

MARCO TETI

Giaime Alonge, Alfio Bastiancich, Chiara Magri (a cura di) *Dossier: Cinema d'animazione. Volume monografico de La Valle dell'Eden. 16 (anno VIII). gennaio-giugno 2006. Roma. Carocci. pp. 176. ISBN -88-430-3775-7*

Che l'Università di Torino costituisca uno dei centri propulsori degli studi sull'animazione cinematografica in Italia è cosa risaputa tanto dallo studioso quanto dal semplice appassionato. Suscita dunque simpatia e ammirazione ma non certo sorpresa l'iniziativa portata a compimento dai responsabili del sedicesimo numero de *La Valle dell'Eden*, semestrale alla cui pubblicazione contribuisce il DAMS dell'Ateneo torinese. L'intera sezione monografica della rivista è infatti dedicata all'animazione. I curatori, che prendono la parola nella prefazione del dossier, sono Giaime Alonge, Alfio Bastiancich e Chiara Magri. L'approccio all'oggetto d'analisi (nonostante la programmatica libertà lasciata ai saggisti nella scelta degli argomenti e dei temi) è decisamente accademico. E questo è un bene, secondo noi, tenuto conto del fatto che la materia trattata è già fin troppo esposta al rischio di cadere nell'aneddoto. Mettendo da parte banalità, frivolezza e superficialità, gli studiosi che hanno accettato la sfida lanciata da *La Valle dell'Eden* hanno prodotto lavori contraddistinti da grande serietà e competenza e dotati di notevole rilevanza anche sul piano teorico.

Gli interventi contenuti nella prima delle tre sezioni in cui si articola il dossier prendono in esame specificatamente l'aspetto linguistico del cinema d'animazione, facendo delle sue caratteristiche estetico-narrative (inquadrate anche secondo una prospettiva storiografica) il proprio centro d'interesse. Il saggio che apre il volume porta la firma di Gianni Rondolino, «decano degli studi italiani sull'animazione», come giustamente sottolineano i curatori nel paragrafo introduttivo, nonché punto di riferimento imprescindibile per più di una generazione di ricercatori. Rondolino, facendo poggiare le proprie tesi su dati difficilmente contestabili, propone di superare la tradizionale dicotomia tra l'animazione e il cinema *dal vero*. Lo studioso invita a tralasciare le innegabili differenze riscontrabili a livello profilmico, anche alla luce delle recenti convergenze tecnico-estetiche seguite all'avvento delle tecnologie digitali. Egli sfuma i confini tra i due diversi mezzi di espressione e afferma, provocatoriamente ma non troppo, che *tutto il cinema è d'animazione*. Così facendo, tra l'altro, Rondolino ribalta il tradizionale pregiudizio critico secondo il quale il film ripreso "dal vero" può vantare una superiorità di natura "artistico-narrativa" nei confronti di quello animato. La storia del cinema, la filosofia e la linguistica sono chiamate a supportare la succitata affermazione. Lo studioso parte infatti dalla definizione di "fotografia

animata” utilizzata dai primi teorici per arrivare al significato etimologico della parola cinematografo, ovvero, “scrittura del movimento”, palesando, al contempo, l’obiettivo di tale percorso: la messa a fuoco e la legittimazione di una idea di cinema quale arte capace di insufflare la vita; un’arte la cui peculiarità è quella di *animare* persone e luoghi rappresentati.

Il tentativo di definire da un punto di vista estetico-linguistico il cinema animato lega il contributo di Rondolino a quello di Giannalberto Bendazzi, altro pioniere degli studi sull’animazione nel nostro paese. Lo storico denuncia, sin dalle prime battute, la parzialità e la relatività dei risultati raggiunti da chi si è cimentato in una simile impresa nel corso della storia del cinema. La conclusione a cui perviene è che si può definire esclusivamente ciò che l’oggetto sottoposto ad indagine *non è*. Da tale processo di allontanamento, di presa di distanza, emerge una constatazione che reputiamo fondamentale: *il cinema animato non è un genere*. Una simile osservazione, evidente e scontata per il conoscitore o il semplice appassionato ma non certo per lo spettatore sprovveduto o il critico superficiale, conduce direttamente al cuore del problema e conferma l’assunto di Bendazzi, che ci sentiamo di condividere, secondo cui l’animazione è una forma radicalmente *altra* di cinema. Un saggio di Pascal Vimenet, collocato tra i due di cui si è riferito, chiude la prima sezione del dossier. Il critico francese, diversamente da Bendazzi, focalizza l’attenzione sui punti di contatto, manifesti e sotterranei, tra cinema dal vero e animazione, situabili a suo avviso su più piani: quello storico e quello teorico, principalmente, ma anche quello estetico e quello storiografico. Lo studioso sostanzia il proprio discorso soffermandosi sulle relazioni professionali e umane intercorse tra alcuni importanti esponenti dei due ambiti espressivi. Le collaborazioni intellettuali e lavorative di cui scrive Vimenet (il quale chiude analizzando la figura emblematica dell’animatore Bertold Bartosch) sono, per la precisione, quelle nate tra Giovanni Pastrone e Segundo De Chomon, Jean Renoir e Lotte Reiniger e Fritz Lang e Oskar Fischinger sui set dei film *Cabiria*, *La marsigliese* e *La donna sulla luna*. Un difetto del saggio, almeno a nostro parere, è quello di associare un po’ troppo spesso e facilmente cinema d’animazione ed effetti speciali, generando così pericolosi fraintendimenti.

La seconda sezione del dossier, dedicata a singole figure autoriali, si apre con un saggio di Donald Crafton incentrato sull’opera di Emile Cohl, uno dei padri riconosciuti del disegno animato. Il cineasta francese, la cui carriera è minuziosamente esplorata, appare allo studioso americano colui che per primo prende coscienza dello statuto autoreferenziale (successivamente portato allo scoperto, tra gli altri, da Winsor McCay e dai fratelli Fleischer) del cinema d’animazione. Per Crafton, in definitiva, l’opera di Emile Cohl evidenzia metalinguisticamente il rapporto di reciproca dipendenza tra la *performance* nascosta o originaria – quella dell’animatore che dà vita al film – e la *performance* visibile, immanente al film: quella delle immagini “animate” dietro le quali si cela il

produttore del discorso filmico, il cosiddetto narratore implicito. Completano la seconda parte del dossier un pregevole studio di Fabrizio Liberti, secondo cui l'opera di Karel Zeman precorre, annunciandola, la "rivoluzione" dell'era elettronico-digitale, e una più trascurabile intervista di Jayne Pilling (corredata da una breve nota biografica) all'animatrice contemporanea Joan Ashworth.

La chiave interpretativa e gli strumenti metodologici adottati nella terza e ultima sezione avvicinano, accomunandoli, saggi che trattano film molto distanti tra loro non solo temporalmente e geograficamente. John Canemaker e Chiara Vitali, per esempio, optano entrambi per una lettura metaforica, analizzando rispettivamente il lungometraggio *Animal Farm*, tratto dal romanzo omonimo di Orwell e realizzato dallo studio Halas&Batchelor negli anni Cinquanta, e *La Planète sauvage*, opera fortemente autoriale diretta da un regista impegnato come René Laloux e impreziosita dal disegno angosciosamente surreale di Roland Topor. In entrambi i contributi i film studiati divengono la metafora del contesto storico, politico e sociale in cui sono maturati (Canemaker concede persino spazio alla notizia di un presunto finanziamento di *Animal Farm* da parte dei servizi segreti americani). La volontà di delineare l'orizzonte estetico-narrativo dei film analizzati – rispettivamente *Fast Film* dell'austriaco Virgil Widrich e *Shrek* di Andrew Adamson e Vicky Jenson – fa invece da *trait d'union* tra i saggi di Mikhail Gurevich e Michele Marangi che riconoscono in queste due pellicole le marche distintive del cosiddetto Postmoderno, ovvero l'intertestualità, la contaminazione, l'autoriflessività e la precedenza accordata alla dimensione ludica e spettacolare. Lo studio di Giacomo Manzoli dedicato all'anonimo *cartoon* pornografico americano *Buried Treasure*, databile intorno al 1928, si segnala – oltre che per l'acume e l'ironia – per la capacità di porre l'accento sulla natura linguistico-comunicativa e narrativa del disegno animato. Alessandro Amaducci, analizzando *Tango* di Zbigniew Rybczynski, mostra invece come in una singola opera possano convivere passato, presente e futuro dell'animazione. Infine uno dei massimi esperti italiani di cinema giapponese, Dario Tomasi, dotandosi di strumenti critici presi in prestito anche da altri ambiti disciplinari, affronta le ossessioni identitarie e la "poetica della solitudine" di Oshii Mamoru nel suo lungometraggio *Ghost in the Shell*. Sintetizzando, per Tomasi il pessimismo "filosofico" dell'opera trova corrispondenza e piena valorizzazione nelle scelte di messa in scena e di montaggio operate dal regista nipponico.

Tirando le somme, dispiace dover rilevare l'assenza, in questo ricco dossier, di contributi dedicati alla produzione televisiva e seriale, nonostante tale produzione – come asserisce Giulietta Fara nel saggio dedicato al film *L'Uovo* di Dario Picciau – abbia svolto e continui a svolgere un ruolo educativo e formativo fondamentale per milioni di giovani, veicolando messaggi ideologici, proponendo sistemi di valori, ampliando l'interesse nei confronti del cinema d'animazione e,

conseguentemente, la sua conoscenza. Lacuna che comunque non inficia il valore complessivo di una pubblicazione il cui pregio maggiore consiste, a nostro avviso, nel far dialogare tra loro “specialisti” del settore e studiosi di cinema per la prima volta alle prese con l’animazione, privilegiando dichiaratamente l’eterogeneità degli interventi, la pluralità delle voci.

Marco Teti

Università di Ferrara

Dipartimento di Scienze Storiche

Via Paradiso, 12

I – 44100 Ferrara

marco.teti@infinito.it