotivo di questo lungometraggio, al punto che fin troppi spettatori sono incapaci di leggervi più oltre e limitano la loro comprensione a questo unico aspetto.

Omohide poro poro (Ricordi a goccia a goccia, 1991) torna su una tematica pastorale e musicale allo stesso tempo, e tratta della frontiera fra due mondi: la campagna e la città, il presente e il passato, l'adulto e il bambino, giocando sulla giustapposizione di due ritmi, di due musiche attraverso le quali l'autore ricerca una forma di armonia.

La giustapposizione di trattamenti grafici diversi per dar conto delle differenti essenze della realtà – qui il presente e i ricordi d'infanzia – trova un esito straordinario in *Heisei tanuki gassen pompoko (Pompoko, 1994)*, un film splendido, ricompensato con il premio per il lungometraggio al festival di Annecy. *Pompoko* dibatte la questione del rapporto fra uomo e natura scendendo nella sua stessa essenza e raccontando la lotta del popolo dei *tanuki* – dei cani viverridi – per preservare il proprio spazio vitale contro l'urbanizzazione galoppante del Giappone. Takahata prende a prestito la forma narrativa dal *mukashi-banashi*, un racconto tradizionale, e mette in campo una rappresentazione grafica dei *tanuki* a più livelli, ottenendo in tal modo una trasposizione quasi virtuosistica, in immagini, delle storie basate su personaggi animali i cui protagonisti cambiano costantemente e insensibilmente di natura, passando dall'animale vero all'animale antropomorfo.

L'uomo è ormai definitivamente al centro dell'opera di Takahata, e l'animazione è un campo d'esplorazione formale privilegiato. Il suo ultimo film fino a oggi, *Houhokekyo tonari no Yamada-kun (I nostri vicini, gli Yamada, 1999)*, osserva la vita quotidiana di una pretesa "famiglia media" giapponese con poesia, humour e tenerezza. Abbandonando il disegno tradizionale su acetato, Takahata si tuffa nell'elettronica e gira il lungometraggio con tecniche digitali, trasmettendo tuttavia l'impressione del carattere grezzo, vivo, del disegno su carta, con i suoi spessori di tracciato che cambiano a seconda della pressione della matita.

Takahata ricerca un'etica del cinema nel suo insieme, e del cinema d'animazione in particolare. Se si prendono in considerazione le sue opere cinematografiche e, allo stesso tempo, le analisi critiche contenute in numerosi scritti e interventi, si può concludere che egli possa essere correttamente definito un cineasta della dignità umana.

Hayao Miyazaki

Hayao Miyazaki nacque nelle vicinanze di Tokyo, più precisamente ad Akebono-cho, distretto de Bunyo, il 5 gennaio 1941. L'ammirazione per i fumetti di Osamu Tezuka e la visione di due lungometraggi d'animazione (il giapponese *Il serpente bianco* di Taiji Yabushita e il russo *La regina delle nevi* di Lev

Atamanov) furono determinanti nel cementare la sua vocazione verso il disegno animato.

Nel 1963 Miyazaki fece il suo ingresso allo *studio* Toei per lavorare come intercalatore (dunque al livello artistico più basso) per il lungometraggio *Wan Wan chushingura* (Il cane da guardia Bau Bau), passando al ruolo di animatore due anni più tardi. Fu alla Toei che si legò d'amicizia con Isao Takahata.

Il suo esordio come regista di una serie televisiva ebbe luogo nel 1978 con la serie *Mirai Shonen Conan* (Conan, il ragazzo del futuro), mentre la regia di un film cinematografico di lungometraggio giunse l'anno dopo: *Lupin sensei: Cagliostro no Shiro* (*Lupin III: il castello di Cagliostro*). La popolarità gli arrise a 43 anni con *Kaze no tani no Nausicaa* (Nausicaa della Valle dei venti, 1984), basato come già si è detto su un comic-book da lui stesso creato. Con questo film egli entrò a far parte, nel suo paese, di quella ristretta aristocrazia di registi "di culto" (come un Federico Fellini o uno Stanley Kubrick) che all'altissima qualità della loro arte aggiungono il rango di celebrità popolari.

Fra i suoi grandi lungometraggi seguenti vanno ricordati *Tenku no shiro Laputa* (Laputa, il castello nel cielo, 1986), *Tonari No Totoro* (Il mio vicino Totoro, 1988), *Kurenai no buta* (in Occidente noto come *Porco rosso*, 1992), mentre la traduzione letterale del titolo indicherebbe "Il maiale color cremisi"), *Mononoke hime* (*La principessa Mononoke*, 1997) e *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (*La città incantata*, 2001).

Tanto *Mononoke* quanto *La città incantata* conquistarono il record d'incassi della cinematografia giapponese in tutta la sua storia, superando film come *Titanic*. *La città incantata* fu il primo film d'animazione a vincere l'Orso d'oro al festival di Berlino (2002) e l'anno successivo ottenne l'Oscar per il miglior lungometraggio d'animazione.

Scrivendo il critico statunitense David Chute⁴⁴: "Il creatore di fantasie ecologiche Hayao Miyazaki è un mago dell'animazione, un elegante favolista di massa che allo stesso tempo è un costruttore di mondi. Inventa aerei immaginari e li disegna meticolosamente, ne mette energicamente in moto gli ingranaggi complessi, li libra su paesaggi di muschio verde e li fa volare fra colonne alte che appartengono a castelli in rovina. Miyazaki usa l'animazione in maniera diretta e intuitiva, lasciandosi trascinare dalla propria capacità di alzare le cose da terra. (...) Come ogni buon ingegnere, Miyazaki costruisce i suoi mondi al contrario. Ciò che egli crea non sono tanto immagini, quanto piuttosto modelli attivi figurati a due dimensioni, cui aggiunge il movimento (tempo) per simulare la terza. In più, non immagina solo le apparenze esteriori di un mondo o di una macchina, ma anche la sua apparenza interna. Esse debbono non solo apparire corrette ma addirittura funzionare in modo corretto. Esse sono tanto creative, sostiene l'animatore Tim Johnson, che "ci si convince che se queste macchine progettate da Miyazaki venissero costruite, esse volerebbero". Gli stessi principi sarebbero validi se considerassimo un pianeta intero. La coerenza interiore, la simmetria, una catena ininterrotta di cause ed effetti. Secondo lo stesso Miyazaki, "sono arrivato a un punto in cui non posso fare un film senza considerare l'umanità come parte fondamentale di un ecosistema".

⁴⁴ "Film Comment", New York, novembre-dicembre 1998.

Il futuro, la guerra, il passato sono territori di fantasia in cui questo autore inserisce personaggi e sentimenti, trame nitide, un amore fanatico per il dettaglio e un forte spirito di rispetto nei confronti della natura e nei confronti dell'uomo. Il suo stile è forte e dolce, lo stile di un maestro. Nessuno si sarebbe stupito se *Mononoke* avesse avuto la firma di Akira Kurosawa. Non mancano motivi e immagini de *I sette samurai* o di *Rashomon*; non manca la potenza di chi ha in sé passioni e una voce propria per esprimerle.

La principessa Mononoke in particolare segnò il passaggio tra la figura di Miyazaki come regista "di culto" a quella di star planetaria, e il trionfo, come è normale in una società di massa, fu ovunque considerato testimonianza di qualità. Questa è la trama del film.

Ashitaka, giovane principe degli Emishi, popolazione appartata del Nordest del Giappone, è costretto a difendere il suo villaggio dall'attacco di un demone (in originale *tatari gami*, termine coniato dal regista stesso, che indica una "divinità accecata dalla furia di vendetta"). Riesce ad abbatterlo, scoprendo che si tratta in realtà di un cinghiale gigantesco, ma il suo braccio ne rimane contaminato e questa piaga sarà destinata a espandersi lentamente e a segnare la sua fine. La sua unica speranza è partire alla ricerca delle ragioni che hanno spinto quella creatura a vagare con tanto odio, e porvi rimedio. Raggiunge la foresta del *shishi gami*, il dio-cervo che nella notte si trasforma in *didara bochi*, gigante immateriale che vaga per monti e per valli, e che presiede ai segreti della vita e della morte. Salvando alcuni uomini attaccati dai lupi scopre che qui si cela il contrasto fondamentale. Da una parte la popolazione umana di un villaggio fortificato, agli ordini della Signora Eboshi, abbatte alberi e uccide bestie per produrre miglioramento della propria condizione di vita attraverso la metallurgia e la produzione di armi da fuoco; dall'altro lato gli déi-animati (che gli umani designano con il termine generale di *mononoke*) li osteggiano per mantenere l'ancestrale stato delle cose. Il cinghiale-demone che ha contaminato Ashitaka era impazzito di dolore fisico e di risentimento a causa di una pallottola umana che l'aveva penetrato.

I peggiori nemici della Signora Eboshi e dei suoi sudditi sono i lupi, al cui gruppo appartiene la giovinetta umana San, adottata da loro nella più tenera infanzia. È San la *Mononoke hime* (principessa animale) del titolo. Si giunge a una battaglia da cui sia uomini sia déi-animati escono decimati; la Signora Eboshi decapita il dio-cervo, ma Ashitaka e San riescono a ricostituirne la vita e l'identità. Gli umani hanno tuttavia altri nemici, gli umani stessi: il villaggio fortificato subisce un attacco da parte di guerrieri di una diversa popolazione, e il finale è un paesaggio di devastazione su cui però la natura pian piano ricomincia a verdeggiare. San e Ashitaka (ora guarito) sanno di amarsi ma di essere troppo diversi per potersi unire, e quindi continueranno a vivere l'uno nei pressi dell'altra per restare almeno vicini.

La vicenda si svolge in epoca Muromachi (1392-1573), storicamente contraddistinta da un'enorme espansione semi-industriale e da guerre e devastazioni che spezzarono il legame antichissimo e ideale del giapponese con la natura. Miyazaki ha spesso sottolineato, nelle interviste, che questo va

considerato come un *jidai geki* (film d'epoca) e non come un manifesto ecologista e conservazionista, proprio in considerazione della filosofia o religione (caratteristica ancora oggi dell'arcipelago estremo-orientale) per la quale il punto supremo della felicità non è antropocentrico, ma imperniato sulla fusione armonica tra uomo e mondo.

In tale caratteristica giapponesità, oltre che nella potenza della sua arte, risiedono l'importanza storica e critica di Hayao Miyazaki come cineasta.

Miyazaki aveva intrapreso negli anni Ottanta una difficile transizione a un cinema d'animazione che, senza diventare di élite, fosse però d'arte e riflettesse valori originali e inediti. In questa traiettoria ebbe chiara la necessità di segnare un distacco rispetto alle formule di successo precedenti. Hollywood, per intenderci, andava completamente dimenticata.

La principessa Mononoke in effetti non possiede nell'animazione, nel disegno, nel montaggio, nella sceneggiatura, e soprattutto nella mentalità, alcun elemento tradizionale dell'imperante cinema americano.

Nessun personaggio è manicheisticamente buono o cattivo (la Signora Eboshi, che pure veste l'abbigliamento caratteristico della prostituta dell'epoca e sa uccidere senza esitazioni, cura però i lebbrosi e dà dignità e buon nutrimento alle donne, che in quel tempo vivevano in condizioni umilianti); nessuna magia è onnipotente; nessuna sciagura giunge per punizione di un peccato commesso o di una malvagità congenita; nessun lieto fine suggella in modo consolatorio uno stato di cose che si è protratto fra emozioni contrastanti per oltre due ore di proiezione. Grazie alla potenza delle immagini e della musica, e alla maestria della messa in scena (che talvolta ricorda Kurosawa), *La principessa Mononoke* vinse la sua scommessa e si pose come il vero e proprio giro di boa nella storia dell'animazione destinata al grande pubblico. Miyazaki nel 1997 chiuse in sostanza il capitolo aperto da Disney esattamente sessant'anni prima con *Biancaneve e i sette nani*. Tolle una volta per tutte il lungometraggio d'animazione dal giardino d'infanzia e lo impose, agli occhi di spettatori e critica, come un prodotto per adulti in grado di raccontare non più solo favole ma anche romanzi.

I personaggi di Miyazaki, come dimostrano tutti i suoi lungometraggi, sono legati al mito. Hanno un carattere universale che li rende adatti all'epopea come alla *féerie*. Anche quando la nostalgia prende il sopravvento sull'avventura (*Kurenai no buta*, o *Porco Rosso*), i personaggi rimangono comunque degli eroi, almeno fino a *Sen to Chihiro no kamikakushi* (*La città incantata*).

L'opera di Miyazaki conquista rapidamente un pubblico che trapassa largamente l'ambito cinematografico per raggiungere l'immaginario collettivo. Il successo non intralcia l'esplorazione di vie rischiose, e in quindici anni lo *studio Ghibli* ottiene la quadratura del cerchio: produrre in piena indipendenza dei capolavori assoluti del cinema d'animazione e, contemporaneamente, conquistare il grande pubblico.

In Occidente, malgrado una diffusione per molto tempo marginale e caotica, le opere di Miyazaki e di Takahata sono oggi fra i riferimenti principali della giovane generazione di animatori. In effetti esse si presentano come un vero e proprio modello per la realizzazione di un disegno animato di lungometraggio, tanto per il livello della sceneggiatura, della regia e dell'animazione, quanto per la ricerca incessante che sta alla base del raggiungimento di tale livello.

Spesso, scolasticamente, si è suggerito di confrontare o addirittura di contrapporre le opere dei due registi nipponici; esse tuttavia sono parallele, benché non cessino mai di interloquire fra loro.

L'esempio più facile di confronto è l'opera di Takahata *Pompoko* (1994), cui Miyazaki risponde tre anni dopo appunto con *La principessa Mononoke* (1997). Ma le loro visioni differiscono, tanto sui concetti quanto sulla forma. Nella *Principessa Mononoke* l'uomo entra in conflitto con le forze della natura personificate in animali mitici; in *Pompoko*, al contrario, l'uomo-*tanuki* si oppone al *tanuki*-uomo sul futuro della comunità.

All'estetica denudata, alla ricerca di purificazione dell'ultimo Takahata, Hayao Miyazaki ha risposto con due opere splendidamente barocche, spingendo il dettaglio del tratto grafico e della descrizione fino a un affascinante "andar fino in fondo" che confina con il manierismo. Questo è il caso della *Città incantata* non meno che del recentissimo *Hauru no ugoku shiro (Il castello errante di Howl, 2004)*.

Takahata poi non si rivolge preferenzialmente al mondo dei bambini, ragione per la quale il suo pubblico in Europa, oggi, rimane più ristretto di quello del suo più giovane amico. Ribaltando l'argomentazione classica secondo la quale "un buon film per bambini è un film adatto anche a un pubblico adulto", Takahata difende la convinzione che "un buon film per adulti è un film adatto anche a un pubblico infantile".

Giappone 5 - Gli indipendenti

Nel 1951 e nel 1952 vengono inaugurati il Museo d'arte moderna di Kamakura e quello di Tokyo; nel 1951 artisti, musicisti, poeti e ingegneri si riuniscono in un Experimental Workshop/Jikken Kobo, che predica una nuova arte «totale»; nel 1952 nasce la Nihon kokusai bijutsu-ten, Esposizione d'arte internazionale, con artisti francesi, italiani, belgi, britannici, statunitensi e brasiliani; più tardi sarà nota come Biennale di Tokyo. I giovani giapponesi abbracciano in massa la *gendai bijutsu* (letteralmente arte contemporanea, ma da intendersi come arte d'avanguardia), si aprono alle influenze degli «ismi» americani ed europei dell'ultimo minuto, perseguono una carriera indipendente e libera dai condizionamenti dell'establishment.

All'inizio degli anni Sessanta questi principi si travasano nel campo del cinema d'animazione e danno vita a una complicata ragnatela di creatori

fortemente originali, sovente di alto pregio ma quasi senza eccezione privi di sbocchi economicamente redditizi, che si autofinanziano con lavori collaterali come la pubblicità, la grafica, il fumetto, la pittura, dato che in Giappone non si trovano finanziamenti privati o pubblici al cortometraggio d'autore. Nel 1971 gli indipendenti, assieme a critici e storici, fondano un'associazione nazionale senza scopo di lucro con lo scopo di «promuovere la cultura dell'animazione in Giappone»; quasi contemporaneamente trovano spazio per riunirsi e proiettare le loro opere all'Image Forum di Tokyo, il tempio dell'arte e del cinema d'avanguardia; più tardi danno vita al festival internazionale di Hiroshima, uno dei più importanti del mondo. Va segnalato che questi uomini, colti, vocati a una concezione estetica disinteressata e genuinamente alta, chiamano il loro lavoro *animeshon* (=animation) e sono normalmente assai aspri nei confronti delle serie di *anime*.

Yoji Kuri (1928) si mette in mostra nei primi anni Sessanta con opere ispirate al Teatro dell'assurdo e al Surrealismo, brevi e provocatorie; da ricordare *Human Zoo* (id., 1962), *Locus* (id., 1963), *Midnight Parasites* (id., 1972). Renzo Kinoshita (1936-97) si dedica a temi politici sia sul registro satirico (*Made in Japan*, id., 1972) sia su quello drammatico, denunciando gli orrori del bombardamento atomico (*Pica-don*, id., 1978; *Kumagaya*, L'ultimo raid aereo, 1993). Taku Furukawa (1941) esibisce un talento visionario originale e festoso in molti cortometraggi, fra cui spiccano *Odoroki-ban* (Fenachistoscopio, 1975) e *Utsukushii-hoshi* (Il pianeta bello, 1976). Harugutsu Fukushima (1941) si ricorda per *Tobira* (La porta, 1971) e *Cube* (id., 1987). Sadao Tsukioka (1939) ha una carriera divisa a metà: dopo una lunga esperienza nel campo dell'animazione di largo consumo (è regista di una delle prime serie televisive, *Okami shonen Ken*, Ken il ragazzo lupo, 1963-65), passa alla pubblicità e all'opera personale (*Shin tenchisozo*, La nuova creazione del mondo, 1970; *Yoake*, Alba, 1985). Keiichi Tanami (1936), pittore e soprattutto scultore, fa incursioni nel cinema che qui analizziamo con *Goodbye Elvis and Usa* (id., 1971), *Goodbye Marilyn* (id., 1975), *Crayon Angel* (id., 1979), facendo sfoggio di uno stile che combina tradizione giapponese e Pop Art. Shinichi Suzuki (1933), dallo stile più classico, si basa su un umorismo pacato e su un disegno dalle linee sottili; *Ten* (Punti, 1971), *Hyotan* (La zucca, 1976), *Bubble* (id., 1980) sono i suoi esiti migliori. Nobuhiro Aihara (1944), surrealista amante del bianco e nero, si segnala per l'opera di Arte Concettuale *Stone* (id., 1975), girato all'aria aperta. Keita Kurosaka (1956) si basa sul collage per le metamorfosi che propone nelle sue *Henkei sakuhin* (Composizioni distorte) numerate da 1 a 5; da ricordare la materica *N. 2* (1984: rocce, sabbia, muri, terreni...) e la *N. 5* (1986), omaggio a Rembrandt. Dino Sato (1968) esplora una visualità inedita e suggestiva in *Treedom* (id., 1999), proponendo fantastiche variazioni di figure vegetali e animali del padre, l'illustratore U.G. Sato.

Uno dei massimi esponenti mondiali dell'animazione di marionette è Kihachiro Kawamoto (1925), legato sia all'antico teatro giapponese di figura sia al cinema del céco Jiří Trnka, presso il quale studia per alcuni anni a Praga. I suoi capolavori sono i drammatici e potenti cortometraggi *Oni* (La diavolessa, 1972) e *Dojoji* (Il tempio Dojoji, 1976), basati su narrazioni classiche del suo Paese. Un altro animatore di marionette è Tadanari Okamoto (1931), che nel

1970 gira *Hana to Mogura* (I fiori e la talpa), nel 1973 *Namu ichibyō sokusai* (Il debole felice), nel 1982 *Okonjoruri* (id.)

Giappone 6 - Flash back 1917-1963

La presenza dell'arcipelago estremo orientale sulla carta geografica dell'animazione è fra le più antiche. Nel 1917 sono proiettati ben tre film d'esordio, *Imokawa Muzuko genkanban no maki* (Il portinaio Imokawa Muzuko; ma *imokawa muzuko* significa anche sbuccio le patate) di Hekoten Shimokawa (1892-1973); *Saru kani kassen* (La sfida tra la scimmia e il granchio) di Seitaro Kitayama (1889-1947) e *Hanawa Hekonai meito no maki* (La spada nuova di Hanawa Hekonai) di Junichi Kouchi (1886-1970). Nel 1927 Noburo Ofuji (1900-61) crea con le silhouettes in carta semitrasparente *chigoyami* l'ottimo *Kujira* (La balena), primo film d'animazione giapponese ad approdare in Europa, a Parigi. Nel 1932 Kenzo Masaoka (1898-1988) inaugura l'epoca del sonoro con la commediola borghese *Chikara to onna no yononaka* (Il mondo della forza e delle donne), storia di un impiegato diviso fra l'enorme e vigorosa moglie e la delicata collega d'ufficio. Lo stesso cineasta presenta nel 1943 *Kumo to churippu* (Il ragno e il tulipano), piccolo capolavoro su un ragno che minaccia una coccinella protetta da un fiore. Negli anni Trenta si fa le ossa, nel campo del disegno animato, un cineasta che diventerà un grande vent'anni dopo nell'opposto campo del cinema «dal vero»: l'autore di *Biruma no tategoto* (L'arpa birmana, 1956) Kon Ichikawa.

Per un quarto di secolo l'animazione conta su artigiani individuali, e solo lo scoppio della Seconda guerra mondiale impone, per assicurare opere di propaganda interna, la creazione di uno *studio* di ampie dimensioni, finanziato dal ministero della marina. Diretto da Mitsuyo Seo (1911), esso produce il mediometraggio *Momotaro no umiwashi* (Le aquile di mare di Momotaro, 1943) e il sequel *Momotaro umi no shinpei* (I divini guerrieri del mare di Momotaro, 1945, lungometraggio). Quest'ultimo, nei suoi ovvi limiti di partenza, non manca di qualità, ed esibisce una chiara ispirazione all'arte cinese per l'estrema lentezza, le inquadrature sulla dolce pioggia che cade, i paracadutisti assimilati a semi di tarassaco.

Dopo la disfatta bellica dell'agosto 1945 in Giappone tutto cambia, e l'animazione non ha destino diverso. Un complesso lavoro di studi grandi e piccoli che si fanno e si disfano, e di ambizioni economiche e artistiche che s'incrociano e si contraddicono, sfocia nel 1958 in *Hakuja den*, o Il serpente bianco, diretto da Taiji Yabushita (1903-86). Escludendo il propagandistico *Momotaro umi no shinpei* già citato, è il primo lungometraggio dell'animazione indigena, e questa d'ora in poi manterrà sostanzialmente inalterata la sua fisionomia produttiva e stilistica.

Cina - Fratelli e compagni

Le basi dell'animazione cinese vengono gettate dai nanchinesi gemelli Wan Laiming e Wan Guchan (rispettivamente 1899-1997 e 1899-1995) e dal loro terzo fratello Wan Shuchen (1906-91), che esordiscono nel 1926 con *Danao huashi* (Tumulto nello *studio* di pittura). I Wan seguitano a lavorare nel disegno animato anche in mezzo alle travagliate vicende della guerra civile e di quella anti-giapponese, e nel 1941 giungono addirittura al lungometraggio con *Tieshan gongzhu* (La principessa dal ventaglio di ferro), ispirato a un capitolo del romanzo *Xiyou ji* (Viaggio in Occidente), di epoca Ming. Molto imperfetto ma genuino e vivace, questo film ottiene un lusinghiero successo di pubblico; ma il peggioramento della situazione bellica impedisce nuove iniziative, e i Wan si riducono a lavori di sopravvivenza.

Il primo ottobre 1949 viene proclamata la Repubblica Popolare Cinese. Passano pochi mesi, e già i disegni animati sono oggetto di un discorso del ministro della cultura Shen Yanbing, che attribuisce loro un compito decisivo: educare l'infanzia attraverso l'ideologia comunista. Con i Wan disseminati fra Hong Kong e gli Stati Uniti, al nuovo regime non resta che far leva sul personale formatosi negli anni di guerra a Changchun (Manciuria) presso lo *studio* Man-Ei, nominalmente di proprietà del regime fantoccio manciuriano ma nei fatti controllato dai giapponesi. Già dal 1946, sotto il nuovo nome di *studio* Dong Bei (di Nordest), questo aveva aperto la sezione Meishupian zu (Gruppo dei film d'animazione), e aveva messo in circolazione satire contro il leader nazionalista Chiang Kaishek rivale dei comunisti. Nel 1950 artisti, tecnici e attrezzature si stabiliscono a Shanghai, dove sono presto raggiunti da Wan Shuchen, che dagli Stati Uniti porta il progetto di una nuova macchina da presa, poi da Wan Laiming e infine (1955) da Wan Guchan.

Fino al 1956, sotto l'impulso del viceministro della cultura Zhou Yang, la parola d'ordine è: realismo socialista più tradizione cinese. Con il Discorso dei cento fiori (maggio 1956) Mao Zedong stacca il proprio destino politico da quello dell'Unione Sovietica e incita più che mai al recupero della tradizione di casa. Te Wei, direttore artistico degli animatori, affigge su tutti i muri dello *studio* lo slogan «Camminiamo sulla strada delle caratteristiche nazionali». Nel 1960 lo stesso Te Wei e Qian Jiajun presentano *Xiao kedou zhao mama* (letteralmente I girini alla ricerca della loro mamma, ma conosciuto in Occidente con il titolo inglese *Where Is Mama?*), per oltre trent'anni il film cinese - cinema «dal vero» compreso - maggiormente premiato all'estero. La trama deriva da una favola di Fang Huizhen e Sheng Lude, e sta tutta nel titolo: i girini cercano la rana-mamma equivocando con le altre creature dello stagno, finché riescono nell'intento. Il pregio risiede soprattutto nel delicato acquarello all'inchiostro di china (caratteristicamente cinese, in osservanza agli intenti politici, ma anche vitale dal punto di vista artistico), e nella raffinata animazione delle figure zoomorfe. Nel 1961-64 appaiono poi le due sezioni del primo lungometraggio a colori dell'animazione dell'ex Celeste impero: *Danao tiangong* (Scompiglio nel palazzo celeste), firmato ancora una volta da Wan Laiming.

In questi anni, grazie anche all'esplicito appoggio del primo ministro Zhou Enlai, le forze «liberali» del comunismo hanno il sopravvento nel campo della cultura e proclamano l'utilità dell'arte come arricchimento dello spirito, l'opposizione a chi dà giudizi in proposito senza avere la necessaria competenza, l'opportunità che l'artista consegua il benessere materiale. Nell'agosto del 1964 lo *studio* di Shanghai viene però coinvolto nel nuovo movimento delle Quattro Pulizie, lanciato da un Mao Zedong bisognoso di riprendere in pugno il potere interno, e nell'aprile 1966 tutta la produzione intellettuale recente viene messa all'indice, dopo che il *Sommario del forum delle forze armate sulla creazione letteraria e artistica, convocato da Jiang Qing per conto del compagno Lin Biao* viene approvato dal Comitato Centrale del Partito Comunista Cinese. Pochi mesi ancora e comincia la Rivoluzione Culturale, che nel 1967 (oltre a parecchie altre conseguenze, certo più macroscopiche) porta alla chiusura dello *studio* d'animazione e ai lavori forzati/rieducazione proletaria di molti suoi esponenti. Le Guardie Rosse bollano come «vuote argomentazioni feudali» tutte le opere basate sulla tradizione nazionale, e l'opera d'autore risulta l'opposto esatto del compito dell'intellettuale maoista, che è quello di servire il popolo.

La produzione riprende timidamente nel 1972, ma solo nel 1976, con la morte di Mao Zedong (9 settembre) e la conseguente immediata caduta in disgrazia della Banda dei Quattro guidata da sua moglie Jiang Qing, i film tornano nel loro alveo abituale.

Nel 1979 ecco un nuovo lungometraggio, *Nezha nao hai* (Nezha crea disordine nel mare, regia di Wang Shuchen, Yan Dingxian e Xu Jingda), ancora una volta di grande successo di pubblico, contraddistinto da personaggi di disegno hollywoodiano e da paesaggi, invece, classicamente cinesi. Nel 1980 arriva sugli schermi *Sange heshan* (I tre monaci), basato sul proverbio «un monaco porta acqua e cibo, due monaci sollevano acqua e cibo, tre monaci non hanno né acqua né cibo». Questo è certo il più gradevole dei molti e buoni cortometraggi di A Da (nome d'arte del già citato Xu Jingda, 1934-1987). Mentre altri *studios* vengono creati in altre località dell'immenso Paese, le opere di Shanghai si legano sempre più alla tradizione nazionale, sia in funzione di rivincita ideologica rispetto alla Rivoluzione Culturale sia in ossequio al principio marxiano secondo cui i miti e le leggende sono il riflesso della maniera in cui lo spirito delle masse legge la realtà che vive. Un punto fondamentale viene poi messo definitivamente nero su bianco da Te Wei, storico direttore dello Studio, a un congresso della cinematografia del febbraio 1982: è assurdo pensare che l'animazione debba essere indirizzata solo all'infanzia, occorre ammettere che lo è anche a un pubblico adulto, occorre pensare a film appunto per quest'ultimo. Sarà proprio Te Wei, assieme a Yan Shanchun e a Ma Kexuan, a dirigere nel 1988 *Shanshui jing* (Sensazioni delle montagne e delle acque), il nuovo capolavoro dell'animazione cinese di qualità: ancora un film d'acquarello all'inchiostro di china, lento, d'atmosfera, pieno d'incanto meditativo.

Ed eccoci a fine secolo. La Cina imbocca la via delle privatizzazioni, scopre il profitto e lo antepone a ogni cosa. L'animazione deve fare i conti con la redditività, i tempi di consegna, la modernizzazione delle attrezzature tecniche, le esigenze televisive, le importazioni, la concorrenza straniera. La qualità perde

rapidamente quota, e *Baolian deng* (La lanterna di loto, 1999) lo prova: è un lungometraggio malamente esemplato sulla più vieta formula Disney⁴⁵.

Altri paesi asiatici

Dal nulla la Corea del Sud diventa, nei trentacinque anni successivi alla guerra del 1950-53, il terzo produttore mondiale di film a disegni animati dopo Stati Uniti e Giappone, con oltre 100 Studios, 20.000 addetti e un'enorme quantità di lavoro fatto per clienti stranieri che approfittano del basso costo della mano d'opera e della disciplinata esecuzione delle istruzioni.

Il giro di boa si ha attorno agli anni Novanta, quando il numero di lungometraggi e di serie nazionali aumenta esponenzialmente, grazie alla scoperta del settore da parte di finanziari e capitani d'industria, ai conseguenti massicci investimenti, all'incondizionato supporto governativo.

Il padre dell'animazione sudcoreana è Shin Dong Hun (1927), che nel 1967 riesce a inserirsi nel grande mercato del lungometraggio con il primo prodotto del Paese, *Hong Gil Dong* (id.), basato su un fumetto del fratello Shin Dong Woo. Nel 1988 iniziano le serie ideate, realizzate e diffuse sul mercato coreano, *L'errabondo Gga Chi* e *Continua a correre, Hodori*. Come le seguenti e come i film per le sale, esse sono significative di una volontà di affermare uno stile e un'identità proprie, secondo una linea che è quasi un'ossessione per un popolo secolarmente minacciato di omologazione dal Giappone e (in minor misura) dalla Cina.

Nel 1993 si segnala il primo cortometraggio d'autore, *Vita* di Park Jee Da. Digni di segnalazione, più tardi, sono il pluripremiato *Metropolitana* (un viaggio nella sotterranea creato digitalizzando immagini video, regia di Na Ki Young, 1995), *Accadimenti della notte* (disegni a pastello sulle paure che un bambino sviluppa nel buio, regia di Kim Sung Eun, 1995), *L'uomo dal collo lungo* (peripezie di un impiegato coinvolto nel traffico di Seul, regia di Oh Seong Yun, 1995), *La madre patria* (conflitto di generazioni e conflitto fra tradizione e modernità, regia di Chang Woo Jin, 1997), *Dieci della vita eterna* (descrizione di dieci simboli asiatici di lunga vita, regia di Lee See Yun, 1997), *Papà e io* (sulla violenza carnale incestuosa, regia di Kim Eun Soo, 1999), *Lunedì* (ricordi di un uomo in una stazione deserta della metropolitana, regia di Yoon Hee Dong, 1999).

⁴⁵ Va aggiunto, per restare in tema, che la colonia britannica di etnia cinese di Hong Kong sviluppa nel corso del secondo dopoguerra una robusta produzione pubblicitaria e anche spettacolare a disegni animati, di qualità non elevata ma di sicura presa sul pubblico. Hong Kong viene restituita alla madrepatria cinese nel 1997.

Le Filippine e Taiwan sono note soprattutto per fornire a basso costo lavoro esecutivo alle superproduzioni americane o giapponesi. Corea del Nord e Vietnam producono film per l'infanzia e satire ant imperialiste secondo l'antica scuola sovietica.

India e Thailandia restano al di sotto delle loro potenzialità artistiche e di mercato, anche se a Bangkok esce nel 1976 il pregevole lungometraggio *Soodsakorn* (id.) di Payut Ngaokrachang (1929).

Le repubbliche non-russe (asiatiche) dell'Unione Sovietica coltivano, fino allo scollamento della federazione transcontinentale, proprie cinematografie autonome nel settore che qui analizziamo, ognuna con modi programmaticamente rivolti all'avvaloramento della cultura locale; terminato l'afflusso di denaro da Mosca, la produzione si contrae e ben poco va oltre i film didattici e quelli di propaganda religiosa.

In Iran l'animazione nasce alla fine degli anni Cinquanta e cresce in maniera intelligente e non convenzionale, seguendo una linea autonoma che si radica sì nella millenaria scuola pittorica e calligrafica del luogo, ma non fa di ciò un vincolo. Il miglior esponente è Nureddin Zarrinkelk (1937), di cui vanno ricordati *In donya-ye divaneh divaneh divaneh* (Questo pazzo, pazzo, pazzo mondo, 1975), inedita «personificazione» dell'atlante geografico del pianeta, e la fiaba ironica *Amir Hamzeh* (id., 1977 - **si veda l'illustrazione n. 15**).

Il resto del mondo – Americhe

Canada - Nordamerica statalista

A parte qualche figura sporadica di pioniere, l'eccellente animazione canadese nasce nel 1941 con l'arrivo di Norman McLaren al neonato (1939) National Film Board, su chiamata dell'organizzatore cinematografico ed ex documentarista John Grierson.

Il Board è un ente di Stato che ha per scopo statutario di «far conoscere il Canada agli stranieri e ai canadesi stessi», e che investe solo una parte dei propri finanziamenti nell'animazione. Ne ottiene però un eccezionale ritorno d'immagine. Dapprima per merito del solo McLaren, poi di molti altri talenti sia locali sia arruolati in Europa, Asia e Stati Uniti, esso diventa, e resta poi per decenni, il fulcro mondiale della creatività, della sperimentazione, della *diversity* artistica e dell'opera d'autore, facendo razzia di premi ai festival e brillando come una mecca sognata - e non di rado raggiunta - per ogni animatore d'élite che si dibatta in difficoltà di finanziamento. Una sorta di mecenatismo pubblico in una nazione rigorosamente democratica, caso unico nella storia del secolo appena trascorso. Alla fine degli anni Ottanta e ancora più nei Novanta il governo federale riduce i sussidi e l'ente (che nel frattempo ha modificato la propria denominazione aggiungendo la traduzione francese in omaggio alla minoranza del Québec: National Film Board/Office National du Film) perde tono; ma la sua lezione è stata decisiva per lo sviluppo dell'animazione del Paese, che vede nascere anche in altre sedi notevoli cineasti e che cresce sul proprio tronco perfino nel campo delle serie e dei film per grande pubblico, tenendo a bada il vicino e invadente modello statunitense.

Norman McLaren

Nato a Stirling (Scozia) nel 1914 e morto a Montreal (Canada) nel 1987, Norman McLaren viene chiamato, nel Novecento, «Il cineasta del Duemila». Suo padre, architetto d'interni, aveva naturalmente in simpatia pennelli e tavolozze, e non si oppose allorché (1933) il figlio volle recarsi a Glasgow per studiare alla locale Scuola di Belle Arti. A Glasgow il giovane McLaren scoprì il cinema: organizzò un cineclub scolastico e visionò senza posa i film dei maestri di allora, i sovietici e gli espressionisti tedeschi. Infine, fece una scoperta: nel sotterraneo della scuola era stata abbandonata una vecchia macchina da proiezione a 35 mm, praticamente fuori uso. Egli la riesumò, e concepì l'ambizione di usarla per proiettare qualcosa di "suo". Nacque così, in un cineasta privo di macchina da ripresa, l'idea di dipingere direttamente a mano sulla pellicola di celluloido.

Ritrovato un vecchio nastro di film positivo avuto in regalo durante l'infanzia, il giovane sperimentatore lo mise a bagno in una bacinella d'acqua per

staccarne l'emulsione. Dopo due settimane lo scopo fu ottenuto, ed egli si diede a disegnare cerchi e punti colorati sul supporto trasparente. Tutto ciò non sfociò in un vero e proprio film, degno di essere proiettato; ma fu un esperimento incoraggiante, sulla base del quale McLaren proseguì.

Fra il 1934 e il 1936 girò alcuni film in 16 mm, che ottennero il favore della direzione della scuola e si distinsero nei festival locali.

Film dal vero, ma arricchiti con trucchi, rallentamenti, effetti di colore. Realizzò, fra gli altri, un appello pacifista, *Hell Unlimited* (Male SpA), in cui con asprezza per lui insolita attaccava i patriottardi e rivendicava l'azione diretta contro la guerra e il militarismo.

Nel 1937 approdò a Londra, al General Post Office, sotto l'ala protettrice di Grierson e Cavalcanti e a fianco di quel Len Lye che l'aveva preceduto nell'ideazione della tecnica "diretta" su pellicola. Qui realizzò due documentari dal vero e *Money a Pickle* (Conserva il tuo patrimonio) e *Love on the Wing* (L'amore sulle ali), quasi dei *divertissements* animati. Il secondo contiene brani dipinti sul fotogramma e rappresenta il primo esempio "ufficiale" dell'uso di questo procedimento da parte del cineasta di Stirling.

Abbandonato il GPO, e dopo una breve collaborazione con il Film Centre di Londra, McLaren si imbarcò per gli Stati Uniti. A New York giunse verso la fine del 1939, con trecento dollari in tasca e una gran voglia di lavorare. Dopo aver cercato ingaggi per molti mesi, ricevette dei finanziamenti dal Guggenheim Museum per qualche brevissima pellicola. *Allegro* (id.), *Dots* (Punti), *Loops* (Curve) sono film di due minuti o poco più, dipinti sul fotogramma e del tutto informali. Vi si vedono forme colorare che si attraggono e si respingono, si inglobano e si scindono. Anche il suono è "astratto": è ottenuto elaborando meccanicamente la colonna sonora. *Rumba* (id.) è l'estrema conseguenza di questo interesse per il suono sintetico: è un film senza immagini, composto solo di musica ottenuta artificialmente. Più tradizionale *Stars and Stripes* (Stelle e strisce), dipinto sulla pellicola con immagini riferite alle "stelle e strisce" della bandiera americana, con la popolare canzone omonima come accompagnamento.

L'ultimo lavoro nuovaiorchese nacque dalla collaborazione con Mary Ellen Bute, l'autrice di film astratti. Si trattò di *Spook Sport*, un'opera spuria che non soddisfece McLaren, e probabilmente neppure la sua coautrice.

Infine John Grierson, che nel frattempo aveva ricevuto l'incarico dal governo canadese di organizzare il National Film Board-Office national du film, rintracciò telefonicamente McLaren a New York e gli propose di andare a Ottawa per riprendere la collaborazione⁴⁶. In Canada l'artista ventisettenne

⁴⁶ Nell'aprile dello stesso anno 1941 Grierson aveva fatto un accordo con la Disney per cinque *cartoons* di propaganda bellica. In seguito si affidò esclusivamente a McLaren. È curioso come due animatori così diametralmente opposti si siano trovati a competere l'un con l'altro, nello stesso tempo, sulla stessa materia.

trovò un terreno favorevole per le sue ricerche. Per due anni realizzò brevi film aventi scopi ben definiti: aiutare lo sforzo di guerra canadese, stimolando il cittadino all'acquisto di Buoni della Difesa; spiegare i pericoli dell'inflazione; promuovere il risparmio. Ma *Hen Hop* (La gallina salta), *Dollar Dance* (La danza dei dollari), *V for Victory* (V come Vittoria) risultarono, soprattutto, degli esperimenti cinematografici. Nel 1943 McLaren ricevette l'incarico di organizzare un reparto separato del Board destinato all'animazione, e di reclutare i giovani più promettenti delle scuole d'arte e del cineamatorismo. Entrarono così al NFB George Dunning (il futuro autore di *Yellow Submarine*), Jean-Paul Ladouceur, René Jodoin, Jim McKay, Grant Munro.

Nel 1944, in collaborazione con Jodoin, McLaren realizzò un film con carta ritagliata: *Alouette* (L'allodola). Era l'inizio di una seconda fase di esperimenti.

Illustrando tre canzoni popolari del Canada francese, *C'est l'aviron* (È il remo), *La poulette grise* (La pollastrella grigia), *Là-haut sur ces montagnes* (Lassù sulle montagne), egli mise a punto due tecniche che erano anche due stili: il perpetuo travelling in avanti negli spazi (*C'est l'aviron*) e la metamorfosi continua del disegno a pastello (*La poulette grise*).

Applicò un procedimento analogo (quello del "disegno che si fa da solo") a opere pittoriche: il primo esempio fu *Little Phantasy on a 19th Century Painting* (Una piccola fantasia su un dipinto del XIX secolo), elaborazione del quadro di Arnold Böcklin *L'isola dei morti*. Fu uno dei meno felici tentativi dell'animatore scozzese, che vi rivelò dei limiti di gusto (lo stesso si può dire del successivo *A Phantasy* (Una fantasia), elaborazione di una pittura vagamente ispirata a Tanguy).

Nel 1947 tornò alla pittura diretta su pellicola. Ma stavolta volle liberarsi dalla schiavitù del fotogramma e dipingere liberamente il nastro nel senso della lunghezza. Il primo saggio della nuova maniera s'intitolò *Fiddle De Dee* (Violino zing zing, due minuti). Il secondo, più complesso, *Begone Dull Care* (Vattene, sciocca ansia, 1949, dieci minuti, correlato con la musica jazz del trio di Oscar Peterson). *Begone Dull Care* ottenne numerosi premi, e un giudizio di Picasso: "Finalmente qualcosa di nuovo!".

Nel 1949 McLaren partì per la Cina, al seguito di una missione dell'UNESCO, per insegnare la tecnica della comunicazione visiva ai disegnatori locali impegnati nella propaganda per la prevenzione delle malattie. Ne ritornò interiormente arricchito e soddisfatto, placando le apprensioni degli amici che avevano temuto per la sua incolumità (la regione del Sichuan, dove egli lavorava, era stata proprio in quel mentre teatro della ritirata delle truppe nazionaliste e dell'avvento di quelle rivoluzionarie). Nel 1951 si dedicò al problema della stereoscopia, con *Around Is Around* (Attorno è attorno). L'anno dopo applicò la tecnica immagine-per-immagine alla recitazione di persone in carne ed ossa. Per *Neighbours* (Vicini), gli attori furono i due colleghi Grant Munro e Jean-Paul Ladouceur. Due vicini si stimano e si rispettano, finché una questione di confine (un fiore nato sulla linea di demarcazione delle due proprietà e bramato da entrambi) fa nascere l'odio, poi la violenza e la

distruzione dell'uno e dell'altro. Gli effetti che il procedimento dell'immagine-per-immagine ottiene sul movimento degli esseri umani sono sorprendenti. Al punto che l'Academy of Motion Pictures Arts and Sciences, rilevando l'originalità dell'opera, decise di insignirla di un Oscar. McLaren, che nel frattempo era partito per l'India per svolgervi un lavoro analogo a quello compiuto in Cina, ricevette un telegramma di congratulazioni. Rispose, candido: "Grazie, ma chi è Oscar?".

Nel 1954 nacque il film graffito su pellicola (*Blinkity Blank*, Battito d'occhi sul vuoto - **si veda l'illustrazione n. 16**). Per ottenerlo, l'autore incise con uno spillo e una piccola lama la pellicola nera.

Dopo gli umoristici *Rythmetic* (Ritmetica, 1956), *A Chairy Tale* (Una fiaba "seggiosa", 1957) e *Le Merle* (Il merlo, 1958), McLaren ritornò all'astratto. *Lines Vertical* (Linee verticali, 1960) è formato dal balletto di una linea che si scinde in due, poi in quattro e così via, per ritornare unica dopo una serie di movimenti in raggruppamento e in separazione. Pura astrazione geometrica, giocata sullo sfondo di pallidi colori cangianti.

A *Lines Vertical* risponde *Lines Horizontal* (Linee orizzontali), di poco successivo: è il medesimo film, trasportato sull'altro asse cartesiano per mezzo di un prisma.

Dopo *Opening Speech* (Discorso d'apertura, 1960), *Canon* (Canone, 1964) e *Mosaic* (Mosaico, 1965), McLaren diresse *Pas de Deux* (Passo a due, 1967), che è probabilmente il suo capolavoro e certo uno dei migliori film che l'animazione ci abbia dato.

Nel 1969 fornì la musica (Bach) a *Spheres* (Sfere), che attendeva nel cassetto da vent'anni. Nel 1971 licenziò *Synchromy* (Sincromia), musica dell'occhio e dell'orecchio ad un tempo; nel 1972, *Ballet Adagio* (id.), basato sulla tecnica del rallentamento della ripresa: un film in cui, alla musica barocca (l'*Adagio* di Albinoni) corrispondono immagini altrettanto "barocche" di slanci trattenuti e di muscoli nodosi. L'ultima opera è del 1983. Intitolata *Narcissus* (Narciso), chiude idealmente la trilogia di film sulla danza.

Per ragioni produttive, di salute e forse anche per un venir meno dell'ispirazione, essa risultò diversa rispetto al progetto iniziale, e in vari punti insoddisfacente. Vennero meno al maestro proprio l'inventiva visuale e il rigore figurativo che avevano dato smalto ai suoi film migliori. Norman McLaren morì a Montreal il 26 gennaio 1987.

La biografia di McLaren si confonde col suo lavoro e con la sua ricerca, sospesa com'è in quel limbo di tranquillità economica e sociale che la sua posizione all'interno del National Film Board canadese gli permise. Posizione irripetuta al mondo, di produttore di cultura mantenuto e sovvenzionato affinché possa liberamente esprimersi. Un privilegio tanto più singolare in quanto i suoi film non furono mai destinati al vasto pubblico, ma furono, all'opposto, opera di un tenace cenobita isolato dai contemporanei.

La prima visione delle opere di McLaren di solito sconcerta lo spettatore. L'esuberanza di tecniche inusitate, l'assenza di un "significato", l'apparente freddezza, sono tutti elementi di non facile assorbimento per un pubblico abituato ad altre vie di comunicazione audiovisiva. Né si deve dimenticare che, a onta del secolo trascorso dalle picassiane *Demoiselles d'Avignon*, molti non hanno ancora fatto proprio il senso dell'arte – e dunque dell'arte cinematografica – non oggettiva.

"Contenuti" indubbiamente esistono, nell'opera di McLaren, che non è tutta di tipo astratto. *Neighbours* e *A Chairy Tale* sono due brevi e godibili contes philosophiques, e anche i film astratti sono ricchi di passaggi figurativi o narrativi. Ciò comunque è la parte meno rilevante della concezione che McLaren ha del cinema. "Animazione non è l'arte del disegno che si muove, ma del *movimento disegnato*; l'essenziale non è quello che si trova in un disegno, ma quello che si crea fra disegni creati in serie". E, altrove: "Ogni film per me è una specie di danza, perché la cosa più importante nel film è il movimento. Non importa *che cosa* io faccia muovere: gente, oggetti, disegni: in qualunque modo sia fatto, è una forma di danza".

Ancora una volta si è di fronte all'identificazione fra film astratto e musica, ritmo della luce e ritmo del suono. I film astratti sono come una sinfonia, alla quale ordinariamente non si domanda un "significato" razionale e che comunque non possiede narrativa e figuratività (Musorgskij fa eccezione e conferma la regola).

Lo stile di McLaren sta soprattutto nel ritmo, e nella coerenza (o addirittura nella fusione) del ritmo visivo con quello sonoro. Egli ritma figure umane, oggetti, disegni, graffiti su pellicola, come un musicista compone partiture per strumenti diversi.

Chi voglia studiare l'opera di McLaren come quella di un compositore, si accorgerà che *Blinkity Blank* è ben altro della trovata ingegnosa di un originale che, primo al mondo, ha concepito il graffito su pellicola nera. È invece un brano di *jazz* visuale, quale prima non era stato ipotizzato. Gli spazi neri, i momenti di buio hanno lo stesso significato e lo stesso effetto che hanno certi silenzi nella musica contemporanea; si creano condizioni di percezione per cui immagini anche fulminee, della durata magari di un solo fotogramma, assumono una vita e una forza che sarebbero altrimenti negate. E la linea di luce che erompe dal fondo oscuro intreccia danze fondate su "tempi" mai prima esistiti.

"Io non sono semplicemente un autore sperimentale, ma anche, o forse piuttosto, un autore sperimentato", rivendica McLaren⁴⁷. La sua figura complessa esula dalle definizioni di comodo; in questo discendente di Leonardo scienza e arte, tecnica e stile sono tutt'uno, appartengono al medesimo sistema di valori.

⁴⁷ Lettera all'autore del 22 giugno 1972.

“È molto importante per me che ci sia una sfida, un problema tecnico. Spesso devo prima investigare la tecnica e trovare il soggetto del film in un secondo tempo”. E, dopo aver raccolto la sfida “razionale” della tecnica, egli raccoglie con metodo perfettamente “surreale” la sfida della creazione: “Al momento di realizzare il film, la maggior parte dell’animazione non è premeditata, ma si evolve semplicemente di giorno in giorno, e gli attributi concreti e immaginari provengono da una corrente subcosciente che io mi guardo bene dal controllare”. L’opera di McLaren è marcata nettamente da questa perenne dialettica fra la ragione applicata e il sentimento creatore. Essenziale nella grafica, asciutto nella composizione, di un equilibrio quasi ellenico⁴⁸ nell’architettura, egli è poi esuberante nell’invenzione di suoni e immagini. *Synchromy*, opera della maturità, è un po’ la *summa* di lunghe ricerche mclareniane.

In *Synchromy*, le medesime immagini che sulla colonna sonora provocano la musica⁴⁹ sono state dall’autore impresse sulla pellicola visiva. Il movimento delle immagini è il movimento dei suoni; l’ambizioso obiettivo di comporre un’opera in cui immagine e suono siano tutt’uno è avvicinato qui più che in qualunque altro esempio⁵⁰. Il giornalista canadese Gavin Millar, parafrasando Shakespeare, proclama: “le orecchie vedono, gli occhi ascoltano”. Ma in tanto meticolosa ricerca, in tanto rigorosa, logica costruzione, irrompe il gusto dell’artista, quasi disarmante nella sua mancanza di sistematicità, allorché sorge il problema di impiegare la tavolozza dei colori.

“Non ho fatto questo film in bianco e nero perché in tal modo sarebbe stato meno tollerabile da guardare, e ho tentato di usare il colore in maniera funzionale, ovunque possibile. È vero, ho avuto in mente l’aspetto *decorativo*, ma ho correlato spesso la scala dal minimo al massimo di intensità sonora coi gradi di saturazione del colore e col contrasto di luminosità. Per esempio, per un *pianissimo* posso usare colori di bassa saturazione, e di basso contrasto reciproco quanto a luminosità. Questi sono i miei principî generali, che non ho teorizzato, ma soltanto sentito intuitivamente, e usato con libertà in numerosi film astratti come *Begone Dull Care*, *Mosaic*, *Lines*”⁵¹. Grande solitario del

⁴⁸ Molte opere, pur diverse tra loro, corrispondono al nitido schema “tema d’introduzione-svolgimento-ritorno al tema”: *Little Phantasy*, *Rythmetic*, *Lines*, *Canon*, *Pas de Deux*, *Synchromy*.

⁴⁹ Basandosi sul fatto che la colonna ottica è composta da immagini (traduzioni ottiche delle vibrazioni sonore, poi lette da uno strumento elettronico e ritrasformate in suono al momento della proiezione), McLaren studiò per anni la possibilità di ottenere suoni inesistenti in natura, disegnando immagini da inserire sulla colonna sonora. Giunse a poter disporre di ben sei ottave “sintetiche”, sulla base delle quali compose la musica poi visualizzata in *Synchromy*.

⁵⁰ Un esperimento per qualche verso simile era stato condotto nel 1933 da Lazslo Moholy-Nagy: *Tönendes ABC*. Lettere dell’alfabeto, profili, impronte digitali, producevano sulla colonna sonora ottica un ben preciso rumore. Ma l’esperimento non ebbe seguito immediato e si dovette aspettare la ricerca di McLaren. Operazioni sul disegno della colonna sonora vennero fatte anche altrove: in Unione Sovietica, per esempio, e in Germania (Fischinger e Pfenninger).

⁵¹ Lettera all’autore del 9 agosto 1972.

cinema, McLaren non ha peraltro mai trascurato il ruolo e la funzione di un artista di fronte alla società. “Io sono sempre stato interessato ai problemi umani, specialmente quando avevo una ventina d’anni. Feci un film antibellicista, allora, *Hell Unlimited*. Poi fui trascinato nei film astratti e mi distaccai sempre più dai problemi umani. Dopo l’esperienza in Cina ... ero in Cina da due mesi quando i comunisti arrivarono; vidi che cosa accadeva nel villaggio per mano loro, e accadeva una quantità di buone cose. Così divenni sinceramente favorevole al nuovo regime. Quando tornai in Canada, la guerra di Corea stava cominciando. Fu così che girai *Neighbours*. Ho molta simpatia per ciò che è sottomesso. Come gli abitanti del villaggio cinese: gli sfruttati, quelli che hanno la peggio. Non ho molto svolto questo tema nei miei film, perché mi sono interessato all’astratto. È per la vita che conduco, non stimola questo genere di cose: faccio la spola avanti e indietro fra casa e il National Film Board, sto con pochi amici intimi. Credo che anche il cinema astratto sia molto importante, è come la musica, che è anch’essa un’astrazione, non si riferisce a cose al di fuori di essa...”⁵².

In quanto concetti, quelli espressi nelle opere di McLaren possono essere accettabili o meno. L’indignazione antibellicista di *Neighbours* è sincera, ma l’apologo sull’avidità e sull’egoismo umano quale fonte delle guerre è parecchio semplicistico. McLaren in realtà non è un polemista, e se *Neighbours* è comunque un buon film, ciò è dovuto in massima parte alla sua “forma” cinematografica.

Non è poi da trascurare il lato umoristico del maestro canadese. Di una discrezione fine e molto “britannica”, l’umorismo filtra qua e là per tutta la vasta produzione: nei film dipinti su pellicola (*Hen Hop* è basato su una gallina che perde le zampe) o graffiti (si vedano alcuni passaggi di *Blinkity Blank*), nei film di ritagli (sotto questo aspetto, *Rythmetic* è un piccolo capolavoro), e soprattutto in quelli con attori. *A Chairy Tale*, grazie anche alla collaborazione del mimo (in seguito regista) Claude Jutra, è un godibile brano non lontano dal gusto di Keaton e dalle “lotte con gli oggetti” dei comici della Keystone.

Opening Speech è un’altra “ribellione” di un oggetto correntemente manipolato: il microfono. È proprio McLaren a tentar di domare lo strumento, che si allunga e si accorcia a dispetto, e gli impedisce di andare al di là del “Signore e Signori...”. La soluzione, per un uomo che ha sempre preferito esprimersi con le immagini che con le parole, sarà semplice: lasciare la sua libertà all’oggetto e tuffarsi nello schermo, dal quale sprizzeranno le frasi di benvenuto animate. (Il film era poi il vero “discorso d’apertura” del Festival di Montreal 1960).

L’opera di questo canadese venuto di Scozia è complessa, vasta, piena di sfaccettature; concede diverse zone inesplorate a tutt’oggi e autorizza differenti chiavi di lettura. E osserva anche André Martin: “La permanenza dei temi e dei

⁵² Norman McLaren, in *The Eye Hears and the Ear Sees* (post production script del documentario di Gavin Millar prodotto dalla BBC e dal NFB, 1970).

motivi indica qualcosa di più che un semplice interesse per i regni dell'inconscio, indica una fedeltà d'autore, che tiene conto di una realtà personale accuratamente e ostinatamente espressa. Ai rimproveri di vuoto incoerente che gli sono talvolta rivolti sarebbe più esatto sostituire delle diagnosi di schizofrenia o di egocentrismo abusivo, se il valore generale dei suoi film non provasse che l'arte di McLaren è cosa ben diversa da un rifugio immaginativo. Le sue immagini hanno un punto di partenza biografico preciso e sono fondate su di una realtà personale cosciente e incosciente"⁵³.

Poeta introspettivo e delirante vagheggiatore di geometrie in movimento, scandagliatore delle zone meno note dell'arte del cinema, versatile come un artista rinascimentale, McLaren non si negò alla musica, alla pittura, alla ricerca tecnica, all'invenzione. Prototipo dell'uomo tecnologico del secolo XX, lavorò, distaccato dai problemi del giorno e da un'arte d'intervento, avendo come mira il riscatto dell'uomo creatore. Leonardescamente, rivendicò il compito di interpretare e tradurre i tempi nuovi della scienza applicata e della tecnica, di far da mediatore fra l'uomo rimasto debole e il meccanismo divenuto principe. Il suo nome è uno dei pochi che il cinema possa vantare, di fronte alle altre arti, nel novero di coloro che tentarono di rinnovare e aggiornare l'esperienza della creazione estetica.

Gli altri nomi

Calamitatore e catalizzatore di giovani talenti, severo con se stesso e indulgente con gli altri, McLaren è fin dall'inizio l'esempio da seguire per tutti, sia sul piano operativo sia su quello umano.

Caroline Leaf (Seattle, Stati Uniti, 1946) entra nel piccolo empireo dei maestri dell'animazione d'autore nel 1976 con *The Street* (La strada - **si veda l'illustrazione n. 17**) e si conferma nel 1977 con *The Metamorphosis of Mr. Samsa* (La metamorfosi del signor Samsa, da Kafka) e nel 1990 con *Entre deux soeurs/Between Two Sisters* (Fra due sorelle). Sono film di intensa e asciutta atmosfera, intransigenti sul piano formale, di grande forza visiva basata sul bianco e nero.

Dall'India, dove è nato nel 1942, Ishu Patel si aggrega alla pattuglia canadese nel 1971, e acquista rapidamente credito come originale colorista visionario. Il suo vertice è probabilmente l'onirico *Afterlife* (L'aldilà, 1978). Gerald Potterton (Londra, 1931) si fa le ossa al Board per creare le Potterton Productions nel 1968; il suo film più noto è il lungometraggio *Tiki-Tiki* (id., 1970). Co Hoedeman (Amsterdam, 1940) è un maestro dei pupazzi animati, e la sua miglior prova è *Le château de sable* (Il castello di sabbia, 1977). Il grande sperimentatore Pierre Hébert (1944) esordisce, dopo alcuni film amatoriali, con *Op Hop Hop Op* (id., 1966), e prosegue in un'attività feconda fino allo

⁵³ André Martin, *i x i = ou le cinéma de deux mains* (II partie), in "Cahiers du cinéma", n. 40, février 1958, Paris.

straordinario lungometraggio *La plante humaine* (La pianta umana, 1996), sorta di *jam session* disegnata realizzata in collaborazione col musicista Robert M. Lepage. Michèle Cournoyer (1943) mostra una sensibilità acuta e forte ne *Le chapeau* (Il cappello, 2000), che rimemora la violenza subita da una bambina. Richard Condie (Vancouver, 1942) è invece un grande talento della comicità, come dimostra fra gli altri *The Big Snit* (Il grande litigio, 1985).

Frédéric Back (1924), alsaziano francofono trasferitosi in Canada nel 1948, non si forma al Board ma alla televisione, e per alcuni anni lega il suo nome a non più che discrete pellicole per bambini o di propaganda ecologista. Nel 1981 presenta però *Crac!* (id.), inno alla cultura del Québec, e nel 1987 il capolavoro, *L'homme qui plantait des arbres* (L'uomo che piantava alberi, dal racconto omonimo di Jean Giono). Entrambi i film sono premiati dall'Oscar hollywoodiano e da innumerevoli riconoscimenti festivalieri, ed entrambi trasmettono con virile emotività e con ricche suggestioni pittoriche (fondamentale la riproposizione dell'Impressionismo) valori come l'amore per la natura, il riconoscimento delle proprie radici, la dignità dell'uomo. Marv Newland (1947) è un californiano trapiantato a Vancouver, anch'egli estraneo al Board. Dotato di un esplosivo e delirante gusto del comico, è ricordato per il brevissimo *Bambi Meets Godzilla* (Bambi incontra Godzilla, 1969) e per *Sing, Beast, Sing* (Canta, bestia, canta, 1980).

Va infine ricordato che questa nazione è nota fra gli addetti ai lavori come Madre della computer animation: le ricerche risalgono alla metà degli anni Sessanta e il primo film di rilievo al 1971 (*Meta-Data*, id., produzione di Pierre Moretti, disegni di Peter Földes); dei programmi in uso alla fine del millennio, quando il volume d'affari del settore sfiora i 30 miliardi di dollari, la grande maggioranza ha cittadinanza canadese. Solo il potere economico porta questo prestigio sotto la bandiera a stelle e strisce: nel 1994 la Microsoft compra la montrealense Softimage, nel 1995 la Silicon Graphics fa propria la torontoana Alias Research.

Argentina - Il primo lungometraggio

Nel 1917 l'oriundo pavese Quirino Cristiani (1896-1984), su produzione dell'oriundo astigiano Federico Valle (1880-1960), dirige *El apóstol* (L'apostolo), della durata di un'ora. Ritenuto da molti il primo lungometraggio d'animazione della storia⁵⁴, questo film è una satira contro il presidente radicale Hipólito Yrigoyen, allora appena eletto, descritto come riformatore solo a parole. Nel 1931 Cristiani giunge ancora primo all'appuntamento mondiale, questa volta con il lungometraggio animato sonoro. *Peludópolis* (id., 1931) è un'altra satira anti-yrigoyeniana, ma il concomitante colpo di Stato militare del generale Uriburu contro il presidente (1930), mal digerito dall'opinione

⁵⁴ La pellicola, distrutta in un incendio, è considerata perduta. Che si trattasse di un lungometraggio è testimoniato da memorie dei contemporanei e da ritagli di stampa, ma chi scrive mantiene alcuni dubbi.

pubblica, ne mina il successo. Con l'eccezione di qualche fugace tentativo altrui, Cristiani è l'unico animatore del suo Paese fino agli anni Quaranta. È interessante che nella sua filmografia manchino i film per l'infanzia⁵⁵, a dimostrazione di un concetto argentino del film disegnato come prolungamento della vignetta giornalistica.

Nel 1942 Dante Quintero, autore dei popolarissimi fumetti incentrati sull'indio Patoruzú, produce *Upa en apuros* (Upa nei guai), un notevole cortometraggio a colori diretto da Tulio Lovato e chiaramente ispirato agli americani fratelli Fleischer. Dal decennio seguente in poi la produzione si fa abbondante, specialmente nel settore della pubblicità, ma non raggiunge vertici tali da lasciare il segno. Si possono ricordare i cortometraggi *La pared* (La parete, 1961) di Jorge «Catú» Martín, *Las aventuras de Hijitus* (Le avventure di Hijitus, 1970) di Manuel García Ferré, autore anche di lungometraggi, *Caraballo mató un gallo* (Caraballo uccise un gallo, 1983) di Simón Feldman, *La planicie de Yotosawa* (La piana di Yotosawa, 1992) di Hernán Vieytes

Caraibi e poi

Cuba offre una produzione veramente continuativa e interessante a partire dal marzo 1959, quando il castrismo toglie la cinematografia dalla buona volontà di singoli amatori e la trasforma in industria di Stato con la creazione dell'Icaic, Istituto cubano de arte e industria cinematográficos.

Ispirati allo stile immediato e antitradizionale dell'americana UPA (più tardi sarà riconoscibile altresì una pur ben digerita influenza cecoslovacca), i cortometraggi dei giovani *habaneros* sono all'inizio d'agitazione politica, dunque polemici e satirici. Verso la metà degli anni Sessanta si ha la virata verso il pubblico infantile, da educare ai valori del comunismo e della tradizione nazionale isolana; ma non mancano, più tardi ancora, film per adulti di buon taglio come *El alma trémula y sola* (L'anima tremula e sola, di Tulio Raggi, 1983) o *El bohío* (La capanna di foglie di palma, di Mario Rivas, 1984).

Il caposcuola cubano è Juan Padrón (1947), brillante fumettista, che porta sullo schermo il suo personaggio di Elpidio Valdés in vari film brevi e lunghi, fra i quali ultimi spicca appunto quello intitolato al suo nome (*Elpidio Valdés*, 1979). Elpidio è un *mambí*, un combattente indipendentista di fine Ottocento; simpatico e intrepido, è inserito in avventure che sono rese credibili dal sottostante, scrupolosissimo lavoro di documentazione storica di Padrón.

⁵⁵ Con l'eccezione di *El mono relojero* (La scimmia orologiaia, 1938), fatto su commissione.

Fra le altre realtà produttrici ispanoamericane va ricordata la Colombia, dove lo specialista di pupazzi animati Fernando Laverde (1933) porta sullo schermo il poema ottocentesco *Martín Fierro* dell'argentino José Hernandez, in un lungometraggio dallo stesso titolo (1988).

In Perù l'uruguayano Walter Tournier (1944) realizza *Nuestro pequeño paraíso* (Il nostro piccolo paradiso, 1985), bella dissacrazione in plastilina animata dell'onnipresenza televisiva.

Nell'America lusitana, dunque in Brasile, si ha fin dal 1953 l'approdo al lungometraggio, con *Sinfonia Amazônica* (Sinfonia amazzonica) di Anélio Latini Filho (1924-86): sette leggende degli indios della foresta, trasposte in bianco e nero con uno stile di matrice apertamente disneiana. Nel 1957, con *Rumba* (id.), esordisce Roberto Miller (1925), uno dei migliori rappresentanti mondiali del cinema astratto, allievo di Norman McLaren; crea più tardi, fra l'altro, *Boogie Woogie* (id., 1959), *Desenho Abstrato* (Disegno astratto, 1960), *O Átomo Brincalhão* (L'atomo burlone, 1968). Nel 1970 fa notizia l'esordio di Stil (Ernesto Stilpen, 1944) con *Urbis* (id.), sul tema dell'alienazione nella grande città; ma l'autore abbandona presto il disegno animato. Infine Mauricio de Sousa (1935) si segnala come fenomeno di mercato: i suoi albi a fumetti vendono in patria oltre un milione di copie mensili, e i suoi numerosi lungometraggi e serie televisive hanno un successo degno di Hanna & Barbera. Fra i personaggi da lui firmati ricordiamo le bambine Mônica e Magali, il campagnolo Chico Bento, il dinosauro Horácio, e... Pelezinho, cioè il calciatore Pelé da bambino.

Il resto del mondo – Africa

La Repubblica Sudafricana può vantare il campione dell'animazione continentale nella persona del bianco antirazzista William Kentridge (Johannesburg, 1955), pittore, scenografo, regista teatrale. Originale disegnatore a carboncino, parco quanto incisivo colorista, sapiente creatore di atmosfere e utilizzatore del sonoro, Kentridge è interessante soprattutto per la saga basata su Soho Eckstein, sua moglie e Felix Teitelbaum, un'asciutta collana di cortometraggi dove avidità, potere, politica, squallore morale si intrecciano e interagiscono.

L'Egitto ospita fin dagli anni Trenta una produzione di film fotogramma-per-fotogramma grazie ai fratelli Herschel, Salomon e David Frenkel, che imitano gli americani Fleischer con film - peraltro non buoni - basati sul ragazzino Mish Mish. In tempi a noi più vicini si mettono in luce Ihab Shaker (1933), che lavora soprattutto in Francia (*Un, deux, trois*, Uno, due, tre, 1973), e Noshi Iskandar (1938; *Narcissus*, Narciso, 1980).

In Tunisia Nacer Khemir (1948) ottiene lusinghieri consensi con *Le mulet* (Il mulo, 1975) prima di passare al cinema «dal vero»; il suo compatriota Mahjoub Zouhair (1945), specialista dell'animazione di pupazzi, ha una filmografia piuttosto ampia nella quale spicca *Le guerbaji* (Il venditore d'acqua, 1984), su un ambulante coinvolto nella lotta di liberazione dal colonialismo francese.

In Algeria lavorano con caparbio entusiasmo Mohamed Aram, nato nel 1934 (*La fête de l'arbre*, La festa dell'albero, 1963; *Les couleurs du diable*, I colori del diavolo, 1975; *Séma*, id., 1983), e alcuni suoi allievi come il fumettista «Slim» (Menouar Mérabtène) e Mohamed Mazari.

Nell'Africa subsahariana il più illustre degli animatori è il rappresentante del Niger Moustapha Alassane (1942), un autodidatta che reinventa il cinema fino al punto di costruirsi da solo una macchina da presa e che a partire dal 1962 utilizza tecniche povere come il disegno su carta o il disegno diretto su pellicola. *La mort de Gandji* (La morte di Gandji, 1965), *Bon voyage, Sim* (Buon viaggio, Sim, 1966), *Kokoa* (id., 1985) sono le sue prove più notevoli.

Il resto del mondo – Oceania

Australia

Harry Julius, formatosi a New York, realizza nel 1917 la serie *Topical Cartoons*, vignette animate per il cinegiornale della Pathé «Australasian Gazette», in appoggio al primo ministro Billy Hughes e alla sua politica di reclutamento per la Prima guerra mondiale; le proseguirà più tardi su altre tematiche. Nel 1919 fonda il primo *studio* nazionale con il nome di Cartoon Filmads e continua a lavorare fino alla sua morte nel 1936.

Se Julius è il pioniere, il vero padre fondatore è Eric Porter (1911-83), attivo fin dal 1937 con il personaggio di Willie the Wombat e autore nel 1972 del primo lungometraggio d'animazione australiano, *Marco Polo Jnr. vs. the Red Dragon* (Marco Polo Junior contro il drago rosso). Proprio i lungometraggi sono un vanto locale: da quelli del polacco-israeliano-australiano Yoram Gross (1926) come *Dot and the Kangaroo* (Dot e il canguro, 1977) e *Sarah* (id., 1980), a *Grendel Grendel Grendel* (id., 1981, basato sul poema archeoinglese *Beowulf*) di Alexander Stitt (1937), fino a *Footrot Flats – The Dog's Tale* (Footrot Flats – La storia del cane, 1986). Quest'ultimo, interessante per il genuino ritratto della Nuova Zelanda rurale in cui è ambientato, è diretto nominalmente dal fumettista neozelandese Murray Ball, creatore dei personaggi e celebre sotto l'Equatore; ma in concreto la regia va attribuita al direttore dell'animazione australiano Robbert Smit.

Dagli anni Settanta in poi la situazione produttiva si presenta grosso modo biforcata: da un lato grosse *companies* si concentrano su serie televisive per bambini e ragazzi, lavorando in stretto contatto con omologhe aziende straniere; dall'altro lato, numerosi indipendenti mirano al prodotto d'autore autofinanziandosi o utilizzando le sovvenzioni dell'Australian Film Commission. Un posto a parte occupa l'attività di Aboriginal Nations, uno *studio* sorto nel 1992 e sostenuto dal governo, il cui scopo è divulgare la cultura e l'identità degli aborigeni presso gli aborigeni stessi e gli altri australiani. La sua serie animata *Dreaming Stories* (Storie del Sogno)⁵⁶ viene diffusa nel 1995-96 dalla rete televisiva ABC, e uno dei film che la formano, *The Bungalunga Man* (L'uomo Bungalunga) di Shane Russell, riceve nel 1995 un riconoscimento al prestigioso festival di Annecy.

Nel 1999 lo Special Broadcasting Service, in sigla SBS, mette in onda il programma *Swimming Outside the Flags* (Nuotare fuori dalle bandiere; fuor di metafora, percorrere strade inesplorate), un'antologia prodotta dall'emittente

⁵⁶ Tempo del Sogno è detto l'insieme delle credenze e delle regole di vita dei nativi.

stessa e da alcuni organismi statali, e formata da film d'autore di 1-5 minuti l'uno. I corsi d'animazione aperti negli anni Novanta dall'Australian Film Television and Radio School (AFTRS), dal Victoria College of the Arts (VCA) e dal Queensland College of Art (QCA) favoriscono il fiorire di nuovi animatori-autori. La pubblicità animata, per parte sua, offre non poche occasioni per sperimentare.

Un comune denominatore di questi indipendenti, nel corso degli anni, è la tendenza a raccontare di sé, a volte in maniera quasi imbarazzantemente autobiografica, e un senso di disagio esistenziale forse inatteso per chi, da lontano, pensa a un Paese giovane e ottimista. Dal punto di vista del disegno e della colonna sonora, messa evidentemente da parte l'attività di Aboriginal Nations, si può parlare di uno stile internazionale, senza tocchi caratteristici.

Il vignettista satirico e polemista Bruce Petty (1929) vince nel 1976 il primo e unico Oscar per l'animazione del suo Paese con *Leisure* (Tempo libero); nel 1970 aveva girato *Australian History* (Storia d'Australia), in cui denunciava la perifericità del proprio Paese rispetto ai dibattiti mondiali. Dennis Tupicoff (1951) mette in mostra un'ispirazione legata ai temi morali con il beffardo *Dance of Death* (Danza della morte, 1983) e soprattutto *The Darra Dogs* (I cani di Darra, 1993), che punta l'indice sull'anarchia e la brutalità della vita suburbana di Brisbane negli anni Cinquanta-Sessanta. Max Bannah (1947) approfondisce i moti dell'animo umano in *Violet and Brutal* (id., 1982) e in *Winging It* (Improvvisare, 1998). Lee Whitmore, scenografa e pittrice, esordisce con *Ned Wethered* (id., 1984, ritratto di un vecchio amico di famiglia, artista sottovalutato) e *On a Full Moon* (Durante la luna piena, 1997, viaggio interiore di una donna che ha appena perso la madre e avuto il primo figlio). Sarah Watt con *Local Dive* (Tuffo locale, 1999) presenta i grandi panorami d'Australia. Antoinette Starkiewicz (1950) è un'ex ballerina che anima con grazia e malizia brevi coreografie femminili (*Pussy Pumps up*, Pussy si esibisce, 1979).

Il secondo premio Oscar australiano viene conquistato nel 2004 da Adam Benjamin Elliot con l'ottimo cortometraggio in plastilina animata *Harvie Krumpet*, completato l'anno precedente. Nato a Melbourne nel 1972, Elliot si era già messo in luce con una trilogia: *Uncle* (Zio, 1996), *Cousin* (Cugino, 1998), *Brother* (Fratello, 1999). Il cinema di Elliot è basato su un'animazione molto espressiva e al tempo stesso molto essenziale (a volte un baluginare d'occhi è sufficiente a trasmettere allo spettatore lo stato d'animo del personaggio), e su un senso del comico e del tragico che si combinano e si fondono con un'originalità a volte straziante.

Un'affascinante figura di idealista avventuroso è infine Harry Reade (1927-98). Scaricatore di porto, vignettista politico, giornalista, militante iscritto al partito comunista australiano a 17 anni, è autore nel 1957 di un film d'esordio intitolato *Land of Australia – Aboriginal Art* (Terra d'Australia – Arte aborigena) prodotto dalla federazione sindacale dei lavoratori portuali di Sydney. Nel 1960 è a Cuba per appoggiare la rivoluzione di Fidel Castro e nel 1961 combatte nella celebre battaglia della Baia dei Porci; è poi una presenza decisiva nello stile e nella sostanza della fase «d'agitazione» dell'animazione

cubana (*La cosa*, id., 1962; *El árbol*, L'albero, 1967). Ritorna in patria nel 1970. Nella sua ultima intervista dichiara: «Un uomo ha una sola vita, e per me la più alta delle cause è la liberazione dell'umanità»⁵⁷.

Nuova Zelanda

Nel 1901 nasce in questa terra uno dei più affascinanti animatori astratti, Len Lye, che è però attivo all'estero, a Londra e a New York. Negli anni Quaranta l'inglese immigrato Robert Morrow (1918-80) e Fred O'Neill (1920-85), nativo di Dunedin, iniziano una produzione continuativa. O'Neill, buon animatore di pupazzi, si ricorda per i temi maori di *Hotupatu and the Birdwoman* (Hotupatu e la donna uccello, 1962), *The Legend of Rotorua* (La leggenda di Rotorua, 1967) e *The Great Fish of Maui* (Il grande pesce di Maui, 1967). Nel 1976 un altro inglese, David Waters, fonda ad Auckland i Paint Pot Film Studios, dando vita alla prima serie televisiva nazionale, *Rozzo the Goldminer* (Rozzo il cercatore d'oro). Nel 1986 l'animatrice Nicki Dennis dirige la coloratissima serie *Maori Legends of New Zealand* (Leggende Maori della Nuova Zelanda), su produzione pubblica della National Film Unit, mentre esce sugli schermi con entusiastica accoglienza *Footrot Flats – The Dog's Tale*, già citato, coproduzione neozelandese-australiana.

Negli anni Novanta gli Studios si moltiplicano e la computer animation si diffonde, come ovunque nel mondo sviluppato, anche per offrire sigle, titoli di testa, effetti speciali alla televisione o ai lungometraggi di fiction. Come già gli australiani, anche i neozelandesi esibiscono uno stile internazionale o, se si preferisce, genericamente occidentale, e il solo elemento comune ad alcuni è l'impronta lasciata nello stile grafico dall'onnipresente insegnante John Ewing, amante dell'immaginario Disney anni Sessanta.

L'animatore di maggiore statura e originalità è Robert Stenhouse (1944), che si mette in luce nel 1981 con la satira *The Domino* (Il domino). Con *The Frog, the Dog and the Devil* (Il rospo, il cane e il diavolo), tratto da un *folk poem* del pastore Ernie Slow, riceve nel 1986, primo neozelandese, una vittoria a un grande festival internazionale (Hamilton, Canada) e una candidatura all'Oscar. Il film è notevole soprattutto per l'uso innovativo dell'illuminazione. Stenhouse si ripete nel 1996 con *The Orchard* (L'orto, da una leggenda giapponese) e nel 2000 con *The Strongest One* (Il più forte, su soggetto della scrittrice Joy Cowley).

⁵⁷ «Courier Mail», 20 maggio 1996.