UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI ROMA TRE

FACOLTA' DI SCIENZE DELLA FORMAZIONE

DOTTORATO IN PEDAGOGIA XXI CICLO

COORDINATORE: **Prof. Massimiliano Fiorucci**

TESI DI DOTTORATO DI RICERCA

IL LINGUAGGIO DELLE FIABE E IL CINEMA D'ANIMAZIONE

Breve viaggio nel lungometraggio italiano

TUTOR:
Prof. Gianna Marrone

CO-TUTOR
Prof. Bianca Spadolini

DOTTORANDA:

Dott. Maddalena Caccavale Menza

ANNO ACCADEMICO 2007/08

INDICE

INTRODUZIONE Pag. 5

PARTE PRIMA

1. LA FIABA COME NARRAZIONE pag. 9

2. LA FIABA CINEMATOGRAFICA pag.20

3.CINEMA D'ANIMAZIONE COME FORMA D'ARTE pag.27

4.CINEMA ITALIANO pag.29

PARTE SECONDA

1.LA VOCE NARRANTE: IL FILO ROSSO DELLA FIABA NEL CINEMA D'ANIMAZIONE

2.Il PRIMO FILM D'ANIMAZIONE ITALIANO

Un pioniere : Anton Gino Domeneghini

Profilo pag.37

Scheda del film

La rosa di Bagdad
Una fiaba orientale (1949) pag.39

3.UN REGISTA GENIALE : BRUNO BOZZETTO

Profilo pag.51

Schede dei film

- *West and soda*(1965) *:* una fiaba italiana a stelle e strisce pag.54
- *Vip: mio fratello superuomo* (1968):
  La satira graffiante della pubblicità pag.57
- *Allegro non troppo* (1977) Il capolavoro pag.66
- Intervista a Bruno Bozzetto (Cartoomics 2008) pag.73
- Il cinema d'animazione ironico di Bruno Bozzetto pag.82

4.UN ANARCHICO TRA I BAMBINI: Stelio Passacantando

Profilo pag.84

Schede dei film

- *Il giornalino di Gian Burrasca,*(1991) pag.86
- *Lo specchio delle meraviglie (1995)* pag.89
- Intervista a Stelio Passacantando pag.93
- Il "ribellismo" di Passacantando pag.97

5.UN ARTISTA CANTASTORIE: ENZO D'ALO'

Profilo pag.99

Schede dei film

- *La freccia azzurra* (1996) pag.101
- *La gabbianella e il gatto (1999)* pag.116
- *Momo* (2001) pag.125
- *Opopomoz* (2004) pag.132
- Intervista a Enzo D'Alò pag.136
- La valenza educativa del cinema d'animazione di Enzo D'Alò pag. 149

6. LA PAROLA ALL'ILLUSTRATORE: PAOLO CARDONI

- Profilo pag.154
- Intervista a Paolo Cardoni pag.156

(autore dei disegni e delle scenografie della *Freccia azzurra)*

7.UN MARCHIGIANO DI SUCCESSO : IGINIO STRAFFI

- Profilo pag.168
- *Il segreto del regno perduto(2007)* pag.170

  Le Winx

- Intervista a Iginio Straffi pag.176
- L'animazione al sevizio del marchio
- Un paio d'ali per volare nel mondo pag.181

8.I PROTAGONISTI DEL CINEMA D'ANIMAZIONE ITALIANO pag.183

BIBLIOGRAFIA pag.187

ALLEGATI:

- I disegni al cinema di Paolo Cardoni pag.197
- Fare film d'animazione di Enzo D'Alò pag. 200
- Intervista a Bruno Bozzetto di Luca Boschi ("Cartoomics",Milano , marzo 2008) pag. 203
- Intervista del pubblico a Iginio Straffi coordinata da Luca Boschi ("Cartoomics", Milano, marzo 2008) pag.208
- Documento programmatico di Stelio Passacantando sul cinema d'animazione pag.217

INTRODUZIONE

La forza della fiaba è così grande che si è conservata inalterata nel corso dei secoli e lo ha potuto fare in quanto il suo fascino non consiste nel trasportarci in mondi lontani , che ci facciano evadere dalla realtà ma, al contrario, nella certezza di portarci più vicino alla nostra interiorità mostrandoci in forma simbolica, le difficoltà che incontreremo soprattutto nell'età della formazione e rassicurandoci sul fatto che riusciremo a "venirne fuori" , a riemergere forti e vincenti, saldi nella costruzione della nostra personalità.

La persistenza della fiaba, che eminenti studiosi come Jack Zipes ritengono una valvola di sicurezza, una "via di fuga" eversiva dotata di una forza tale da rinforzare il pensiero divergente e creativo dell'infanzia e contrastare le pesantissime spinte conservatrici e omologanti della società attuale, si manifesta anche in un linguaggio come quello filmico del cinema d'animazione,che è una forma mediale antica, passiva, ricettiva da un lato ma dall'altro astratta, affine alla pittura e all'arte plastica in generale, capace di veicolare un contenuto educativo, di trasmettere un messaggio pedagogico forte. E quindi dalla fiaba raccontata o letta, alla fiaba "vista e ascoltata" attraverso il linguaggio cinematografico, capace di suggestionare e di far immergere in un mondo globale dove essere in un certo senso parte dell'esperienza filmica, rimane intatta la forza della voce narrante.

Quindi il mio lavoro è stato quello di dare visibilità al filo rosso della narrazione fiabica, che percorre il lungometraggio del cinema d'animazione italiano (uno dei meno studiati finora); sicuramente perché è un'animazione che presenta caratteristiche di buon artigianato e d'individualismo che contrastano con la grandezza degli studi d'oltreoceano, con il loro imponente apparato, tanto che spesso il cinema d'animazione viene assimilato ad una merce come tante altre, che deve creare nel pubblico l'attesa dell'evento e che poi viene "consumato" con sollievo per essere poi subito dopo travolti da una nascente soddisfazione dovuta alla necessità della nostra società post-moderna di ritrovare subito un nuovo oggetto da perseguire.

La voce narrante però resiste, nonostante le trasformazioni, e lo dimostra la scelta dei film che ho selezionato nel panorama italiano, che presentano quasi tutti una struttura narrativa fiabica nonostante alcuni siano stati tratti da capolavori letterari e non da fiabe classiche, presentano il protagonista in un momento topico della propria esistenza

quando deve dimostrare da solo di poter combattere per trovare un proprio posto nel mondo.

E' questo il caso di Amin il ragazzo buono e povero , solo davanti alle forze del Male che riesce a dominare. Di Momo, la bambina dotata di poteri speciali in grado di far dire la verità ad ogni persona con cui entra in contatto e di Alice che entra in un mondo rovesciato nel suo ordine sociale e logico, che ricerca un nuovo senso, o di Bloom, l'avvenieristica regina della fatine Winx, che molti non sanno neppure essere una creazione italiana, che vive una fiaba in piena regola, alla scoperta della sua vera identità, nella cornice dell'antica e sempre moderna lotta tra il Bene e il Male che, almeno nelle fiabe, si conclude con la rassicurante vittoria del Bene e che ci dà la conferma che "tutto andrà bene" anche nella nostra vita.

LA CENTRALITA' DELLE STORIE

Per tutti i registi che ho preso in esame la priorità assoluta è raccontare le storie, sono affascinati dalla narrazione.

Se una storia è bella, può essere raccontata con qualsiasi mezzo.

Di solito, scelgono l'animazione tradizionale o disegnata del 2D per raccontare la metafora.

La scelta del cinema d'animazione è la scelta di un linguaggio astratto, puro che permette di raccontare storie dai contenuti pedagogicamente molto forti e validi.

A questo proposito Enzo D'Alò rileva che, a volte, ha l'impressione che alcuni genitori non vogliano portare i propri figli a vedere dei film come i suoi che, anche se non sono tristi, però parlano di temi che fanno pensare i bambini (si pensi ad esempio a *Momo* e alla società dei signori grigi che assomiglia tristemente alla nostra) e questo, a suo avviso, li penalizza alquanto.

Anche gli altri registi presi in considerazione da Bruno Bozzetto a Iginio Straffi a Stelio Passacantando sottolineano il ruolo centrale della storia e il grande Bozzetto si spinge ancora più in là sostenendo che quando la storia lo ha richiesto, lui è stato pronto ad usare un altro linguaggio, come nel caso dell'unico film dal vero da lui realizzato dal titolo *Sotto il ristorante cinese.*

Più che il mezzo a disposizione che è cambiato nel tempo o la perfezione della tecnologia, è la narrazione che prevale su tutto.

Rispetto al cinema dal vero che prevede un grande lavoro collettivo da cui l'opera filmica nasce e che ha suscitato da sempre critiche sulla vera paternità dell'opera, il cinema d'animazione è un lavoro individuale, solitario in cui c'è sì il regista che ha l'idea generale e che cerca di comunicarla ai suoi collaboratori, ma ognuno è un po' come una sorta di "ragioniere" che lavora nel suo ufficio e poi, solo alla fine,quando ci si incontra con gli altri, si mettono insieme i pezzi come in un puzzle e si arriva ad una visione d'insieme (che magari si può distaccare, in parte da quella iniziale).

Il 3 D, ossia la visione tridimensionale del pupazzo "in carne e ossa"è una tecnologia apprezzata in generale dai nostri registi perché fa risparmiare i tanti passaggi inutili(disegni, rodovetri) che impegnano energie che sarebbe più utile indirizzare altrove, anche se può avere come contraltare –secondo Bozzetto- una certa pesantezza nelle figure di questi pupazzi e un iperrealismo che nuoce al racconto adatto per eccellenza al disegno animato, quello per metafore, dei sentimenti e delle emozioni che può esprimere il disegno animato perché è flusso.

Certo si può dire che oggi il *cartoon* è quello che negli anni ottanta è stato l'horror- come sostiene Gianni Canova- "una mina vagante nel sistema dei codici rappresentativi del cinema, il luogo in cui è consentita una sperimentazione altrove impensabile, il territorio narrativo in cui è ancora possibile praticare il massimalismo".

Se si pensa che, attualmente, film come *I Simpsons* o *Shrek* hanno una forza corrosiva e graffiante di denuncia della nostra società dei consumi che non ha paragoni con le cosiddette commedie di denuncia del cinema "dal vero", si capisce perfettamente il grande ruolo di un cinema che non è un genere, come spesso , a torto, si crede, ma un linguaggio espressivo di grande forza per tutti, piccoli e grandi.

PARTE PRIMA

1.LA FIABA COME NARRAZIONE

La fiaba ci parla di noi, di come potremmo e (forse potremo) essere non solo in quanto individui ma in quanto società.

Il motivo per cui le fiabe continuano ad affascinarci non è il loro condurci in mondi lontani ma è il loro inscenare conflitti tutto sommato drammatici le cui risoluzioni danno la possibilità ai singoli individui di costruire il mondo. (Jack Zipes)

Paradossalmente, la fioritura degli studi di vario tipo sulle fiabe (storici, filosofici, psicanalitici) è avvenuta nel 18°-19° secolo quando si è completata la trasformazione delle narrazioni orali , dopo la sparizione o perlomeno la diminuzione della prassi nella società occidentale di raccontare ai bambini storie in cui potessero ritrovare un senso al loro stare al mondo rispondendo alle domande che si sono posti arrivando su questa Terra.

La fiaba è un linguaggio che viene da lontano e che nasce con l'uomo, con il suo bisogno di appartenenza ad una comunità e, anche se attualmente sembra molto diverso dal suo antico progenitore, credo sia opportuno indagare l'evoluzione che è avvenuta nel secolo XX con l'avvento della tecnologia cinematografica, come, molto acutamente, descrive nella sua disamina, lo studioso Jack Zipes, e riscoprire le motivazioni della sua modernità.

COSA E' LA FIABA

In primo luogo si deve sgombrare il campo da una errata convinzione. Si crede, a torto, che le fiabe siano nate come storie per bambini invece, originariamente, erano destinate ad un pubblico di adulti e solo in un secondo tempo sono state raccontate ai bambini.
Prendiamo in prestito la definizione di fiaba dello studioso Angelo Nobile che recita così:

Col termine fiaba definiamo quel racconto fantastico, di origine popolare che, trasmesso oralmente, attinge abbondantemente al meraviglioso, avendo come protagonisti esseri sovrannaturali (fate, folletti, streghe, orchi) che si muovono, unitamente agli altri personaggi della narrazione, in un mondo astratto, di sogno, e che vanta come doti precipue la grazia primitiva e l'ingenua freschezza.

In ciò si distingue dalla favola, breve composizione letteraria, di tono e intento satirico, frutto amarognolo della ragione, popolato da animali, piante ed esseri inanimati, autentiche maschere dietro le quali si cela un'umanità grettamente e crudamente realistica.[1]

La fiaba, al contrario della favola, non ha l'intento di educare, ha il suo fine in sé come il gioco.

E' un'attività autotelica per eccellenza.

Ma cosa è il fantastico se non un rapporto per certi versi più acuto con il mondo che ci circonda?

O, come dice molto meglio di me Tzvetan Todorov, "il fantastico si definisce in modo diretto, ma solo attraverso un contrasto dialettico fra realtà e immaginario(...) il fantastico non è definibile se non partendo dal nostro mondo reale, quello che conosciamo senza diavoli né vampiri, nel quale si verifica un avvenimento, il quale appunto non si può spiegare con le leggi del mondo che ci è familiare".[2]

La storia delle fiabe è molto particolare, affonda le sue radici in origini antichissime "precisamente in età preistorica quando le fiabe erano strettamente vincolate alle condizioni materiali dell'esistenza". Si sono tramandate prima in forma orale e sono state sempre molto popolari perché hanno affrontato problemi e conflitti per realizzare un mondo più giusto e più democratico. Sono state un modo per favorire la riflessione portando ad una maggiore consapevolezza, per "riprendere in mano l'idea e la speranza di poter determinare autonomamente il proprio destino".[3]

Sono perciò importanti per il loro potenziale eversivo, ben ricordato dallo studioso Jack Zipes, in cui la rassicurazione, il sapere che, proiettandosi in una storia in cui il debole, il reietto, lo "scemo" alla fine trionfa, da' al bambino la giusta rassicurazione.

Ma il potenziale eversivo è dato dal fatto che le fiabe si nutrono di utopia.

Al centro di ogni utopia-scrive Oswald De Andrade –non c'è solo un sogno, c'è anche una protesta. Ogni utopia diventa sovversiva perché rappresenta la ferrea volontà di rompere con il presente e lo stato delle cose"[4]

D'altronde, già nell'800, lo stesso Schiller diceva di aver trovato più verità nelle fiabe che gli avevano raccontato da bambino di quanta non ce ne fosse nelle "verità" apprese da grande.

E questo perché, nella storia della nostra specie, non contano solo gli avvenimenti altisonanti altrimenti saremmo- come dice Fabrizio De Andrè in un'intervista –"uno strano animale, una sorta di cinghiale laureato in matematica pura, un vero mostro".

E invece abbiamo bisogno di fiabe, soprattutto nella nostra fase di costruzione, da bambini.

---

[1] Angelo Nobile, Atti del Convegno "Fiabe in Lis", Torino, Palazzo Barolo,22 ottobre 2004

[2] Tzvetan Todorov, *Introduzione alla fantastica*, Garzanti, Milano 1972, p.28

[3] Giorgia Grilli, Introduzione a Jack Zipes, *Spezzare l'incantesimo*, Mondadori, Milano 2004, p.14

[4] cit.in M.Argilli,,op,cit,pag. 96

Forse perché, quando si chiude un'era, si è indotti a riflettere su ciò che ha prodotto, ho scelto le fiabe e i cartoni animati, perché penso che il bambino abbia sempre più bisogno di emozioni per una crescita armonica e di avvicinarsi alla verità contenuta nelle fiabe, che affascinano con la loro magia fatta di simboli, mascherata dietro ruoli che rivelano la magia ma anche la durezza della vita più di tanti infingimenti.

C'è bisogno nelle fiabe di provare emozioni forti e questo è sicuramente in contrasto con le eccessive preoccupazioni, presenti soprattutto qualche anno fa nel mondo anglosassone, di natura pedagogica, quasi una forma di "pedagogia politicamente corretta", mirate a non sottoporre i bambini a sentimenti troppo intensi o spiacevoli e che tuttora si presenta nella tendenza odierna a edulcorare le storie, soprattutto la produzione più recente della scuola Disney,[5] eliminando gli elementi più scabrosi o truculenti come la morte nella punizione del cattivo o dell'improvvido (si pensi a *Biancaneve* o ai *Tre porcellini*) o con le figure genitoriali mostrate tutte al positivo[6].

Lo "zuccheroso zelo" di tanti pedagogisti e genitori impegnati nell'espungere dalle esperienze infantili proprio gli elementi negativi o conflittuali si scontra con la realtà di bambini che desiderano provare paura, avere emozioni intense tanto che, nonostante i grandi cambiamenti che ci sono stati nella loro vita di bambini post-moderni (e nella nostra di adulti naturalmente) le fiabe conservano in pieno immutate le ragioni della propria meraviglia e del proprio fascino.

Sapere che giustizia sarà fatta: il cattivo punito e il buono premiato (al contrario di quanto si pensa di solito) da' invece al bambino la forza di pensare che, anche se prova paura o solitudine o si sente inerme in balia di un mondo troppo grande, poi alla fine ogni cosa si risolverà nel modo più giusto.

I bambini quindi cercano una risposta forte alle proprie ansie: amano la fiaba in tutte le sue forme: orale, scritta, cinematografica, televisiva, popolare, moderna e ad essa affidano le loro nascoste preoccupazioni e in essa cercano conforto magari spesso anche con l'iterazione, che la ripropone sempre nello stesso modo e a cui non potrebbero rinunciare per nessuna ragione.

---

[5] Uno degli studiosi più puntuali e graffianti nell'indicare le forti responsabilità della Disney nell'addormentamento delle coscienze è Jack Zipes. Molto importanti i suoi saggi sul tema nel libro *Spezzare l'incantesimo*.

[6] Un altro esempio che si ritrova nel padre (sorta di *mammo)* storico film Disney del 1942) dal titolo *Bambi :il principe della foresta:* anno di grazia 2005.

Indubbiamente la fiaba è una storia e in questo si celano le motivazioni della sua meraviglia, in quanto l'ascolto della storia ha sempre prodotto, fin da epoche antichissime, nell'uditorio una suggestione che si è fermata nella nostra mente più di tanti avvenimenti vissuti.
Nella fiaba il bambino è protagonista e questo perché questo tipo di storia costituisce una ricapitolazione della propria esperienza . "Il valore intrinsecamente formativo della narrazione (e del racconto letto o ascoltato) è evidente grazie al potere delle parole: il racconto costruisce la linearità del tempo, nega agli eventi la loro necessità, elimina l'unicità temporale e spaziale dell'esistenza.
Tutto ciò rende possibile comprendere e accettare le aporie della realtà per rischiare la progettazione di nuovi percorsi esistenziali.[7]
Ma anche questo grande potere della narrazione rischia di essere vanificato dalla globalizzazione.
Come sostiene efficacemente lo studioso Jack Zipes:
"il mondo sta per essere unificato in una sola cultura, la narrazione invece è sempre radicata nelle realtà locali: l'individuo, la famiglia, la tribù e al limite la nazione.
In una civiltà unitaria, mondiale, la narrazione ha una funzione poco significativa, ammesso che ne abbia ancora una".[8]

IL PROBLEMA DELLE ORIGINI

Il problema delle origini è una delle grandi questioni ancora irrisolte. Si pensa che la fiaba nasca come una narrazione trasmessa oralmente per favorire lo scambio sociale degli individui adulti e poi, successivamente, quasi per ricaduta, abbia riguardato i bambini.
E' un fatto che in tradizioni, culture, paesi molto diversi tra loro , si possono trovare fiabe simili, che soprattutto si riallacciano a simboli analoghi, elemento che farebbe propendere per la tesi che vuole queste narrazioni in qualche modo rispondenti alla struttura psichica umana e che, in particolare, forse in modo casuale, si riallaccino alla fase del pensiero magico del bambino e che, proprio per questo, risultino ancora tanto gradite anche ai bambini dei nostri tempi, videodipendenti, che vivono a stretto contatto con la multimedialità ma che riescono ugualmente ad essere affascinati dalle fiabe, a causa della loro particolare struttura.
E lo sono in una società come la nostra dell'oralità secondaria, come la definisce Walter Ong, che ha alcune caratteristiche della società orale, in cui "la parola parlata in un contesto orale ha un

[7] Francesca Borruso, *Fiaba e identità,* Armando, Roma 2005
[8] Jack Zipes, *Spezzare l'incantesimo*, Mondadori, Milano 2004, p.36

effetto e un sapore diverso dalla parola parlata in un contesto di cultura alfabetizzata o in un contesto tecnologicamente avanzato come quello attuale". [9]

La fiaba è andata incontro a cambiamenti immensi che hanno coinvolto l'oralità,l'alfabetizzazione e l'immagine.

"Anche se tutti e tre i mezzi di comunicazione –orale- stampa-visiva sono spesso combinati con il suono al fine di trasmettere un messaggio e impressionare i nostri cervelli e la nostra fantasia, è l'immagine soprattutto l'immagine cinematografica e di internet che ha sostituito gli altri mezzi di comunicazione e condiziona la nostra percezione della maggior parte delle forme d'arte".[10]

LA STORIA

La fiaba, cioè in apparenza la cosa più inutile che ci sia-dice Gianni Rodari- mi sembra invece uno strumento prezioso:nutrendo la capacità d'immaginare, nobilitando le risorse della fantasia infantile, essa non distoglie il bambino dall'osservazione e riflessione del reale, dall'azione sulle cose, ma fornisce all'osservazione, alla riflessione, all'azione una base più ampia e disinteressata; crea spazio per altre cose che non servono a niente come la poesia, la musica,l'arte,il gioco, cose che riguardano la felicità dell'uomo e non la sua utilizzazione in una qualsivoglia macchina produttiva.[11]

La storia delle fiabe è paradossale come la stessa natura di queste storie.

Paradossale è sapere che un genere come quello delle fiabe apparentemente innocuo, di svago, considerato per bambini, sia in realtà un genere molto complesso, in cui , nonostante tutto, permane un potenziale eversivo che fa dire ad uno studioso del calibro di Zipes che se ci inoltriamo in una direzione meno superficiale e studiamo in questo modo la fiaba nella sua vera natura scopriamo che è ben lontana ed ha una funzione più sovversiva, più rivoluzionaria rispetto alla realtà. O meglio rispetto all'adeguamento passivo alla realtà che sia mai stato concepito e che si sia rivelata comunque capace di sopravvivere con tanto successo nel seno stesso dei meccanismi di coercizione e di controllo che la società ha via via messo in atto.

Anche se, sempre seguendo il ragionamento di Jack Zipes, scopriamo cha la dominazione fiabesca attuale del mondo occidentale, la disneyficazione, ha stravolto i nostri meccanismi di risposta.

"Come Guy Debord ha fatto notare viviamo in un mondo dominato dallo spettacolo che fa sì che le nostre vite siano mediate e governate da immagini illusorie.

---

[9] Walter Ong, *Oralità e scrittura*, Il Mulino, Bologna 1986,cit.in F.Borruso,op.cit.,p.,pag.82

[10] J.Zipes, Di-Disneyficazione di Disney: *Appunti sull'evoluzione del film fiabesca*,,s.i.d. e s. i.l., pag.7

[11] Gianni Rodari, *Pollicino è utile ancora*, "Il giornale dei genitori", 11/12/1968

Debord spiega che "lo spettacolo non è un insieme d'immagini; piuttosto è una relazione sociale tra le persone mediata dalle immagini".[12]
Studiando la storia dei racconti popolari e delle fiabe , scopriamo il loro legame profondo con la realtà concreta, la loro spinta ad intervenire su di essa per modificare la loro vocazione utopica e politica, a creare mondi nuovi per lo sviluppo pieno ed autonomo delle qualità umane.
"Le espressioni culturali (vengono) mediate per la gente da un'industria che cerca di rendere gli individui non esseri autonomi ma automi".

CRITICHE ALLA FIABA

Le obiezioni al meraviglioso fiabesco sono state, come è noto, una costante del pensiero filosofico e pedagogico : da Platone a Rousseau, da Montessori a Bruner.
La riabilitazione della fiaba è in pratica un portato dell'epoca romantica quando, soprattutto con Schelling, si valorizza e si considera determinante la funzione cognitiva dell'immaginazione.
Obiezioni risorsero con i progressi della scienza e anche con certi sviluppi della pedagogia. I principali capi d'accusa ancora precedentemente rivolti alla fiaba sono riassunti così da Marc Soriano.
Le fiabe sono dei riflessi storici, hanno corrisposto a un'epoca in cui le conoscenze erano scarse, oggi le masse popolari sono educate e si educano; esse adottano una concezione materialistica e scientifica del mondo.
Le fiabe per definizione contraddicono le leggi dell'universo che le circonda.
Appaiono come una sopravvivenza della quale sarebbe deleterio nutrire i bambini. Un certo numero di educatori laici, con molta buona fede e vivacità difendono questa tesi.[13]

[12] Guy Debord, The society of the spectacle, tr. Donald Nicholson –Smith, (New York, Zones Books, 1995)12
[13] Marc Soriano, *Guide de Literature poir la jeaunesse*, p.246 in M.Argilli, cit.,p.59

VISIONE RELIGIOSA DELLA FIABA

Ha una potenzialità enorme questo genere letterario, capace di incarnare meglio di qualunque altro il principio di speranza e capace di contenere nei propri elementi utopici le proiezioni dell'insoddisfazione umana per le condizioni esistenti così da rendere possibile per gli individui una presa di coscienza delle loro piene potenzialità non ancora realizzate.
In particolare ciò si ritrova in opere che possono essere fatte risalire nientemeno che "alla grande tradizione del rifiuto" iniziata dagli scrittori romantici che scelsero di utilizzare le fiabe come la forma letteraria più adatta ad esprimere le proprie esigenze libertarie.
La maggior parte delle fiabe-ricorda Bettelheim nel suo *Mondo incantato*- nacquero in periodi in cui la religione era una componente importante della vita e quindi trattano direttamente o indirettamente di temi religiosi.Le novelle delle *Mille e una notte* sono piene di riferimenti alla religione islamica. Moltissime fiabe occidentali hanno un contenuto religioso ma la maggior parte di esse sono oggi trascurate e ignorate dal più vasto pubblico, semplicemente perché, per molti, questi temi religiosi non suscitano più associazioni significative in senso universale e personale.

Qual è la qualità di un'opera di fantasia se non il verificare la sua capacità di sovvertire gli standard accettati e di provocare i lettori affinché ripensino il proprio modo di essere e le istituzioni che determinano il modo dell'esistenza?
Come molti prodotti popolari i cui mezzi di produzione sono stati espropriati dalla tecnologia,il racconto popolare,nella maggior parte dei suoi generi tradizionali, è diventato un bene commercializzabile, strappato anzitempo dall'ambiente socio-culturale in cui aveva prosperato.
E per completare il processo, ciò che rimane di quei racconti contribuisce a sua volta all'epidemia di auto-svalutazione che ha colpito la cultura moderna.
Gerhard Kahlo ha mostrato come la maggior parte dei motivi dei racconti popolari possa essere ricondotto ai rituali, alle abitudini, ai costumi e alle leggi delle società primitive e precapitalistiche.
Anche soltanto lo studio dell'etimologia delle parole King e Queen ci può aiutare a comprendere come i racconti popolari fossero direttamente rappresentativi delle relazioni familiari e dei riti tribali.

"I re negli antichi racconti popolari erano i più anziani membri del clan, secondo quello che è il vero originario significato della parola, niente di più.

La parola Konig, in antico alto tedesco kunig, deriva da kuni razza, che corrisponde al latino gens e designa il capo di una famiglia primordiale. Questo vale anche per le parole Queen o kunigin, che era la figura dominante nelle società matriarcali.

"Anche certi eventi o atti che accadono nei racconti popolari avevano una diretta influenza sui comportamenti sociali, sulle visioni del mondo e sulla codificazione delle leggi.

La struttura di base nella maggior parte dei racconti popolari è connessa alla situazione sociale delle classi basse agricole.

Con ciò intendiamo che la passività dell'eroe deve essere vista in relazione alla situazione oggettivamente senza speranza del pubblico dei suoi racconti (...) Perciò essi potevano semplicemente concepire un'immagine utopica di una vita migliore per se stessi.

Tuttavia quello che risulta veramente interessante nello sviluppo storico del racconto popolare è il modo in cui se ne appropriano gli scrittori aristocratici e borghesi del XVI –XVII e XVIII secolo fino a farlo diventare, grazie anche alla diffusione dell'editoria, un nuovo genere letterario la fiaba(...) Non appena il potere tecnologico che consentiva di manipolare i prodotti culturali nella sfera pubblica borghese si fu rafforzato(...) le fiabe vennero o direttamente riscritte e dotate di un finale moralistico oppure cominciarono ad essere utilizzate per la loro possibile azione compensatoria (...)" [14]

IL RUOLO DELLA FIABA NELLA CRESCITA DEL BAMBINO

Emerge nella comunicazione tra bambino ed analista una funzione che nel Medioevo era denominata "visibile parlare" e che rimandava ad un più alto significato quello simbolico.

Non ci sono storie giuste o sbagliate. Ogni narrazione fantastica del bambino procede secondo costruzioni dotate di significato, quello simbolico, che si caratterizzano come il segno che è metafora e simbolo.

Il segno (da intagliare, lasciare un segno) indica l'esistenza di una cosa che c'è proprio in quanto ha una propria traccia. La metafora si avvale di una cosa per descriverne un'altra, che produce nuove realtà. Molte fiabe giocano sullo scarto tra reale e metaforico.

Il simbolo ci fa vivere l'esperienza psichica di ricomporre ciò che prima è stato lacerato (sun-ballein).

La fiaba non è che una ripetuta narrazione di un'avventura interiore, la messinscena simbolica del dramma intrapsichico.Il tema specifico di una fiaba può essere lo sviluppo di un qualunque particolare motivo archetipico.

[14] Jack Zipes, *Spezzare l'incantesimo*, Mondadori, Milano 2004, pag.39

Nelle fiabe interpretate la studiosa Marie Louise Von Franz scrive che "Le fiabe sono l'espressione più pura e semplice dei processi psichici dell'inconscio collettivo".[15]

"Le fiabe sono profondamente radicate nell'uomo e nei suoi sogni. Sono la forma primigenia di tutte le storie. Credo che, grazie alle fiabe, si possa aprire la mente e che la realtà possa cambiare soltanto con una visione aperta delle cose. Le fiabe hanno molto a che vedere con la fantasia dei bambini. Se noi riuscissimo ad imparare a meravigliarci come i bambini, potremmo affrontare i problemi in modo diverso".[16]
Giustamente ci ricorda il potere della fiaba Paola Santagostino quando dice:

"L'abitudine di raccontare fiabe si va un po' perdendo a favore di un'informazione più tecnica, razionale e realistica. Si trascura così il fatto fondamentale che *il bambino non è un adulto in miniatura*: è un bambino! La realtà che lui vive è una realtà prevalentemente simbolica e le spiegazioni che hanno più senso per lui sono le spiegazioni per immagini.
Abbandonare i racconti di fiabe significa abbandonare la migliore via di accesso a quel mondo fantastico in cui il bambino è immerso, significa privarlo di un supporto utile, anzi indispensabile, per affrontare e risolvere le sue angosce..." [17]

LA CAPACITA' SIMBOLICA DELLA FIABA

Ogni ricerca si arresta di fronte all'eco smarrita della propria voce. La fiaba ha il grande merito di aiutare il bambino a "inventare" la sua fiaba.Un racconto in cui possa sentirsi l'eroe protagonista della sua vita.
La capacità simbolica è la porta che conduce dal mondo sommerso delle emozioni a quello intellettuale e sociale.

[15] Marie Louise Von Franz, *Le fiabe interpretate*, trad.it., Torino, Boringhieri, 1980, pag. 7
[16] Renzo Renzi, *Quando il bambino era bambino*, "Cinema nuovo" M.A.1988
[17] Paola Santagostino, *Guarire con una fiaba*, Feltrinelli, Milano 2006,p.27

E' una porta che non si attraversa una sola volta nell'infanzia, ma diverse volte durante tutta la vita. La verità delle fiabe è la verità della nostra immaginazione non quella dei normali rapporti di causa-effetto.

L'incontro tra il bambino e il mistero può avvenire in molti modi ma quello migliore resta la fiaba. Calato in un contesto moderno fatto di consumi e tecnologia avanzata, è aumentato esponenzialmente nella nostra società il bisogno di miti, fiabe, leggende, avventura, giustizia, che è in tutti i bambini e nella "parte bambina" di ciascun adulto. Non a caso magia è una parola semantica che proviene da *mag*: potenza.

Il pensiero magico si sviluppa nel bambino intorno ai tre anni e gli consente di dare forma ai suoi più nascosti desideri di onnipotenza:bontà, amore, ma anche aggressività e distruttività.

Inoltre con il pensiero magico il bambino può contrastare il senso d'impotenza che vive inconsciamente a causa della sua fragilità, della sua posizione esposta ai voleri degli adulti.

Come sostiene Felicita Dell'Aquila "c'è poi da non sottovalutare l'aggancio tra pensiero magico dei bambini e "tecnologie avanzate".

Infatti la moderna tecnologia consente di fare miracoli o magie della conoscenza. Da' la possibilità di entrare in contatto in tempo reale con chiunque, in qualunque parte del mondo, di avere soluzioni a problemi ai quali l'onniscienza del computer può immediatamente assolvere". [18]

Lo schermo dei desideri di un computer però non è esattamente come lo specchio dei desideri del libro! I desideri "proiettati" dallo schermo, molto spesso, non sono i desideri del bambino ma quelli imposti da una società omologante.

Ciò che invece il bambino vede nello specchio non è che l'immagine riflessa dei suoi desideri "interiorizzati".

Quando Chesterton dice che le fiabe sono "cose assolutamente ragionevoli" ne parla come specchi di un'esperienza interiore non di realtà.

Il bambino spesso è preda di paura, di ansia, non si sente abbastanza forte da poter agire, vive una condizione d'impotenza e d'isolamento e non riesce ad esprimere queste sue emozioni con parole.

A questo punto, interviene "la fiaba che prende molto sul serio l'ansia e i dilemmi esistenziali e s'ispira direttamente ad essi:il bisogno di essere amati, la paura di non essere considerati, l'amore della vita e la paura della morte."[19]

L'approccio psicanalitico di Bettelheim è molto interessante anche perché si rivolge alla fiaba vedendola come una cura, una terapia per aiutare il bambino in modo simbolico ad affrontare i problemi esistenziali. Non solo i bambini sono coinvolti.

---

[18] Felicita Dell'Aquila, *La diversità nei diversi modi della narrazione:dalla fiaba al cinema,* Cinetecnica Milano 2007 Roma 2006

[19] Bruno Bettelheim, *Il mondo incantato*, Feltrinelli, Milano 1977,pag. 16

In questo non bisogna sottovalutare la grande differenza nella modalità di fruizione tra la fiaba ascoltata e la fiaba letta in un libro dalla fiaba cinematografica.
Nonostante questo la fiaba conserva ancora un suo specifico potere nella costruzione del bambino a patto di considerare la nuova realtà che vive il bambino e di non fermarsi all'immagine idealizzata del bambino-lettore che non esiste più e che,in Italia, in forma massiccia non è mai esistito.
"...il piccolo che cresce destinatario di una dose massiccia di messaggi sociali dispone di un bagaglio di esperienze non comparabili a quelle tradizionali se non altro per il fatto che la maggior parte di esperienza mediata (perché ricevuta dall'esterno e già simbolizzata) oggi prevale nettamente sulla parte di esperienza immediata (cioè maturata direttamente dal singolo)."[20]
"Proprio una rinnovata narrativa fantastica che prenda atto dei nuovi processi di formazione dell'infanzia, e del suo reale immaginario e quindi della quotidiana esperienza degli audiovisivi, può anche, fra l'altro, contrastare i condizionamenti passivizzanti e omologanti che questi inducono nei bambini".[21]
Come nota efficacemente Argilli, oggi le fiabe sono percepite con una fantasia ormai abbondantemente nutrita e condizionata da immagini e suggestioni del racconto audiovisivo:
"Sono scomparse le modalità di trasmissione della fiaba popolare come i racconti della veglia accanto al focolare da parte di genitori e nonni.
Le differenze sempre esistite fra immaginario infantile ed adulto si configurano diversamente oggi che adulti e bambini vivono in un comune bagno mass-mediale e diversi generi cine-televisivi sono fruiti sia dagli uni che dagli altri.
Da essi tuttavia i bambini ricavano suggestioni diverse da quelle degli adulti e soprattutto una particolare assuefazione sia a certi contenuti che alle loro modalità narrative".[22]
Resta essenziale il confronto con il bambino reale e con le sue modalità cognitive che sono sorprendentemente cambiate nel giro di pochi anni.

"Quando chiediamo a dei bambini-dice Argilli – anche in età prescolare o del primo ciclo-d'indicare una fiaba popolare o moderna invece di una fiaba nelle loro preferenze indicano sicuramente un cartone animato o il personaggio di una storia televisiva.

---

[20] Roberto Maragliano, *La resa dei conti tra il bambino e il fanciullino*,Rinascita, 45.1984 cit., in Marcello Argilli, *Ci sarà una volta*, cit.,pag.11
[21] Marcello Argilli, *Ci sarà una volta,* La Nuova Italia, Firenze 1995,p.13
[22] Marcello Argilli,op.cit., pag..68

(...) Tra l'altro chiunque può riscontrare, come a me è spesso accaduto, che molti tra i suoi conoscenti adulti, più delle emozioni provate da bambini ascoltando delle fiabe o la storia di Pinocchio, conservano quelle suscitate da personaggi dei fumetti e dei cartoni animati (Gordon Flash, Tex Willer, Topolino) ed è prevedibile che per i bambini di oggi questo avverrà ancora più diffusamente con i personaggi della moderna fiaba audiovisiva.
Nel libro postumo *Freud's Vienna and other essays* 1990, Bettelheim afferma: I genitori, che oggi, si angosciano per il tempo speso dai figli davanti alla tv, ripetono soltanto gli stessi atteggiamenti dei propri genitori che temevano il cinema, o di Platone che voleva bandire la letteratura di fantasia per la sua cattiva influenza sui giovani. Ma i ragazzi che guardano la tv non si istupidiscono, sognano.Esattamente come tutti gli altri esseri umani, i bambini hanno bisogno di sognare a occhi aperti come in passato leggevano la Bibbia, ascoltando le fiabe, i miti e le leggende.
E chi teme la violenza, dimentica di quanta violenza gratuita, di quanto sangue, crimine, adulterio e volgarità abbondino le fiabe e le storie popolari.(...) Il fattore decisivo (nel rapporto tra i bambini e la Tv) non sono le cose trasmesse sullo schermo, ma la personalità del bambino che è formato a casa, nel rapporto con i genitori.
Non c'è in pratica un solo programma dal quale un ragazzo non possa imparare qualcosa, purché gli adulti responsabili per lui gli abbiano dato gli strumenti per imparare.
Non è dunque proibire la tv, negare il sogno, la risposta. E' guardare la tv con i bambini e non usare la tv come una scusa per non stare con loro.Il vero pericolo della televisione è, come sempre, nella nostra storia, nei limiti della persona umana e non del medium in se stesso. Sono le nostre personalità e i nostri valori, non la tv , quelli che formano le personalità e i valori dei figli.[23]

2.1.LA FIABA CINEMATOGRAFICA

Essa coincide con un genere comunemente definito anche come racconto di avventure e di volta in volta aperto a contaminazioni horror , fantascientifiche o genericamente fantasy.
In secondo luogo la proiezione di un film abolisce la forma della comunicazione interpersonale e pilotata in funzione dello spettatore-ascoltatore al quale si riconosce un ruolo di soggetto fruitore in qualche modo generico:il film non si struttura in funzione di un singolo spettatore, come avviene per la narrazione orale, ma implica una serie di spettatori omogenei o meglio omogeneizzati dalla comunicazione collettiva.

[23] cit. da Vittorio Zucconi, *La stradina di Vienna dove viveva Freud*, "La Repubblica", 24 aprile 1990

In terzo luogo il racconto cinematografico la cui estrema visività e apparenza fenomenologica sembrano adeguarsi alle esigenze informative della fiaba non può in effetti fare a meno di caratterizzare in modo ambiguo le informazioni che fornisce.
Tutto ciò che compone l'immagine e sembra quindi informazione è in realtà indizio di qualcosa d'altro: raccontare una descrizione potenziale o quanto meno una trasparenza, grazie alla quale intravediamo delle motivazioni che possono essere anche le nostre solo se il racconto le fornisce in modo sufficientemente spersonalizzato da favorire una doppia identità del personaggio.
Ai processi d'identificazione si mescolano quelli di distanziazione.
Per molto tempo si è insistito sull'ipotesi che il racconto di parole (scritto o orale che sia) fornisca al lettore una possibilità immaginaria che il cinema con l'esaustività delle sue immagini gli negava.
Si tratta di una delle tante opinioni false che hanno attraversato e impedito la nostra cultura eminentemente letteraria.
Il cinema non fornisce precostituite soluzioni immaginarie ma mette in gioco un'immaginazione diversa fondata in minima parte su parametri quali la riconoscibilità., la referenzialità e l'identificazione, in massima parte sulla capacità, tipica della fantasia, di associare immagini diverse o componenti diverse dell'immagine.
L'immagine cinematografica diventa allora immaginazione dell'oggetto, proiezione dell'io nel mondo, sperimentazione visivo concettuale nell'altro e non più adeguamento di questo alle dimensioni e ai desideri dell'io.
Se la fiaba offriva all'ascoltatore la possibilità di penetrare in un mondo che diventava la proiezione del suo mondo e quindi gli permetteva d'impossessarsene simbolicamente, il racconto cinematografico offre solo la possibilità di un confronto simbolico.
Fiaba: campo d'espressione di una fantasia dominatrice.
Cinema: espressione di una fantasia contraddittoria.
Epoca: crisi del soggetto post-moderno.
La ricchezza di azioni di questi racconti sembra segnare un ritorno all'originario modello della fiaba : ma si tratta di azioni regolate da un astratto meccanismo combinatorio, ingigantito semmai da un vistoso gusto dell'iperbole.
Il riconoscimento di debolezza.
Le fiabe sono intercambiabili e indifferenti, ininfluenti e asimboliche, non rispondono nemmeno più a un disegno pedagogico non implicano più nemmeno lontanamente competenze che debbano essere di volta in volta, incoraggiate o punite.
Nella "nuova fiaba" le azioni si presentano ridotte a funzioni, ma la loro funzionalità è paragonabile a quella di una macchina celibe.

Non producono alcun disegno, pedagogico o immaginario che sia.
Rispondono solo al desiderio di ripetitività della fiaba, ma privandolo di ogni adesione emozionale.
L'idea dominante del nostro tempo è l'accumulazione di frammenti per cui sarebbe inutile un principio ordinatore.
Nella nuova fiaba l'altro vuol essere semplicemente contemplato e consumato.
Ciò non toglie però che anche quest'indifferenza possa svolgere un preciso ruolo pedagogico, il quale risponde evidentemente a un'esigenza ideologica primaria: questa consiste essenzialmente nel ridurre il mondo, privato di ogni narratività (organizzazione logica), a pura e semplice rappresentazione: un mondo in cui tutto è e nulla è modificabile.[24]

La fiabe è simile al sogno nella sua struttura narrativa e articolandosi in un tempo che è anche tempo interiore assegna alle cose dimensioni paradossali, presenta immagini frammentate, capovolte seminando indizi e simboli.
Come sosteneva Mc Luhan: oggi viviamo in un'era in cui i mutamenti tecnologici hanno non solo cambiato l'organizzazione sociale ma al contempo hanno mutato gli effetti del messaggio". [25]
In un certo qual modo comunque si può dire che, nella nostra società che non a caso può anche essere definita dell'oralità secondaria o di ritorno in quanto prevale nuovamente l'immagine e vengono impegnati i sensi, da un lato si attivano tutte le facoltà sensoriali che riportano la fiaba alla sua origine emozionale,dall'altro loro possono inviare messaggi subliminali che arrivano sotto il livello della coscienza. Viviamo però comunque in una società dove è avvenuta la rivoluzione alfabetica e quindi si è strutturata la capacità cognitiva degli esseri umani in modo diverso rispetto alla società orale primaria, per cui la nostra mente ne è stata profondamente modificata.

Non a caso la vista favorisce l'esperienza intellettuale e l'analisi mentre l'orecchio e il tatto sono più legati alla percezione emotiva e all'intuizione.[26]
"L'essenziale non è quel che si trova in un disegno, ma quello che si crea tra disegni legati in serie.
Inoltre, al contrario del cinema "dal vero" la materia prima nella quale "l'animazione attinge gli elementi della sua opera futura si compone unicamente delle idee umane, di idee che i diversi uomini si fanno delle cose, degli esseri viventi, delle loro forme, dei loro movimenti, del loro significato".[27]
Anche se giustamente lo studioso Marco Pellitteri rileva che, a rigor di logica, si potrebbe applicare questo rilievo anche al cinema dal vero, "in quanto anche in questo caso il regista non è affezionato

---

[24] *La fiaba elettronica*, Centro Studi cinematografici,
[25] Cfr.Mc Luhan , *Gli strumenti del comunicare*, trad.it Il Saggiatore
[26] G.Bendazzi, *Cartoons. Il cinema d'animazione*, Venezia, Marsilio 1988

ai singoli fotogrammi del suo film ma al risultato finale, all'opera filmica in quanto prodotto indivisibile del suo sforzo compositivo.
Quindi, se da un lato è vero che l'animazione visualizza "dal nulla" le idee dei suoi autori, e che un singolo frame , un singolo disegno non ha significato se preso da solo ma acquista senso soltanto se posto nella sequenza dinamica che dà vita al film, ciò non solo avviene anche per il cinema dal vero (...) ma rende entrambe le forme d'espressione come facenti capo a un'idea di riproduzione tecnica dell'opera d'arte". [28]
Qual è la valenza educativa della fiaba cinematografica? Ed è capace l'immagine che ci arriva frammentata di assumere un aspetto armonico ?
Le modalità di fruizione di questo strumento mediale sono antiche, di tipo passivo, ricettivo ma è altrettanto forte la capacità d'incidere del cinema d'animazione sulle giovani generazioni che s'immergono in un flusso costante di emozioni, sensazioni date da luci, suoni, colori, che arrivano in modo globale.
In proposito ci sono due scuole di pensiero : da un lato chi demonizza le tecnologie sottolineando la passività della fiaba cinematografica , del cinema d'animazione che contribuisce a intorpidire le coscienze togliendo al bambino la capacità di essere creativo, dall'altra chi sottolinea tutta la specificità di un linguaggio che si pone come una cartina di tornasole del cambiamento di stile cognitivo caratteristico della società attuale e che, al momento, si può connotare anche in modo un po' incerto(confusione di piani di realtà, incapacità di uso della consequenzialità logica, uso di ellissi nel racconto) ma che in futuro porterà buoni frutti.

La formazione, concetto chiave della pedagogia, è il processo attraverso il quale l'uomo diventa uomo: essa implica la costruzione di un'identità aperta all'alterità, al sociale e alla comunicazione, ad un processo trascendentale di revisione critica.[29]
La formazione è il processo costruttivo della forma che i singoli acquisiscono attraverso processi d'istruzione ed esperienza, se questi danno unitarietà ed elasticità alla persona.

---

[27] Cfr. Prefazione di Alexandre Alexeieff, a G.Bendazzi, *op.cit.*, pp.XXIII - III
[28] M.Pellitteri, *Conoscere l'animazione*, Valore Scuola, Roma 2004, pag. 30
[29] Francesca Borruso,op.cit.,pag. 73

Nella nostra società, caratterizzata dalla complessità, la formazione non può non risentire di tutti gli intrecci che si vivono durante questo periodo e che danno una nuova prospettiva all'esistente per cui come dice Morin "tutto è aperto e chiuso nello stesso tempo"[30], e "la complessità si presenta come difficoltà e come incertezza non come chiarezza e risposta ma oggi le scienze esatte dimostrano di accettare...la crisi della spiegazione semplice e dei concetti chiusi e chiari, operano misurandosi con l'incertezza e le contraddizioni ora valorizzate come elementi di ricchezza ...certo è più difficile misurarsi con l'incerto, l'oscuro, il contraddittorio e gli altri aspetti che concorrono a definire la complessità". [31]

Alcune caratteristiche peculiari della fiaba la rendono intrinsecamente idonea ad essere strumento formativo, prezioso laboratorio di costruzione e attivazione di immagini identitarie.
Fondamentale in tale senso il suo essere a-temporale e a- spaziale in modo tale da concorrere allo straniamento del bambino che favorisce l'immedesimazione. Inoltre la fiaba è sempre stata una storia molto particolare dove l'eroe isolato e deriso compie il salto e diventa "grande". E' comunque un rito d'iniziazione dove si dà prova di coraggio. La fiaba inoltre usa un linguaggio simbolico, simile al sogno, che rivela sentimenti e vissuti che potrebbe essere sconveniente o doloroso esplicitare.

Il fascino della fiaba coincide col fascino dell'avventura, proiettata nello scenario sorprendente di un mondo enigmatico, pieno d'incognite, di rischi estremi." [32]
La forma fantastica della fiaba porta con sé un'espressione realistica di ciò che è indeterminato e frammentario ma può ancora essere realizzato.
Punta sull'immaginazione non per condurre alla fuga verso l'isola che non c'è ma per creare un contatto più forte con la realtà.
In questo senso la domanda che si pone Luciana Bellatalla, nel saggio recentemente apparso *L'immagine della società nella fiaba* è, a mio avviso, veramente centrale.
Quale sarà il destino della fiaba in una società come la nostra che tende a ridurre tutto ciò che appare superfluo, ridondante, inutile ad un concetto di utilità, di funzionalità che mal si attaglia a tutta la sfera emozionale affettiva dell'uomo che perciò prova un disagio sempre crescente.

---

[30] Edgard Morin, *Introduzione al pensiero complesso*, trad.it Milano, Sperling and Kupfer , 1990,p.56
[31] *Ibidem*
[32] Giovanna Cerina ed altri,, *Cinque saggi nel fiabesco*, CUEC EDITRICE, p.32

La voce narrante resiste anche attraverso il cinema d'animazione, perché la forza della fiaba, della narrazione di una storia, che nasce dall'antichità proprio per un bisogno primario, ha una sua validità universale. Netto deve essere il castigo e altrettanto grande il premio per il buono (che deve superare e vincere l'umiliazione iniziale) dello sfortunato, dell'inetto.

La fiaba non è, secondo Tolkien , entrare in un mondo fittizio ma una subcreazione di verità. Se la creazione coincide col mondo, il cui creatore è Dio, allora l'artista come subcreatore crede nella propria creazione, che ci trasporta in un altro mondo , dal quale possiamo vedere e forse afferrare meglio le forze primarie che agiscono su di noi. Tolkien individuò quattro fattori relativi al potere magico della fiaba: la fantasia, il ritrovamento, la fuga e la consolazione".[33]

Potrebbe sembrare strano se non pretestuoso indagare il ruolo della fiaba in un periodo come quello attuale.

Eppure, come eminenti studiosi sostengono (tra gli altri Gianni Rodari, Marcello Argilli e Jack Zipes) la fiaba, ancora oggi, seppur contaminata, modificata dalle diverse fruizioni che ne sono state fatte e che assegnano all'ascolto e alla fiaba narrata un ruolo sempre più limitato in rapporto alla funzione audiovisiva, ha un potenziale eversivo enorme che trascende la fiaba come merce e da' al bambino la speranza di poter cambiare se stesso e il mondo.

Certo è che la fantasia "fiabesca" di questi ultimi decenni è stata di sicuro contaminata dalla cosiddetta disneyficazione di cui parla il noto studioso americano Jack Zipes.

Tutti noi abbiamo una visione edulcorata e poco rispondente al vero dei più noti personaggi delle fiabe grazie al martellamento mediatico della Disney che ha snaturato il film fiabesco e che ha "invaso" anche la stessa concezione del divertimento con i famosi parchi tematici.

Come sostiene Louis Marin, il grande filosofo francese:

"Disneyland è la rappresentazione realizzata nello spazio geografico della relazione immaginaria che i gruppi dominanti della società americana intrattengono con le loro reali condizioni di esistenza, con la storia *vera* degli Stati Uniti e con lo spazio al di fuori dei loro confini. Disneyland è la proiezione fantasmatica della storia americana, del modo in cui questa storia è stata concepita rispetto ad altri popoli e al mondo naturale.

Disneyland è un'immensa e dislocata metafora del sistema di rappresentazione e dei valori propri e unici della società americana.

Questa metafora ha un'ovvia funzione ideologica. Aliena il visitatore portandolo a una rappresentazione distorta e fantasmatica della vita quotidiana, a un'immagine affascinante del passato e del futuro, di quello che va considerato estraneo oppure familiare: le comodità, il benessere, il duro lavoro, il progresso scientifico e tecnologico, il superpotere e la moralità.

---

[33] J.Zipes, op.cit.p.226

Questi valori sono ottenuti attraverso la violenza e lo sfruttamento; qui vengono proiettati sotto gli auspici della legge e dell'ordine".[34]

[34] Louis Marin, *Utopics: Spatial pl*ay, Humanities press, Highland, NJ, 1984, p.240

3. IL CINEMA D'ANIMAZIONE COME FORMA D'ARTE

Tutti i cineasti che si sono interessati di cinema d'animazione hanno sempre ribadito l'importanza della narrazione, della storia e non solo della storia ma di come la si racconta.
In questo senso la fiaba, durante il tempo, si è senz'altro trasformata passando da un tempo in cui l'ascolto, la voce è stata senz'altro fondamentale, perché mentre il bambino ascoltava attivava l'elemento acustico, l'udito poteva produrre suggestioni capaci di immaginare nella sua mente e vivere determinate emozioni, provare paura, chiedere che la fiaba fosse raccontata nello stesso identico modo per dare a questo racconto una valenza ieratica, rituale in cui si trovava assolutamente coinvolto.
Nella nostra società , chiamata spesso dell'oralità di ritorno, che- come dice efficacemente Zygmunt Bauman -è una società liquida in cui tutto si dissolve, la fiaba è molto cambiata e con essa il cartone animato perché non parla unicamente ad un senso, l'udito, che mette in relazione il bambino con la storia, ma è vissuta attraverso il flusso che il bambino sperimenta immergendosi completamente in un mondo in cui lui è parte della storia, dei suoi stimoli sonori e visivi, del suo ambiente in un modo totalizzante, nella sua globalità.
Qual è a questo punto la valenza educativa?
Con quale approccio si può studiare la specificità del cinema d'animazione?
A queste domande si cercherà di rispondere in modo efficace.
Intanto, a definire il cinema d'animazione nella sua interezza e in questo senso, ci aiuterà un esperto come Norman Mc Laren che dice che "l'animazione non è l'arte del disegno che si muove ma del movimento disegnato". L'essenziale non è quel che si trova in un disegno ma quello che si crea tra disegni legati in serie.

Il cinema d'animazione nasce alla fine dell'800 ed è una forma artistica molto importante.
Rispetto al cinema dal vero può essere considerata arte pura perché è in grado di trasmettere emozioni, intuizioni, idee e non solo ai bambini, ai quali tradizionalmente viene rivolto, ma anche agli adulti perché, come diceva Alexeieff, è un cinema non fotografato che nasce dalle idee e che si sostanzia della stessa materia dei sogni [35]–come avrebbe detto Shakespeare.
"L'animazione insegna a conoscere meglio la maniera in cui l'uomo vede e pensa allo stesso modo in cui la pittura sviluppa la coscienza dei movimenti e delle durate".

[35] Alexandre .Alexeieff, Prefazione a G.Bendazzi, *Cartoon*, op.cit., ,pag.XX

"Il cinema d'animazione è alla base di ogni tipo di espressione e di comunicazione visiva; non riprende la realtà ma la filtra e la interpreta attraverso la sensibilità dell'autore, sovente con riferimenti alla pittura e alla grafica del nostro tempo e del passato. Per quanto lo sviluppo storico ne faccia attività di gruppo resta sostanzialmente attività d'autore opera di un solo artista che vi riflette il proprio talento e il proprio senso dell'immagine in movimento e del tempo".[36]
Così è nato il cinema d'animazione per una caratteristica straordinaria dell'occhio umano (la persistenza dell'immagine sulla retina per qualche frazione di secondo). Per questa illusione del movimento, è nato il cinema d'animazione.
In effetti, il così disprezzato cinema d'animazione può invece vantare parentele illustri quali il cinema astratto che ne rispecchia determinate caratteristiche di arte e di poesia e di ritmo come ben sostiene lo storico dell'animazione Carlo Montanaro che in un' intervista sulle origini rilasciata a Maria Grazia Mattei, dice :

"Alla radice di questo nuovo linguaggio c'è il ritmo cinematografico. Nel periodo in cui esisteva l'astrattismo in pittura, il cinema d'animazione ha cercato di aggiungere il tempo all'inquadratura di ogni quadro, di ogni segno grafico. E questo tempo era in realtà basato su dei discorsi armonici, quindi musicali, come indicano i titoli di alcune opere di quel periodo "studi", "opus", "simphony". Anche se la musica ancora non c'era o poteva essere solo suonata dal vivo.
Quando finalmente il cinema poi adotta il suono si fa avanti un'avanguardia molto più consapevole. Ed ecco che con Oskar Rishinger ed altri personaggi si presenta la possibilità di sincronizzare le immagini e la musica semplicemente col pennello che dipinge direttamente sulla pellicola. Credo che questo sia il nucleo che ha fatto iniziare tutto quello che accade oggi, dove musica e immagine entrambe sintetiche, possono continuare a interagire per approfondire tutta una serie di elementi espressivi"[37]

[36] Maisetti-Zanotti, *A scuola col cinema d'animazione*, Marsilio, Venezia,1977, p.29
[37] Carlo Montanaro in Maria Grazia Mattei, *Breve storia del cartone animato digitale*, http://www.mediamente.rai.it/home/TV2 rete,26/01/2007

4. CINEMA ITALIANO

Nonostante il grande valore artistico per le giovani generazioni e non solo, di un cinema che è nato essenzialmente come forma d'arte , una forma mediale antica di tipo passivo, ricettivo simile alla danza e alla pittura , visionaria capace di trasmettere delle emozioni con il suo essere solo flusso, questa forma espressiva è stata vista in Italia, quasi solamente, nei suoi riflessi di tipo narrativo e limitata alla "fruizione" di un prodotto, soprattutto da parte dei bambini, che però non aveva un grande rilievo.

Non a caso uno studioso illustre come Giannalberto Bendazzi , sicuramente uno dei grandi studiosi della storia dell'animazione italiana, sottolinea il significato deteriore dello stesso termine *animated cartoon* che non vuol dire cartone animato come si potrebbe pensare a prima vista ma disegno animato.Già questo sta a sancire, anche se in modo apparentemente solo formale (ma la forma è sostanza), il peso e l'importanza che si è voluto dare a questa forma espressiva.

Intraprendendo lo studio del cinema d'animazione italiano e, in particolare, cercando d'individuare il contributo di quest'ultimo , mi sono scontrata più volte con la convinzione , espressa anche da illustri addetti ai lavori che, forse, non avesse una grande importanza studiare un campo espressivo che non aveva dato alcun frutto valido.

Si doveva guardare invece ai film d'Oltreoceano come quelli della Disney-[38] Pixar-Dreamworks o, ancora più lontano, si potevano esaminare i film giapponesi per avere una materia"interessante" da indagare.

Al contrario, pur non chiudendo gli occhi sulla marginalità che il cinema d'animazione italiano ha assunto presso lo stesso pubblico dei bambini del nostro Paese [39], ho riscontrato in questa forma espressiva delle ragioni di grande valenza espressiva ed educativa che raramente sono state esplorate e che invece hanno delle loro peculiarità specifiche come la critica graffiante e spietata della nostra società dei consumi di Bruno Bozzetto, che porta la data del 1968 e che si presenta ancora oggi attuale.

Inoltre, provando ad esplorare un po' in punta di piedi questa nostra produzione di lungometraggi, si scoprono delle cose veramente interessanti e insospettate.

---

[38] In proposito è bene chiarire che nessuno vuole negare l'enorme "potere" dei film fiabeschi di Walt Disney che hanno modificato definitivamente il nostro immaginario tradizionale. In proposito anzi lo studioso americano JacK Zipes sostiene che Disney ha operato un vero e proprio stravolgimento, una strumentalizzazione della fantasia, che ha minato in parte la funzione eversiva della fiaba. Occorre perciò (e gli esempi nel cinema non mancano, da *Shrek ai Simpsons)* operare una sorta di di-disneyficazione ,una "disintossicazione" dai modelli proposti .

[39] Tutto sommato però è una sorte abbastanza comune per tutto ciò che riguarda i bambini e la marginalità, il "non prendersi troppo sul serio", mi pare una prospettiva più efficace di studio.

Prima fra tutti (ma questo a dire il vero non è una grande novità) la nostra spiccata esterofilia e "bassa autostima culturale", per cui alcuni film di grande successo o, come si usa dire ora *cult,* come *Allegro non troppo* (capolavoro di Bozzetto del 1977 reputato superiore al celebre *Fantasia* disneiano) o come *La freccia azzurra* di Enzo D'Alò, hanno avuto "bisogno" di un grande successo all'estero e di essere prodotti prima in altri Paesi affinché qualche produttore italiano decidesse di lanciarli anche in patria.

Ma scopriamo anche (e questo veramente non ce lo saremmo aspettati) che il primo lungometraggio italiano, dal titolo *La rosa di Bagdad* è stato insieme ad un altro film d'animazione , il surreale *I fratelli Dinamite* di Antonio e Nino Pagot, il primo film a colori nel 1949 (tre anni prima del celebre *Totò a colori*). Presentato alla Mostra del Cinema di Venezia , nella sezione Film per ragazzi, vinse il primo premio.

Ispirato ad una fiaba delle Mille e una notte, racconta la storia di Amin, un eroe buono e coraggioso che grazie alla sua virtù riuscirà a sconfiggere i suoi nemici.

Voluto fortemente da Anton Gino Domeneghini, un grande uomo di spettacolo, che lo ha realizzato a dispetto della guerra e dei continui problemi, in sette anni, e con l'aiuto di una moltitudine tra disegnatori e collaboratori vari , è stato un esempio di cinema italiano d'animazione.

Riscoperto e restaurato grazie alla dedizione della figlia Fiorella e del Centro Sperimentale di Cinematografia, il film ha dimostrato, a distanza di sessant'anni, una sorprendente vitalità, soprattutto nelle parti buffonesche e caricaturali che sono state guardate dagli ideatori di *Alladin* che vi hanno preso spunto per alcune trovate grafiche nel loro film girato negli anni '90 del Novecento.

Purtroppo *La rosa di Bagdad,* film innovativo per tanti aspetti (pur con i suoi limiti) e che avrebbe potuto segnare un cammino importante per il cinema italiano, è stata un'esperienza isolata, tanto che lo stesso Domeneghini si è successivamente dedicato più intensamente alla pubblicità e per quindici anni non ci sono stati film di rilievo.

Nonostante questa grande occasione perduta, il cinema d'animazione, pur nel suo piccolo, caratterizzato da doti di buon artigianato piuttosto che dalle strutture elefantiache delle grandi major, ha continuato ad esistere.

Quasi in sordina, si sono prodotti dei film ispirati a fiabe o comunque a testi letterari.

In particolare spesso l'attenzione degli artisti è stata rivolta a Pinocchio che è l'emblema della nostra letteratura per l'infanzia e che rappresenta il contestatore per eccellenza, il "bugiardo" che riafferma la falsità degli altri, il burattino che mette in evidenza "l'automatismo" degli altri.

Inoltre con Stelio Passacantando, un pittore che ha lavorato con Norman Mc Laren, uno dei pionieri dell'animazione e con George Dunning, si è affermato il personaggio di Giamburrasca, il noto bambino ideato da Vamba, che esprime, attraverso la sua sincerità, l'ipocrisia degli adulti che non

sono più in grado di esprimere la gioia di vivere e ,al contrario, non hanno dalla loro parte se non la pesantezza del tirare a campare. Gli adulti quindi riversano la loro insoddisfazione sui bambini che ricordano loro come si dovrebbe vivere.

Passacantando crede molto nella capacità dei bambini di guardare lontano e spesso ama citare la frase di Calvino " Tutti i bambini sono geni fino a dieci anni", che vuole esprimere, in modo molto netto, anche la rivoluzione copernicana che si potrebbe operare nella nostra società se ai bambini si offrisse di essere protagonisti e non, come avviene oggi, solo inerti consumatori di prodotti , deprivati del desiderio.

Per questo, Passacantando ha realizzato insieme ai bambini alcuni film d'animazione mettendo in luce questa potenzialità che spesso non emerge.

Un altro aspetto dei film italiani, sottolineato in particolar modo dai film di Bruno Bozzetto, è stato quello della critica corrosiva e feroce della società dei consumi e della pubblicità, che era quella che lui conosceva maggiormente in quanto quest'autore nasce come pubblicitario ed ha una qualità rara in ogni campo ed anche in quello artistico e cioè l'ironia, la capacità dell'umorismo di essere ironico e auto- ironico. Quindi, grazie a ciò, Bozzetto riesce a penetrare la realtà attraverso il linguaggio del cinema d'animazione e delle gags in modo insuperabile.

Naturalmente, per far questo, il regista punta sulle storie, che devono essere ben congegnate, ed ha un atteggiamento aperto al mercato estero tanto che, per realizzare le sue storie, guarda prima al mercato esterno e poi all'Italia perché vuole parlare a tutti, vuole essere "universale".

Lungometraggi come *Vip mio fratello superuomo* , *West and soda* e *Allegro non troppo* possono comunque essere considerati fiabe dei nostri giorni perché presentano capacità rappresentative e di racconto enormi proprio attraverso il cinema disegnato.

Con un disegno certo più povero rispetto a quello della Disney, mutuato in parte dalla scuola di Zagabria e che usa "perché non è mai stato un grande disegnatore" , Bozzetto è un regista che non esiterei a definire geniale.

Certamente ha dovuto scontare la sua "appartenenza" all'Italia con una sofferenza enorme prima di poter trovare la produzione[40] e la distribuzione dei suoi film.

"Se fosse nato in Francia avrebbe realizzato venti lungometraggi e non tre"- afferma giustamente il suo amico regista Enzo D'Alò.

[40] A dir la verità il primo produttore di Bruno Bozzetto è stato suo padre Umberto che ha anche ideato della macchine per l'animazione, successivamente lo stesso Bruno ha investito i soldi dello studio pubblicitario nei suoi film. Nonostante questo rimaneva il grande ostacolo della distribuzione. Ed ora, per il suo nuovo progetto che ha in cantiere ma di cui non vuole rivelare niente perché è top secret (per ovvie ragioni di scaramanzia) , sta cercando anche un produttore.

Proprio con questo regista, si è assistito negli anni '90 alla cosiddetta rinascita del cinema d'animazione italiano, che finalmente ha potuto disporre di un respiro più ampio e di poter contare su una maggiore visibilità.

Centrali anche per lui , come per Bozzetto, sono le storie che devono avvincere i bambini e raccontare qualcosa che li appassioni e non essere banali.

Tratte da testi letterari di autori di grande valore come Rodari, Ende, Sepulveda o da sceneggiature originali, le storie subiscono però un grande lavoro di ricerca e di riscrittura per adeguarle al mezzo cinematografico che salvaguardi però lo spirito del messaggio proposto dall'autore.

D'Alò è molto attento, pur nella differenza dei linguaggi, a non stravolgere il pensiero dell'autore del libro e riesce a raccontare cose difficili come la metafora proprio grazie all'astrazione presente nel disegno animato.

Sebbene i suoi film non siano tristi, sono storie che fanno pensare. Ciò, a suo avviso, spinge spesso i genitori a non portare i propri figli a vedere i suoi film perché trattano temi forti.

La stessa società, nel suo complesso, tratta i bambini con fastidio o come esseri decerebrati.

Il caso forse più celebre è stato *Momo,* una storia fiabesca tratta dal libro di Michael Ende , che racconta di una bambina molto particolare, che ha la capacità di far dire agli altri la verità e che si scontra con i loschi piani degli uomini grigi che vogliono privare gli uomini del loro tempo per trasformarli in automi, uno scenario alquanto simile a ciò che sta avvenendo ora.

Al contrario D'Alò ha un ottimo rapporto con le scuole, che spesso lo invitano a raccontare la sua esperienza e che proiettano i suoi film , che ricevono un grande consenso per il loro alto valore educativo.

Del resto anche lui, come Passacantando, ha cominciato casualmente a lavorare con i bambini realizzando insieme a loro dei film d'animazione.

Enzo D'Alò finora ha realizzato quattro lungometraggi.

La freccia azzurra nel 1996, tratto dal libro di Gianni Rodari e sceneggiato insieme a Umberto Marino, è stato attuato grazie al lavoro di illustri collaboratori come Paolo Conte e Paolo Cardoni e poi Dario Fo e Lella Costa per il doppiaggio.

Con la Lanterna magica , una casa di produzione diretta all'epoca da D'Alò e Maria Fares , il film ha segnato l'inizio del rinnovamento del cinema d'animazione. La strada sembrava più facile anche per gli altri registi.

Se si voleva competere con un colosso come quello della Disney, che tra l'altro raccontava in *Toy story* una vicenda molto simile- afferma Paolo Cardoni – l'unico sistema era quello dell'italianità, della riconoscibilità, di seguire una strada molto personale.

Per questo il film ha avuto un grande successo di critica e pubblico ed è stato possibile realizzare *La gabbianella e il gatto* nel 1998, dalla storia di Luis Sepulveda, un apologo della tolleranza, con grande dispiego di risorse per un film italiano, che ha incassato più soldi. Con grandi artisti come Michel Fuzellier, Walter Cavazzuti, Carlo Verdone, Antonio Albanese e tanti altri, il film è quello che ha avuto maggiore visibilità e che ha spinto molti cineasti a realizzare dei film basati però su storie troppo localistiche (come la storia della pizza in *Totò sapore* o *Juan Padan*) che non sono state molto apprezzate forse per la connotazione così limitata al nostro paese.

Il terzo film è stato *Momo (2001)*tratto dal libro di Ende che però è stato giudicato, forse da una fetta di pubblico, troppo intellettualistico e non ha avuto quel successo che avrebbe meritato.
Forse anche perché, come sostiene D'Alò, molti genitori non vogliono portare i propri figli a vedere storie che li inducano a pensare.
E infine l'ultimo per ora è *Opopomoz (*2004). Scritto in collaborazione con Furio Scarpelli (della celebre coppia di sceneggiatori della commedia all'italiana) tratta di una favola natalizia nella città di Napoli, dove i diavoletti vogliono impedire la nascita di Gesù e, con la complicità di un bambino geloso per l'imminente nascita del fratellino, tentano d'impedire questo grande evento.
Come accennavo prima, uno dei leit-motiv della piccola storia del cinema italiano d'ispirazione per un Paese che, da sempre, sogna di essere un Paese normale, è rappresentato da Pinocchio, il burattino di legno ideato da Collodi con la mano sinistra, come si direbbe oggi, che è l'emblema delle ragioni della libertà e del divertimento che mettono in luce la profonda ingiustizia del mondo.
Se si pensa solo alla denuncia del gatto e della volpe, autori del furto da parte di Pinocchio che, per somma decisione del Signor Giudice, poi finisce in gattabuia, si ha un'idea chiara dell'attualità di quest'opera.
Così sarebbe importante un film a "cartoni animati" su Pinocchio, scelto come tema da tanti autori di tutto il mondo, che però non ancora avuto un degno film d'animazione prodotto in Italia, nonostante qualche esempio in tal senso, come, ad esempio nel 1956 , *Un burattino di nome Pinocchio,* diretto dai fratelli Cenci.
Enzo D'Alò, da tempo, sta inseguendo quest'idea di realizzare un film sul celebre burattino.
Aveva intrapreso l'avventura nel 2002 ma la concomitanza del *Pinocchio* di Benigni lo aveva fatto desistere dall'impresa.
Adesso, con celebri collaboratori come l'illustratore Lorenzo Mattotti, ha ricominciato, già da qualche anno, a lavorare al suo *Pinocchio* animato che sarà pronto nel 2010.
Quindi aspettiamo, con ansia, un lavoro italiano che rispetti lo spirito collodiano senza stravolgere le caratteristiche di Pinocchio, che ormai dai più nel mondo vengono immaginate sulla scorta del

film disneiano come quelle di un tirolese con il papà orologiaio, un po' monello ma fondamentalmente innocuo e si è perduta la carica eversiva della storia originale.
Un altro tipo di strada è stata percorsa da Iginio Straffi, che, dopo un'esperienza in Francia, ha deciso di realizzare una struttura più simile a quella delle grandi *major, la Rainbow* nelle Marche e di puntare sul *brand,* sul marchio per coinvolgere maggiormente il pubblico dei bambini che è continuamente sommerso da tanti personaggi.
Autore di *Tommy e Oscar* e *Monster Allergy* e di tanti cartoni animati per bambini, è diventato una celebrità, con dei personaggi da esportazione, un cartone animato che è visto in oltre 100 paesi del mondo e che molti non sanno essere un fenomeno italiano:le *Winx*.
Dominati da una società iper-tecnologica di cui conosciamo sempre meno il funzionamento, piccoli e grandi sono affascinati al contrario, come per una legge del contrappasso, dalla magia, che è una forma di potenza come dice l'etimologia della parola, e che esprime la volontà del soggetto di sfuggire al controllo e di evadere in un 'atmosfera di sogno che possa sopperire alla "banale" realtà. Per questo e anche per l'accuratezza dei disegni, hanno avuto grande successo, le Winx tanto che è stato realizzato un film *Il segreto del regno perduto* che è uscito nel novembre 2007.
L'idea nasce dalla più antica e canonica delle fiabe con l'eterna lotta tra il Bene e il Male.
Ma la novità è che le protagoniste sono al femminile e che entrambi i poli dell'animo umano e del mondo sono espressi attraverso delle ragazze all'ultima moda, ispirate a delle attrici di successo, e anche le loro nemiche (le Trix, le Forze del Male) sono rappresentate cattive ma come lo si può essere oggi (arriviste, egoiste) ma sempre molto curate e non certo con l'aspetto orribile dei vecchi cliché delle streghe.
La vicenda delle *Winx* (che vuol dire ali)ha come protagoniste sei fatine bellissime (Bloom, Flora, Tecna, Musa, Aisha e Stella). Nei disegni sono un po' orientaleggianti con gli occhi grandi e un abbigliamento veramente raffinato, che denota l'attenzione minuziosa alla moda da regine del look, dai colori sgargianti, le magiche fatine portano in alcuni dei loro nomi i riferimenti al mondo anglosassone che rende sicuramente questo prodotto più internazionale ma può suscitare qualche errore in quanto molti non sanno che si tratta di fate italianissime ,che sono amate in particolare dalle bambine, attratte da questo mondo incantato.
La vicenda ruota intorno a tre scuole di magia: il College di Alfea, quello di Fonterossa dove s'impara ad usare la spada e la scuola di Torrenuvola per affinare i propri poteri magici e renderli più efficaci.
Le loro nemiche giurate sono le Trix: Icy dal cuore di ghiaccio, Stormy , regina della tempesta e Darcy la strega dell'oscurità.

Ad aiutare le *Winx* poi, nei momenti difficili, intervengono i loro fidanzati, gli specialisti Brandon, capo del gruppo, il principe Sky, Riven e Timmy, Elia e Nabù.
Create nel 2004 da Iginio Straffi, sono diventate ormai per le bambine in particolare dei personaggi familiari grazie anche al serrato merchandising che le riguarda.
Il segreto del regno perduto racconta un retroscena che riguarda il misterioso passato di Bloom che è stata adottata da una coppia di "terrestri" ma che in realtà è una principessa di un mondo lontano che deve fare i conti con il proprio passato che nasconde un segreto.
Prodotto dalla Rainbow con Rai cinema, Rai Tv, il film ha potuto contare su un imponente budget di 20 milioni di euro ed è stato realizzato completamente in CGI (Computer Generated Imagery) a Roma nella grande factory di produzione che Straffi è riuscito a far costruire realizzando un suo sogno nel cassetto e dove verranno realizzati i prossimi progetti che sono il secondo lungometraggio delle *Winx* e un film scritto dal celebre Michael Wilson (sceneggiatore dell'*Era glaciale*) entrambi con un budget di trenta milioni di euro.
Le richieste di acquisto sono state numerosissime e le Winx sono state già vendute nel Benelux e in Turchia , in molti paesi europei e addirittura a Singapore.
Indubbiamente Iginio Straffi pur con i suoi limiti (una debolezza per il "mercato") è però un esempio della possibilità di coniugare la nota capacità artigianale e la fantasia italiana con l'essere un vero e proprio capitano d'impresa in grado d'impiantare a Roma un grande studio di produzione molto progredito sul piano tecnologico e di suggerire al cinema d'animazione italiano un nuovo sentiero basato sì sull'innovazione e sulla creatività ma anche e ancora una volta sulle storie che sono sempre l'unico punto fermo da cui partire.

PARTE SECONDA

LA VOCE NARRANTE :IL FILO ROSSO DELLA FIABA NEL CINEMA D'ANIMAZIONE

2.IL PRIMO FILM D'ANIMAZIONE ITALIANO

UN PIONIERE

PROFILO DI ANTON GINO DOMENEGHINI

Anton Gino Domeneghini è stato una figura molto importante per il cinema d'animazione italiano e ha tracciato, con il suo capolavoro *La rosa di Bagdad* , una possibile strada da percorrere che avrebbe potuto portare il nostro cinema a disegni animati a degli esiti molto più fertili, se solo il suo esempio fosse stato seguito.

Purtroppo l'esperienza del film rimase isolata e lo stesso Domeneghini non si cimentò più in opere del genere.

Nacque a Darfo in provincia di Brescia il 30 aprile 1897, fu un uomo veramente eclettico e ricco di capacità in molti campi. Fu giornalista, pubblicitario, uomo d'affari, industriale e scrittore ed è stato in Italia l'unica figura d'imprenditore-regista produttore che abbiamo mai avuto, una sorta di Walt Disney italiano che ha voluto fortemente il film *La rosa di Bagdad* e che, per realizzarlo, ha affrontato innumerevoli peripezie durante il periodo di guerra riuscendo alla fine, grazie a enormi sforzi, a portarlo a termine.

Prima di essere regista, aveva combattuto durante la Prima Guerra Mondiale come tenente colonnello d'artiglieria e aveva preso parte all'impresa di Fiume con Gabriele D'Annunzio.

Nel corso della guerra aveva riportato gravi ferite, che gli avevano compromesso per sempre una gamba insieme a una medaglia al valore.

Lavorò come giornalista per tre anni alla "Provincia di Brescia", fondò e diresse "La rinascita" e "Il giornale del Garda".

Era un uomo di saldi principi ,che fondò a Milano l'agenzia pubblicitaria IMA , sigla che stava per Idea, Metodo e Arte, che era la più grande agenzia pubblicitaria d'Italia.

Durante la Seconda Guerra Mondiale, gli studi furono distrutti e il regime fascista proibì in seguito la pubblicità.

Aveva la grande idea di realizzare un film d'animazione e scelse come soggetto una storia meno conosciuta delle *Mille e una notte*, la storia di Amin. Era un grande ammiratore di Walt Disney e in particolare aveva come modello *Biancaneve* e ,indubbiamente, alcune somiglianze con i film disneiani ci sono nel film: nella rappresentazione della protagonista o nella scelta dei tre savi che assomigliano ai nanetti di Biancaneve; ma *La Rosa di Bagdad* ha comunque un'impronta personale spiccata ed è più orientato verso il carattere caricaturale.

La gestazione del film fu molto lunga e complessa.Era un periodo di guerra e tutto era più difficile tanto che per lavorare al film fu necessario , a causa dei bombardamenti, trasferirsi in provincia con

le maestranze e le loro famiglie. La grande abilità di Domeneghini è stata quella di circondarsi di grandi artisti, come il disegnatore Angelo Bioletto, Libico Maraja, il musicista Riccardo Pick Mangiagalli e tanti altri, comprendendo in pieno le caratteristiche specifiche dei singoli.
Alla fine della guerra, inoltre il regista era stato imprigionato per l'appartenenza fascista ma, poco dopo, venne liberato perché difeso da molti dipendenti che riconobbero la sua integrità morale.
A questo punto, il film era quasi ultimato ma ci fu bisogno di aspettare fino al 1949 per la nascita definitiva, dopo sette anni.
Presentato alla Mostra del Cinema di Venezia del 1949 nella sezione "Film per Ragazzi" insieme ai *Fratelli Dinamite* di Nino e Antonio Pagot, vinse il primo premio.
Nonostante questo, la critica non se ne occupò molto, forse per un malcelato disprezzo verso il cinema d'animazione, e il Nostro ritornò al suo lavoro di pubblicitario distaccandosi anche in seguito da questo mondo.
Come efficacemente nota l'illustre studioso Bendazzi , lo stesso avvenne per i grandi talenti che aveva riunito insieme nel film che non presero parte al mondo del Carosello, nato nel 1957, che tante caratteristiche aveva di quel mondo. Così "un patrimonio di professionalità andò in pratica disperso".[1]
Il ritratto che ne fa è -a mio avviso- molto somigliante.Ma lasciamo a lui la parola:

Il cineasta bresciano-milanese fu invece proprio questo (autentico industriale n.d.r.), ebbe l'ardimento di tentare un'impresa difficile partendo dal nulla e di non cedere le armi di fronte alle difficoltà più ardue; seppe capire che occorreva approfittare (è il caso di dirlo) della guerra per portare a termine la lavorazione, consapevole che al termine di quel periodo particolare i suoi artisti si sarebbero dispersi alla ricerca ognuno, del proprio singolo spazio nel mondo del fumetto o dell'illustrazione. Seppe anche mettere in moto la macchina allora praticamente ignota del merchandising, trasformando *La rosa di Bagdad* in un libro (Baldini& Castaldi, poi Mondadori), in una serie di quaderni, in un albo a fumetti.Gli mancavano, rispetto al suo modello Walt Disney, lo spregiudicato "fanatismo" per la propria impresa e l'egocentrismo esclusivo: egli coordinava artisti che amava e rispettava, piegandoli solo entro certi limiti alla sua visione delle cose, laddove il "Mago di Burbank" ammetteva solo collaboratori che dessero corpo alla sua personale opzione estetica e spettacolare.[2]

Anton Gino Domeneghini morì a Milano il 6 novembre 1966.

---

[1] Giannalberto Bendazzi, Guido Michelone, *Il movimento creato, Studi e documenti di ventisei saggisti sul cinema d'animazione*, Pluriverso, Torino 1993,p.132
[2] *Ibidem*

LA ROSA DI BAGDAD

Regia di Anton Gino Domeneghini (1949)

Credits

Primo Premio Internazionale Film Per Ragazzi
Festival di Venezia

Una produzione IMA Film
Diretto da Anton Gino Domeneghini
Soggetto: Anton Gino Domeneghini
Sceneggiatura: Anton Gino Domeneghini, Ernesto D'Angelo, Lucio De Caro
Animazione e disegno: Gustavo Petronio, Libico Maraja, Angelo Bioletto
Musica: Riccardo Pick Mangiagalli

LA STORIA

Iniziato nel 1942, per sette anni in gestazione, è un vero e proprio capolavoro questo primo film d'animazione made in Italy, che, in tempi di dopoguerra, trasporta le persone in un viaggio nello spazio in un mondo esotico dai connotati fiabeschi e molto lontano dagli scenari più drammatici.

LA STORIA

Iniziato nel 1942, per sette anni in gestazione, è un vero e proprio capolavoro questo primo film d'animazione made in Italy, che, in tempi di dopoguerra, trasporta le persone in un viaggio nello spazio in un mondo esotico dai connotati fiabeschi e molto lontano dagli scenari più drammatici.
Le vicende dell'ingenuo califfo Oman III, dei tre savi (ministri della propaganda, della bellezza e della salute pubblica, dai nomi improbabili di Zirko, Tonko e Zibidè), della sua adorabile nipote Zeila che, al compimento delle 13 primavere, deve essere promessa sposa al più nobile dei pretendenti, si complicano e si intrecciano con la malvagità di Jafar e del suo perfido servitore il mago Burk , dal mantello fatato che può renderlo invisibile e trasportarlo magicamente e che si impegna con i suoi sortilegi a permettere al padrone di esaudire il suo sogno e cioè di sposare la dolce fanciulla per impossessarsi del potere eliminando con facilità il vecchio e imbelle califfo Oman III .
Per essere sicuro di riuscire nel suo scopo, Jafar, come accennato, incarica il suo servitore di bloccare in qualche modo il messaggero che avrebbe dovuto diffondere la notizia del bando fra tutti i pretendenti alla mano di Zeila.
Dotato di un mantello magico, il terribile mago pietrifica il messaggero così è solo lui ad essere il pretendente. Inoltre Burk crea un potentissimo anello magico che, se indossato, fa innamorare follemente di colui che lo regala.
Così ,con questi artifici, sembra che sia impossibile che la principessa non convoli a giuste nozze con Jafar.
Invece il bene (almeno nelle fiabe e nei cartoni animati) trionfa, deve sempre trionfare, così entra in scena un giovane povero ma bello, musicista di pregio, dal nome grande Amin, figlio di Zobeide e da sempre innamorato della principessa per cui compone canzoni. Il giovane viene a conoscenza delle trame e con il suo cuore "senza macchia e senza paura" affronta i malvagi.
Viene però rapito e reso irriconoscibile (diventa moretto) grazie ai sortilegi del mago Burk.
Così trasformato cerca di sconfiggere lo stesso il suo nemico ed è aiutato in questa lotta dall'intervento di Fatima, una vecchia mendicante sua amica e che ha promesso di salvaguardarlo dai suoi nemici, che gli regala la magica lampada di Aladino completa di genio che può esaudire tutti i suoi desideri.

Solo così riesce ad avere la meglio su Jafar e a sconfiggere Burk.
Gli stessi savi(ringiovaniti fino a diventare bimbetti grazie ad una fonte stregata così che non possano più andare alla ricerca di Amin) tornano come prima e tutti i sortilegi svaniscono.
La giovane Zeila, a questo punto, può ritornare a cantare, quasi novella Biancaneve, attorniata dal suo mondo fiabesco di fiori lussureggianti e protetta dai savi e abbandonarsi all'amore per il giovane Amin pieno di tutte le virtù che una ragazza possa desiderare in un uomo, che continuerà a scrivere canzoni per lei lasciando pregustare una fantastica vita a due.

La rosa di Bagdad è un'opera pregevole, per fortuna da poco restaurata in seguito all'interessamento della figlia Fiorella, grazie al progetto "Adotta un film" della Cineteca Nazionale e sottratta all'inevitabile declino, questa di Anton Gino Domeneghini ,che apre la parabola del cinema d'animazione in Italia e che racconta una realtà di sogno, molto lontana dalla storia italiana di quegli anni, che parlava di privazione e dolore, di voglia di ricominciare per raggiungere quel benessere a lungo agognato.
Le vicende si svolgono in un lontano Oriente circondato dallo scenario esotico che immerge subito in un'atmosfera fantastica.
C'è molta cura e attenzione nelle animazioni del pioneristico cinema italiano, che si ispira al lontano e vagheggiato Oriente, con i suoi colori pastello e linee morbide e ondulate con cui rivolgersi più efficacemente ai bambini degli anni '50.
Ci sono molte somiglianze con alcuni film della Walt Disney , la più eclatante è quella con *Biancaneve* (1937) che ricorda molto da vicino Zeila, sia per l'amore nei confronti della natura sia per l'aspetto fisico, mentre i tre savi sono molto simili ai nanetti e altrettanto buffi.
"Con l'apporto di più di cento tra disegnatori e tecnici (tra cui il pittore Libico Maraja e l'ideatore dei personaggi Angelo Bioletto creatore delle figurine Perugina dei quattro moschettieri che, alla fine degli anni '30, contagiarono mezza Italia con la caccia al Feroce Saladino) la lavorazione del film del bresciano Anton Gino Domeneghini, tribolata dalla guerra e dai bombardamenti su Milano, comincia nel 1942. Presentato nel '49 alla X Mostra di Venezia vinse il primo Premio nella sezione del cinema per ragazzi.
La rosa di Bagdad con *I Fratelli Dinamite* dei Pagot, distribuito nella stessa stagione 1949-50 è il primo lungometraggio a colori , di produzione italiana, ben tre anni prima di *Totò a colori.*

Così in una recensione scriveva Sergio De Marchis:
La rosa di Bagdad di autore italiano, primo lungometraggio a colori dell'intera Europa. Domeneghini nel suo lavoro non è andato alla ricerca di un soggetto , più o meno piccante per far presa sull'interesse dello spettatore –al contrario di Walt Disney, la cui vena ormai accenna ad esaurirsi e che, per questo motivo, è costretto a ricorrere all'inclusione di personaggi reali (vedi i *Tre caballeros*) , che alterano il carattere del cartone animato, ma fanno da richiamo ad un certo pubblico per le scene che con questi personaggi si possono ricavare: balli, varietà, costumi succinti ecc.- ma ha scelto una trama del tutto originale, fresca, vivace, fantasiosa.
Ottimi gli insegnamenti morali sia per i bimbi che per i grandi, forse più per questi ultimi che, a causa dei tempi tanto difficili che trascorriamo, facilmente dimenticano la necessità di essere solidali col prossimo. [3]

Di forbita eleganza nel disegno e nei colori, di vena delicata nell'invenzione fantastica, un po' fievole e lasco sul piano narrativo, ma rallegrato in chiave comico- umoristica da alcuni numeri musicali (la danza dei tre serpenti, la gazza ladra, Kalina) e dal trio dei buffi consiglieri del califfo dove è visibile l'influenza di *Biancaneve e i sette nani.*
Molto belle e ancora attuali le musiche di Riccardo Pick Mangiagalli.
Un elemento interessante, a proposito di questo film e difficilmente immaginabile è stato il fatto che sia stato usato come modello dagli ideatori di *Aladdin,* alla ricerca di spunti per le trovate grafiche.

CONFRONTO CON ALADDIN

Le sorprendenti scene a cui si sono ispirati gli animatori di *Aladdin* sono soprattutto le scene buffonesche e la danza della gazza ladra Kalinà. Inoltre si sono cercati spunti anche per i disegni e per i colori in *Aladdin.*
Sembra quasi che ci siano due film in uno.
Anton Gino Domeneghini vuole trasporre sullo schermo una fiaba con tutti i suoi connotati di amore, avventura, dà molto spazio all'illustrazione e vuole commuovere la platea.
Dall'altra, Angelo Bioletto il direttore artistico pescava a piene mani nella caricatura giornalistica, nella satira di costume, nella grande esperienza comica del varietà e del cinema concependo un film con effetti comici.

[3] Sergio De Marchis, Anche l'Italia ha i suoi cartoni animati a colori, "Rivista del cinematografo", A.1950, N.1, pag.22

Anton Gino Domeneghini studia *Biancaneve* fotogramma per fotogramma ,film a cui sicuramente s'ispira sebbene tenga sempre a sottolineare l'autonomia del cinema italiano.
Del resto, sorprendentemente, data l'amnesia di cui soffre l'Italia incapace di memoria storica, *La rosa di Bagdad* è stato visto come un interessante modello dall'emblema dei cartoni animati nel mondo occidentale, la Walt Disney corporation.
Ricorda la figlia del regista Fiorella in un'intervista , rilasciata nel 1992 a Giannalberto Bendazzi, esimio studioso del cinema d'animazione, il grande interesse della Walt Disney per il primo lungometraggio italiano:
Sei o sette anni fa mi ha telefonato la Walt Disney Corporation da New York. Volevano *La rosa di Bagdad* per la televisione, mi hanno offerto cinquecento milioni.
Ma non se n'è fatto nulla perché il vecchio contratto con gli Stati Uniti vietava questo tipo di sfruttamento. [4]

Anton Gino Domeneghini fondò l'Agenzia IMA (Idea, Metodo, Arte) che era un'agenzia soprattutto pubblicitaria; però era molto determinato nel realizzare un film d'animazione tutto italiano, impresa in cui riuscì nonostante tutto. La "parte del leone" nel film doveva farla l'illustrazione e, successivamente, scrisse alla fine degli anni '50 "L'isola felice".
Incontrò Walt Disney a Genova e ipotizzarono una collaborazione per fare un film d'animazione. Il regista italiano avrebbe voluto realizzarlo con personaggi disegnati e personaggi in carne e ossa. Sotto quest'aspetto –secondo la figlia Fiorella- sarebbe stato un antesignano perché Disney a quei tempi non aveva ancora avuto l'idea dell'animazione mista (in realtà Disney con *Alice in Cartoonland* l'aveva realizzata già nel 1927).
La storia venne riscritta da Domeneghini e dallo sceneggiatore D'Angelo almeno 15 volte.
Scene che diventavano estenuanti perché i realizzatori erano o obbligati al realismo.[5]
E' singolare ma non troppo che il primo lungometraggio animato della cinematografia italiana sia ispirato a una fiaba. In realtà la derivazione diretta dalle fiabe è quasi sempre presente nei cartoni animati. Domeneghini sceglie una fiaba tra le meno conosciute tra quelle delle Mille e una notte dove il protagonista non è un ragazzo fortunato come Aladino che ha l'unico merito di trovarsi al posto giusto al momento giusto ma di Amin, l'eroe coraggioso e leale che, tra l'altro pur non essendo di nobili natali (leggi aristocratico) nel profondo esprime una grande aristocrazia di modi e di animo tanto da ambire al bene della principessa più che a sposarla in vista del potere, scopo del malvagio antagonista, lo sceicco Jafar. E' una fiaba dove -come in tutte le fiabe che si

[4] Intervista a Fiorella Domeneghini, in G.Bendazzi, *Il movimento creato*, op.cit .Il possibile contatto quindi sarebbe avvenuto nel 1985/86,pag.137

rispettino –c'è il lieto fine nonostante tutte le traversie che il protagonista ha dovuto attraversare, si rispecchia pienamente lo schema di Propp con la presenza del protagonista Amin, musicista dal cuore grande, l'antagonista Jafar aiutato dal mago Burk, .L'oggetto finale è la principessa Zeila, figura passiva.
Nella fiaba il ruolo di Zeila è più attivo, impegnato nella beneficienza e genietto dei poveri.

ANALISI FILMICA

Il cinema d'animazione in Italia: questo sconosciuto.
Potrebbe essere questo il sottotitolo più adeguato nei confronti di una forma espressiva che, con il suo essere sostanzialmente flusso, rappresenta una cartina di tornasole della valenza educativa ed artistica del tanto vituperato e disprezzato cartone animato.
In Italia il cinema d'animazione ha avuto una vita difficile fin dall'inizio.
E' vero che il primo lungometraggio è stato realizzato da un uomo che aveva una mentalità imprenditoriale unita ad una capacità immaginativa e artistica non indifferente ma quest'esperienza è purtroppo rimasta isolata.
Così lo descrive Angelo Bioletto:
"era un imprenditore formidabile, un ottimo soggettista, un trascinatore, un duro ma un vero galantuomo. Solo che per lui il film era dell'illustrazione non dell'animazione". [6]
La rosa di Bagdad ha richiesto sette anni di gestazione e un investimento organizzativo certamente totalizzante da parte delle 120 persone che ci hanno lavorato anima e corpo, ma ha rappresentato uno stile, un esempio di ciò che si sarebbe potuto fare in un settore del tutto nuovo. Purtroppo, invece, per ragioni che esulano dalla volontà degli ideatori, è stata un'esperienza isolata.

---

[6] G.Bendazzi, *Intervista ad Angelo Bioletto*, in ,op.cit.,pag.142

IL TEMPO

Gli stessi animatori di *Aladdin* (film targato Disney) hanno pescato a piene mani tra le trovate grafiche della Rosa di Bagdad di Anton Gino Domeneghini .
E' significativo inoltre che il film si apra in una cornice indefinita, metastorica che ha caratterizzato da che mondo è mondo l'immersione nel tempo da fiaba come ha sottolineato con grande sapienza lo studioso Bruno Bettelheim.
Un valente critico come Giannalberto Bendazzi sottolinea la scelta di "un tempo lontano" che porta lo spettatore ad entrare in una diversa dimensione dicendo :
"nell'arco di tempo in cui si svolgono i fatti si passa da una situazione di equilibrio minacciato, sottolineata dal narratore nell'incipit della storia a una restaurazione dell'equilibrio alla fine del film".[7]
Il tempo de *La rosa di Bagdad* è allora un tempo ciclico, il cui punto d'arrivo è analogo a quello d'origine ma non identico. Ed è per l'appunto proprio il tempo della fiaba.
"Lungi dall'essere inutile, la fiaba è un viaggio che il bambino compie per affrontare i propri mostri interiori e vincerli per ritrovare quindi la propria collocazione, il proprio posto nel mondo".[8]
Così la scelta di una fiaba come questa delle Mille e una notte, dando una cornice esotica che conduce allo straniamento , aiuta il bambino paradossalmente ancora di più nell'immedesimazione.
Amin inoltre dimostra il suo massimo "disinteresse e altruismo" perché non vuole sposare la principessa per assicurarsi tutti i privilegi che ciò comporterebbe e primo fra tutti il regno di Bagdad (giardino dell'Oriente) ma cerca il bene della propria amata : una perla ancora più rara anche nelle fiabe.
Inoltre, neanche la saggezza dei tre buffi consiglieri del Pascià, può qualcosa contro la cattiveria e le arti magiche del mago Burk ma la vera saggezza è nel cuore di Amin.
Le parti della storia che riguardano i tre saggi sono dei siparietti veramente divertenti e parodistici come altrettanto bella e ricca di poesia è la danza dell'amica di Amin, la gazza ladra Kalinà , una ladra dal buon cuore che, in fondo, ruba le cose più disparate senza alcun senso di colpa e, a volte, solo per compiacere il suo padrone Amin.
Sarà una danza che non porterà alcun frutto perché la cattiveria e la malvagità del mago avranno la meglio ma, sicuramente, rappresenterà una delle parti più belle e significative di quest'opera artistica.

---

[7] G.Bendazzi,op.cit,pag.156

PERSONAGGI

Come in gran parte delle fiabe, ritroviamo dei tipi "canonici" al centro delle dinamiche narrative, riportati alla polarità ideale, alle istanze del Bene e del Male.
Dal punto di vista figurativo *La rosa di Bagdad* si rifà a una certa tradizione illustrativa dei libri per l'infanzia che fa prevalere lo schema formale disneiano sull'animazione. La fisionomia è l'unico modo per delinearne i caratteri.
Un'altra caratteristica molto importante è data dal modo in cui sono stati disegnati i personaggi mentre i tre saggi hanno accentuato anche nel disegno le loro componenti stilizzate, buffonesche, on linee morbide e colori pastello.
Nei cattivi è stato sottolineato l'aspetto stilizzato, quasi come se, attraverso il tratto, si potesse intuire la malvagità dell'animo.
Più vicino all'elemento realistico appare invece il protagonista dell'eroe senza macchia e senza paura , Amin, che viene trasformato in un moro tanto da risultare irriconoscibile alla sua stessa dolcissima madre, Zobeide, e così passa attraverso un'iniziazione che lo pone ormai al di là del fuoco, ormai rinnovato , cosciente di se' e invincibile grazie alla immensità delle sue doti morali.
La sua trasformazione non sfugge però alla vecchia mendicante Fatima che sa vedere nella profondità del suo cuore e che quindi lo riconosce e lo aiuta.
Una rappresentazione emblematica di ciò che rappresenta l'iniziazione è data dal cambiamento repentino di fisionomia del protagonista, Amin, dopo la conclusione positiva della sua lotta contro il male.
La tesi positiva è più che evidente in questo film:

"La fiducia nella Provvidenza e il valore della carità, seme fecondo, sono espressamente dichiarati e messi in risalto dal contrasto con la rappresentazione paurosa del male, rappresentazione così viva ed impressionante da far ritenere il lavoro inadatto ai bambini troppo piccoli". [9]
Particolarmente marcata la contrapposizione della fisionomia tra i personaggi buoni come il califfo Oman e i tre saggi con le loro rotondità e caratteristiche dei lineamenti occidentali e i cattivi come il mago Burk e lo sceicco Jafar che presentano un'accentuazione degli elementi stilizzati, spigolosi, con tratti medio- orientali. Curata è anche la rappresentazione "dell'innamorato" per interesse Jafar che, come bene dice Bendazzi, "ha un aspetto frivolo e comico allo stesso tempo. Tronfio ed

[8] B.Bettelheim, *Il mondo incantato*,pag.95

effeminato muove leziosamente le mani sventolando spesso un fazzoletto di pizzo. Sempre avvolto nel suo magico mantello nero, è più simile a un pipistrello, ma curiosamente ricorda anche, con il suo fare circospetto, le mani adunche e il mantello stesso, alcune caricature dell'ebreo tipiche del periodo della seconda guerra mondiale" [10]

Un caso a parte è rappresentato dalla figura femminile di Zeila, la protagonista, passiva principessa (nella fiaba corrispondente è invece una specie di genietto e protettrice dei poveri) fanciulla di 13 anni, vista non tanto come immagine quanto come pura voce e presenza incorporea e Zobeide, madre del musico finissimo, Amin, protagonista assoluto in virtù del suo coraggio e del suo amore, che viene raffigurato con molta dedizione "come se fosse la Madonna".
Sembrano più astrazioni che figure in carne e ossa.
Molto importante poi la mendicante Fatima, che evidenzia l'immagine della fata buona che aiuta i predestinati a proteggersi dai nemici "dando loro strumenti magici potentissimi in grado di contrastare il loro potere. Affascinante la figura del mago Burk, che incarna anche nella sua essenza il mistero del male . Il film è stato considerato da alcuni critici addirittura pauroso.
Straordinarie le immagini dei voli fluidi e vertiginosi attraverso la valle maledetta, un paesaggio dai colori cupi, con ripidi strapiombi che ricordano l'horror.
"La morte comunque è confinata in un fuori-campo rassicurante ed epurato da qualsiasi passione orrorifica.
La fine dei cattivi è rappresentata non tanto come morte quanto come uscita di scena, naturale conseguenza dell'etico regolamento di conti.
L'animazione in alcuni casi fluida e disinvolta rivela tutta la sua fragilità quando i movimenti dei personaggi vengono meccanicamente ripetuti avanti e indietro. Numerose inoltre le scene ripetute frequentemente". Nel film è presente la divisione manichea : da un lato i buoni visti con tutti i loro stereotipi,
dall'altra i cattivi, i malvagi con le loro perfidie, una visione che corrisponde al pensiero magico del bambino.
Il paesaggio è eclettico e prende spunto da vari elementi architettonici provenienti da diversi stili così da accentuare l'irrealtà di quest'Oriente e il mistero che accompagna la storia.

---

[9] D.Caligo, *Il primo festival internazionale del film per ragazzi*, "Rivista del cinematografo", anno 1949,N.10
[10] G.Bendazzi, *op.cit*,pag.155

GENERI

Nella *Rosa di Bagdad* , già ante-litteram rispetto all'evoluzione del cinema animato successivo, è presente una mescolanza di generi che fa di questo film un esempio di cinema moderno in quanto non legato ad un unico genere.

Il film presenta, all'interno del macro-genere fiabesco, una vera e propria commistione di generi: commedia, musical , horror.

I tre savi sono protagonisti di gags, di situazioni paradossali e comiche talora spalleggiati da Oman che a fatica trova un proprio spazio nella narrazione.

Una netta contrapposizione si ritrova tra la fisionomia dei personaggi, che appaiono in primo piano un po' caricaturati e buffi e con un'immagine di massima non troppo curata, e il paesaggio di sfondo che appare molto dettagliato quasi tridimensionale e sembra una scenografia in rilievo simile ai fondali teatrali. Domeneghini ricorre all'uso di schemi formali di stampo disneiano.

NARRATORE

Il commento , esplicitato verbalmente, svolge la funzione d'introduzione e di guida della storia, mediazione e riorganizzazione dei dati.

Il narratore ha la funzione di dare unità discorsiva al testo suggerendo allo spettatore una scelta interpretativa delle immagini.

La presenza della voce narrante è talmente pregnante da relegare spesso le immagini in una funzione secondaria, di supporto e di pura illustrazione del testo verbale.

La sensazione dello spettatore è spesso quella di sfogliare un libro, seppure corredato da illustrazioni, ma destina uno spazio privilegiato alla parola. Moltissime dunque le funzioni della voce narrante.

In primo luogo introduce e descrive luoghi e personaggi, fornendo al racconto dati necessari alla sua comprensione e al suo svolgimento.

In secondo luogo ha una funzione di collegamento temporale tra le diverse sequenze.

Frequenti inoltre nel nostro racconto le prolessi e le analessi temporali.

Le prolessi, evocazioni anticipatorie di eventi futuri, tendono a creare suspence o, il più delle volte, a chiarire il fine di certe azioni a cui lo spettatore ha assistito.

Il film si chiude inoltre con l'anticipazione da parte del narratore delle nozze di Amin, e Zeila, a cui lo spettatore non assisterà.

Le analessi sono costituite invece da balzi nel passato nel racconto del narratore.

Nell'introdurre la storia il narratore fa dei cenni a Bagdad e alla condizione del suo popolo fino al momento dell'inizio della storia stessa.

In seguito racconta la storia del magico mantello di Burk, infine riassume la storia di Amin quando per la prima volta lo vediamo in azione mentre segue Jafar.

In tutti e tre i casi i racconti incassati nel racconto principale sono accompagnati da inquadrature dall'alto, ma con qualche differenza tra l'una e l'altra.[10]

---

[10] Ibidem

MUSICA

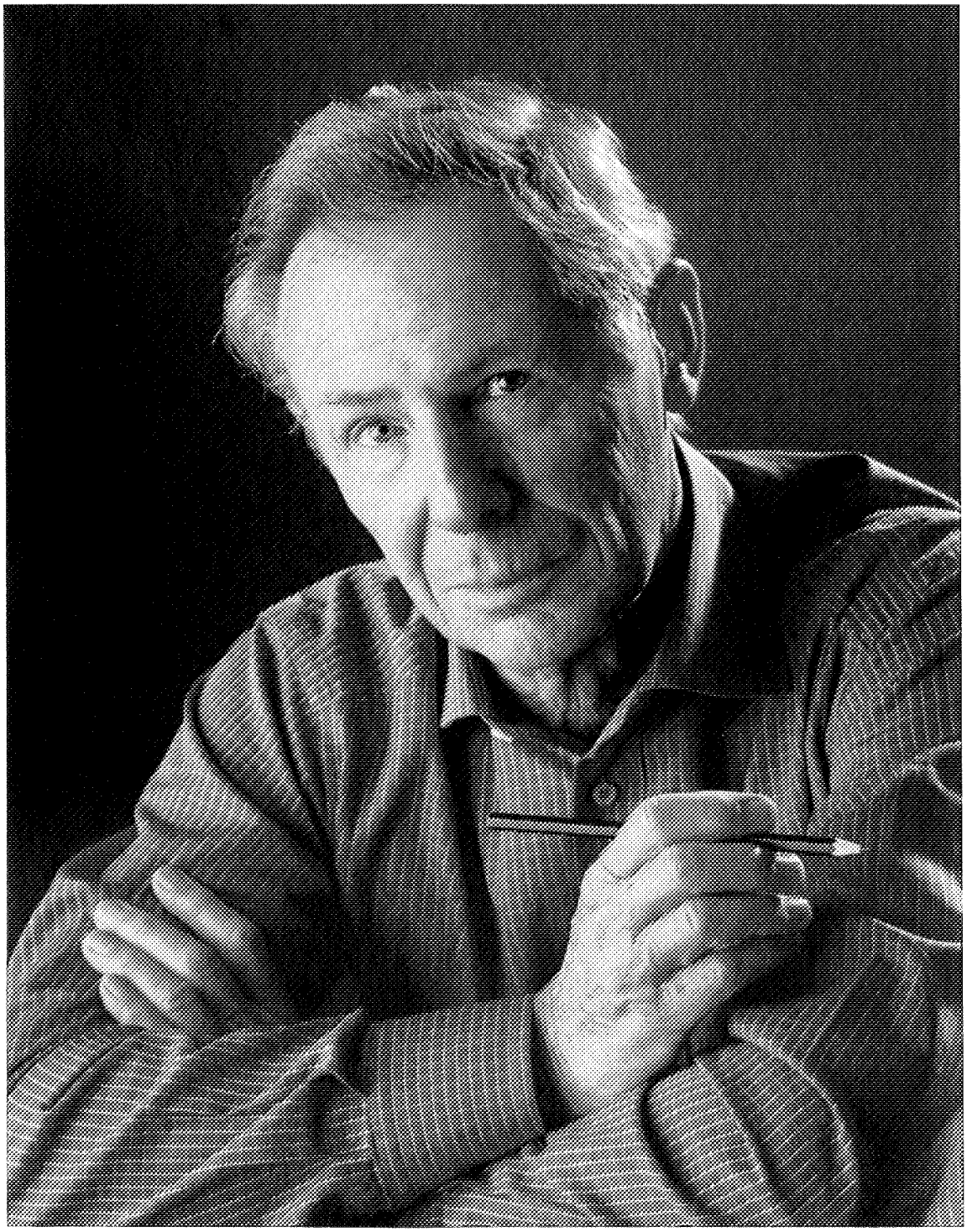
Il genere musical è l'espressione più caratteristica del film disneiano, che viene mutuato in questo film in modo più simile a Biancaneve.

Il canto di Zeila incarna una figura incorporea, una pura voce. La musica di Amin è una delle protagoniste del film.

In proposito scrive un critico: "La musiche che sottolineano e commentano, le pagine sinfoniche che evocano, i canti sospirosi o appassionati o danzanti che affiorano su dall'orientale vicenda (...) sono l'espressione terminale di un compositore di chiara fama e di ingegno anche superiore alla fama. La gioia di abbandonarsi alla piena degli affetti, alla passione è una caratteristica della musica di Riccardo Pick Mangiagalli. Inoltre il gusto musicale appare teatrale e ricorda lo "stile scaligero". Il compositore infatti era il direttore della Scala.

3.UN REGISTA GENIALE:BRUNO BOZZETTO

PROFILO



Per gentile concessione di Federico Buscarino

Nasce a Bergamo il 3 marzo del 1938 ed è un autore italiano di fama internazionale.

Appassionato fin da piccolo di cinema e di disegno, crea nel 1958 *Tapum!La storia delle armi* panoramica sulla stupidità umana, che si adopera per creare armi sempre più distruttive.

Da giovane conosce Norman Mc Laren, nume canadese dell'animazione e John Heles, per lavorare all'elaborazione di un prodotto inglese che gli offre una possibilità importante di collaborazione e di apprendimento.

Già nel 1960 poco più che ventenne, fonda una struttura produttiva stabile chiamata Bozzetto film a cui vengono affidate le realizzazioni di sigle Tv, di spot pubblicitari, tra cui anche quelli di *Carosello* e gli episodi di *Gulp* i fumetti in Tv che vedevano protagonista il signor Rossi.

Parallelamente all'attività dello studio più strutturata e attenta alle dinamiche del mercato, Bozzetto ha sempre portato avanti dei suoi progetti per quanto riguarda scelte figurative e narrative configurandosi un po' come una specie di reparto "ricerca e sviluppo della società".

Oltre che per il segno grafico, assolutamente semplice, Bozzetto si distingue per lo spirito critico e anticonformista nei confronti della società, delle sue abitudini, dei suoi pregiudizi, argomenti che tratta con ironia e intelligenza.

Seppure l'impressione che ne deriva sia quella di un certo pessimismo nei confronti del genere umano, un'analisi attenta lascia intravedere comunque un'incrollabile fiducia verso l'umanità.

Caratterizzante dello stile bozzettiano è anche il senso del ritmo narrativo e della situazione comica.

Importante, nella storia del cinema d'animazione italiano è stata la scommessa produttiva con la quale Bozzetto ha portato i cartoni al cinema: nel 1965 con *West and soda*, nel 1968 con *Vip mio fratello superuomo* e nel 1977 con *Allegro non troppo*.

Nella pletora di cortometraggi da lui realizzati spiccano sicuramente *Una vita in scatola* del 1967 e *I due castelli* per l'originalità figurativa: campo lungo, inquadratura fissa e disegno ridotto all'essenziale nonché i numerosi episodi dedicati al celeberrimo e amatissimo Signor Rossi (caricatura dell'italiano medio, sfortunato e complessato).

Tra questi spiccano *Un oscar per il signor Rossi* del 1960 e *Il signor Rossi compra l'automobile* del 1966.

Dal 1981 comincia la collaborazione con Piero Angela con la realizzazione di cento cortometraggi d'animazione per spiegare gli argomenti scientifici più disparati nel programma *Quark* poi divenuto *Superquark.*

Bozzetto vince l'Orso d'oro al Festival di Berlino come miglior cortometraggio.

L'anno dopo *Cavallette* ottiene la nomination all'Oscar.

Del 1995 è la partecipazione con *Help* al progetto *What a cartoon*! di Hanna e Barbera.

Nel 1998 gli viene conferito il premio alla carriera del Festival di animazione di Zagabria.

Nella seconda parte degli anni '90 crea la *Famiglia Spaghetti*, una serie televisiva prodotta da Tv animation Band per la Rai e si dedica all'animazione con il computer.

Instancabile esploratore di diverse vie per il cinema d'animazione al computer realizzata con il programma *Flash.* Diffonde via internet il suo primo cortometraggio *Europe vs Italy.*

La sperimentazione prosegue con *To bit or not to bit* (2000) *Yes and no* (2001) *Adam* ((2002) *Olympics life* (2003*), Neuro* (2004*).*

Bozzetto vince il premio speciale della giuria per le più originali e innovative animazioni in occasione del Flashmeister Festival a Monaco di Baviera.

L'ultima frontiera per ora è la computer animation in 3 D.

A uno stile figurativo ridotto solo alle linee essenziali si unisce l'inesauribile vena bozzettiana, creando ancora una volta prodotti divertenti e originali che fanno anche riflettere.

Basti pensare alle vicende di Tony e Maria (prodotti dal Future Film Festival di Bologna)

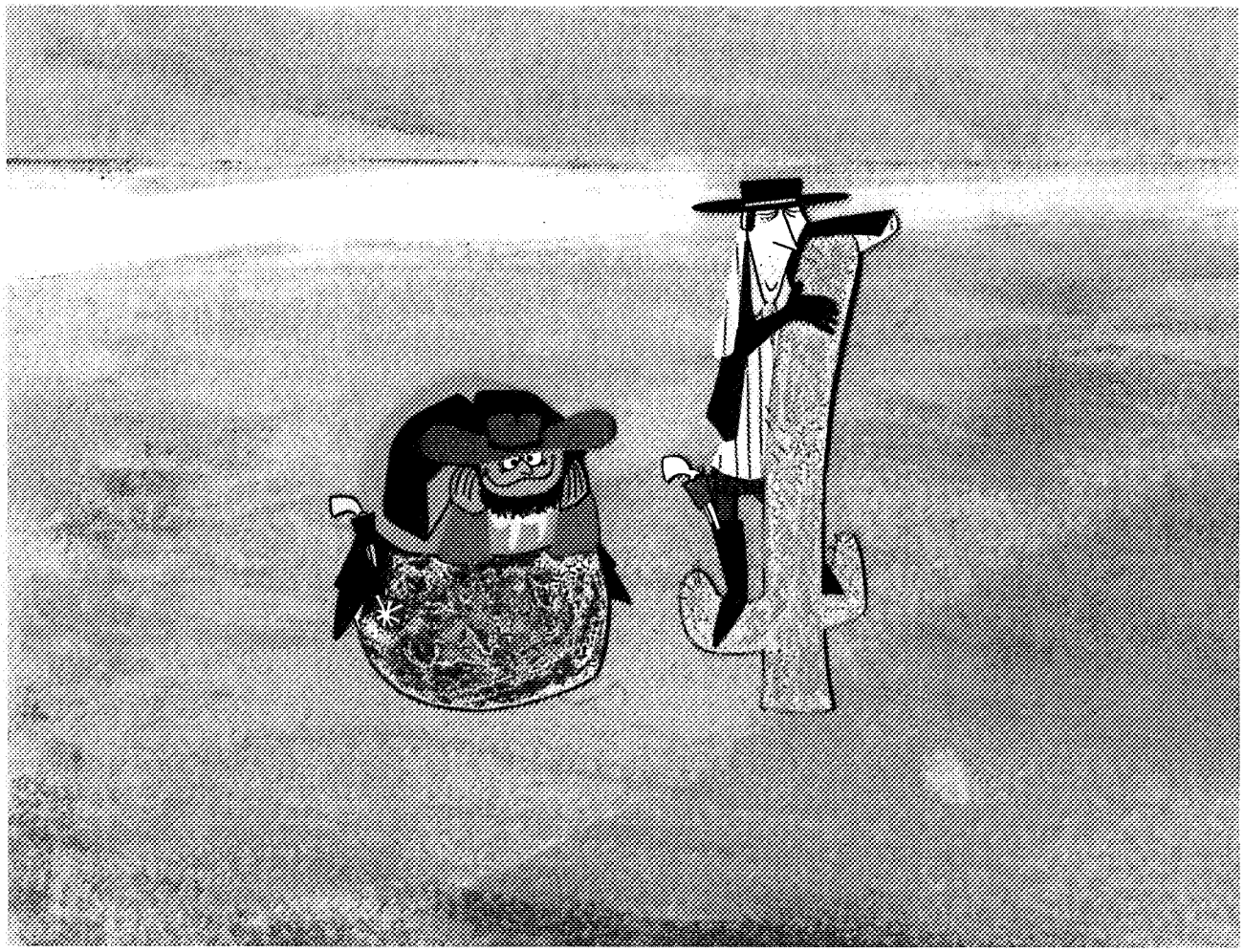
o al geniale Europe vs Italy che è arrivato sui nostri computer via e-mail.

Gli episodi di Tony e Maria sono visibili sul sito www. Futurefestival.com.

WEST AND SODA (1965)

Una fiaba italiana a stelle e strisce

Regia di Bruno Bozzetto



Si ringrazia per la foto lo studio Bozzetto e, in particolare, Irene ed Anita Bozzetto

Credits:

Produzione: Bruno Bozzetto
Regia: Bruno Bozzetto
Collaborazione alla regia e alla sceneggiatura: Attilio Giovannini
Direzione animazione e layout: Guido Manuli
Direzione artistica e scenografie: Giovanni Mulazzani
Animazione: Giuseppe Laganà, Franco Martelli
Aiuto scenografi: Giancarlo Cereda, Libero Gozzini
Ripresa ed effetti speciali: Libero Marzetti, Roberto Scarpa
Sonorizzazione: Vittorio Pazzaglia
Musica : Giampiero Boneschi

La storia

Già dal titolo ammicca al mondo americano quello del "whisky and soda e rock and roll" di carosoniana[1] memoria, che identifica lo stereotipo americano in maniera chiara e distinta.
La storia, caratterizzata da una grande ironia, è quella tipica di ogni film western che si rispetti e che ha come protagonista il Cattivissimo, innamorato della bella Clementina ma soprattutto del suo verde terreno, l'unico rimasto tale in un circondario totalmente desertico.
La donna, rimasta sola a combattere per la sua indipendenza, sempre assillata dagli scagnozzi del capo , Ursus e Lo smilzo, non sa più a che santo votarsi quando soccorre uno sfinito "misterioso cavaliere senza macchia e senza paura", Johnny Il Pistolero di cui s'innamora perdutamente.
L'uomo però non vuole più avere a che fare con la violenza e, per questo, rifiuta di difendersi e di difenderla.
Però la vita per lui non è facile in un posto dove si deve dimostrare "con la forza" chi comanda.
E quindi, dopo aver subito senza ragione diverse angherie, si veste , si arma di tutto punto e decide di assumere una posizione diversa.
Avviene così una vera sfida all'Ok Corral nella strada centrale del paese dove si affrontano Johnny Il pistolero da una parte e Ursus, Lo Smilzo e Il Cattivissimo dall'altra.
La vittoria arriderà al buono ovviamente (almeno nelle storie lasciamo sia così) con la dolce Clementina felice e contenta insieme al suo amato nella sua bella fattoria.

ANALISI FILMICA

Con la cifra stilistica dell'ironia che è in grado di parodiare il mondo del western in una maniera veramente graffiante e incisiva (impresa non facile) Bruno Bozzetto racconta essenzialmente una fiaba, anche se una fiaba a stelle e strisce.
Chi è la protagonista se non, come nelle fiabe, una povera e bella fanciulla indifesa che però cerca lo stesso, nonostante tutto, di salvaguardare il suo piccolo mondo di tranquillità che aveva costruito negli anni?

[1] Renato Carosone è stato un grande musicista napoletano che negli anni '50 ha avuto un grande successo con una canzone composta da lui, dal titolo "Tu vuò fà l'americano".

La lotta della bella Clementina contro le mire (più orientate ai beni materiali terrieri in particolare che allo stesso "amore" per la donna) del cattivissimo e dei suoi tirapiedi Ursus e Lo smilzo ricorda la stessa storia della *Rosa di Bagdad* .

Naturalmente, mutato profondamente il contesto, anche in questo caso si trattava della bella Zeila (la principessa rosa di Bagdad preda delle mire del terribile sceicco Jafar e del suo perfido servitore il mago Burk che usava qualsiasi mezzo magico per impossessarsi del regno di Bagdad).

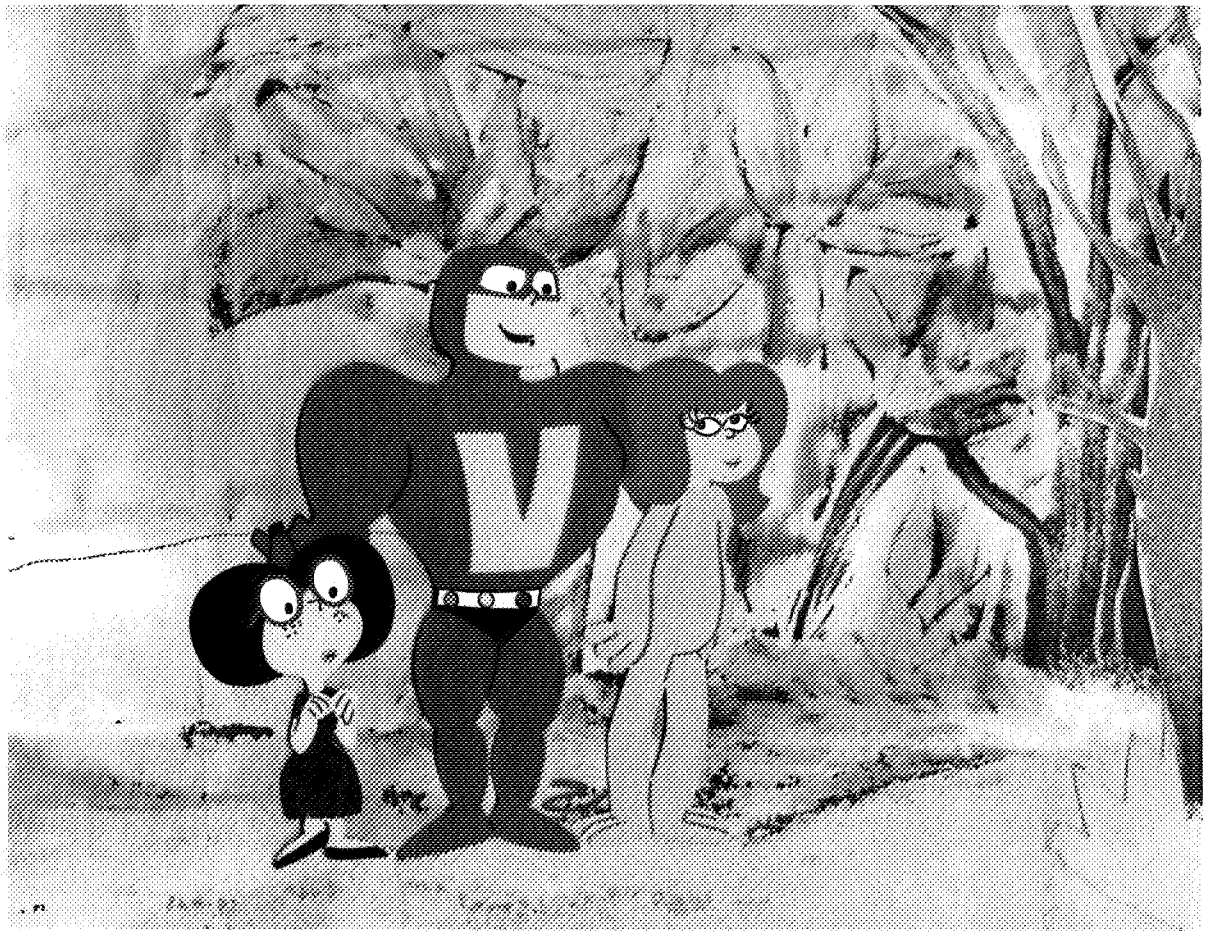
La bella Zeila (molto più passiva e acquiscente di Clementina che, all'occorrenza, sa tirare un suo stivale al Cattivissimo che lascia il segno) viene salvata dall'uomo integro moralmente e veramente disinteressato che è Amin.

Nel caso in questione, si tratterà di un cavaliere che vorrebbe rinunciare alla violenza che l'ha disgustato, una sorta di Gandhi del West. Purtroppo non si potrà permettere tale scelta, e anche qui c'è una graffiante satira della realtà o forse una puntuale descrizione, ma dovrà tornare pistolero perché, solo in questo modo, potrà liberare la sua amata Clementina dall'oppressione dei "cattivi" che mirano oltretutto a capire dove Johnny il pistolero abbia trovato la gigantesca pepita che ha con sé.

Anche in questo caso il mistero alla fine sarà svelato perché si tratta di un posto insospettabile e cioè un fustino di detersivo. Potenza dell'ironia!

VIP MIO FRATELLO SUPERUOMO

REGIA DI BRUNO BOZZETTO (1968)



Si ringrazia per la foto lo studio Bozzetto e, in particolare, Anita ed Irene Bozzetto

CREDITS

PRODUZIONE: Bruno Bozzetto

REGIA: Bruno Bozzetto

DIREZIONE ARTISTICA E SCENOGRAFIE: Giovanni Mulazzani

DIREZIONE DISEGNI E ANIMAZIONI: Guido Manuli

COLLABORAZIONE SPECIALE: Steam Robinson
RIPRESA ED EFFETTI SPECIALI: Luciano Marzetti
AIUTO OPERATORE: Roberto Scarpa- Eraldo Balloni
ANIMAZIONE: Franco Martelli, Giuseppe Laganà, Roberto Vitali
SONORIZZAZIONE: Giancarlo Rossi
EDIZIONE: Luciano Marzetti e Giancarlo Rossi
MUSICA COMPOSTA E DIRETTA da Franco Godi
COLLABORAZIONE ALLA REGIA: Attilio Giovannini

LA STORIA

Vip mio fratello superuomo racconta la vicenda di due fratelli appartenenti alla dinastia dei Vip che non sono nient'altro che gli eroi senza macchia e senza paura di cui all'inizio del film si traccia una genealogia passando dall'età preistorica dell'eroe con il drago all'antica Roma del Colosseo fino a raccontare i Vip dei giorni nostri.

Il Vip- come direbbe Bozzetto con un'espressione felice- è "l'uomo eroico, invincibile, matrimoniabile". Il suo nobile scopo è di salvare i deboli dagli oppressori.

I nostri tempi, era dei supermercati e del consumismo di massa, hanno però portato, grazie al matrimonio dell'ultimo Vip con una gracile commessa del supermercato alla nascita di due differenti fratelli Vip, l'uno alto, forte e possente (proveniente dalla famiglia del padre) l'altro gracilino, vulnerabile e poco convinto di saper fare qualcosa (influsso della parte materna).

Il piccolo Minivip è perennemente depresso, pensa di essere inutile, solo uno scherzo della natura, di non avere nessuna possibilità di riuscita, soprattutto è invidioso di Supervip.

Il suo fratellone, che comunque gli vuole bene, decide di farlo curare da un'equipe di psicanalisti che finalmente-ne ha la certezza-lo guarirà dalla sua malattia.

La scena in cui Minivip (a cui presta la voce Oreste Lionello, famoso come voce italiana di Woody Allen), al centro del folto gruppo di professionisti, è sommerso dal fuoco di fila delle domande di persone che, certo, ne sanno meno di lui quanto alla capacità di guarirlo, è veramente straordinaria.

Alla fine però elaborano un "consiglio" da dare al fratello con una grande segretezza, come se fosse una conquista.

Il giovane Minivip dovrà viaggiare in incognito perché non vuole affrontare la sua vera identità ed è geloso di suo fratello.

Comunque Supervip accompagna Minivip alla nave in cui il fratello dovrà imbarcarsi per andare in qualche paese lontano e sfuggire alla propria storia.
Nel corso di una festa mascherata, Minivip abbandona il travestimento e si presenta come è veramente (perché altrimenti non lo farebbero entrare).
Cade dalla nave e starebbe per annegare se non ci fosse un leone un po' particolare con la dentiera che lo salva e lo porta con sé in una scialuppa di salvataggio.
Nel frattempo la radio diffonde la notizia della probabile morte per annegamento del fratello Minivip, visto dall'oblò della nave.
Supervip ascoltata la notizia, decide di fare un giro di perlustrazione nella zona in questione, naturalmente volando.
I due naufraghi, però, hanno finalmente trovato un punto di approdo ad un'isola.
Il leone non è un animale ma una ragazza che è stata improvvisamente rapita da due energumeni.
Così, quando viene Supervip a riportare a casa il fratello, lui ci tiene a pensare anche a liberare la ragazza.
L'isola su cui sono sbarcati è il paradiso di una cinica commerciante, Happy Betty che sta quasi mettendo a punto un'idea che trasformerà definitivamente il genere umano in un insieme di decerebrati che avranno un missile nel cervello, regolato da una stessa lunghezza d'onda, che gli consentirà di essere completamente succubi della pubblicità e che farà arricchire ulteriormente la già strabordante Happy Betty.
Del resto tutto è pronto per la visita degli azionisti che devono vedere tutto il suo progetto per la messa a punto di questo missile-cervello.
E qui c'è la più grande satira della pubblicità e del mondo del consumismo che si possa vedere, fatta con un linguaggio chiaro, comprensibile a tutti e una straordinaria lucidità e consequenzialità.
Si vedono i lavoratori, impegnati in questo grandioso progetto, che mangiano un chicco di riso al giorno (e non possono che essere dei cinesi) non devono perdere tempo in bagno altrimenti vengono disintegrati per dare agli altri un esempio chiaro, vanno in vacanza guardando i poster delle varie località turistiche.
L'uomo quindi è destinato a diventare completamente automatizzato. Già adesso è sulla buona strada.Le uniche parti del corpo che usa in effetti sono quattro:

- gli occhi per guardare la televisione
- la mano per spendere i soldi
- il piede destro per premere l'acceleratore dell'automobile

- l'orecchio per ascoltare i messaggi pubblicitari.

E' una satira pungente e attualissima della nostra vita e realtà e la cosa assolutamente straordinaria è che il film è del 1968 e cioè di 40 anni fa ed è veramente moderno e condivisibile da noi oggi.

Per riprendere il filo della storia, dopo questa digressione, ritroviamo Minivip che cerca di entrare nel bunker della grassa e spregiudicata Happy Betty per salvare Lisa, in realtà una studentessa di antropologia alle prese con la sua tesi proprio sui Vip che perciò ha salvato il "piccolo" della schiatta da sicura morte.

Comunque anche Supervip è sulle tracce di Lisa e, quando avviene l'incontro tra i due, nasce un amore che sconvolge totalmente Supervip quasi dimentico del fratello che, intanto, nelle sue peregrinazioni nel palazzo incontra una delle tante cavie della spietata "regina dei supermercati" Nervostrella, dotata di un missile nel cervello regolato sulla stessa lunghezza d'onda di telecamere che la ipnotizzavano inducendola a comprare i prodotti di Happy Betty e di essere completamente imbambolata.

Lei esce dalla gabbia che la contiene, cosa che fa da sola, ma viene aiutata per scendere da Minivip di cui si innamora perdutamente perché "è così bello, forte e invincibile",ricambiata dal Vip.

Intanto l'invulnerabile supereroe, completamente ammaliato dalla sua sirena Lisa, si è completamente (o quasi) dimenticato del fratello.

E sarà proprio quest'ultimo a salvare l'umanità dalla terribile invenzione dei missili-cervello che rischia di trasformare definitivamente l'umanità in automi senza senso.

La conclusione però è che alla fine il tanto bistrattato Minivip è stato capace di essere veramente un eroe, supportato però, nella parte finale, anche dal fratello Supervip, che ha distrutto quel missile-cervello da lui definito "una banana telecomandata" proprio nel modo più radicale e cioè mangiandolo.

Nonostante la straordinaria modernità di un film d'animazione che ha quarant'anni ma conserva inalterata la sua carica eversiva, *Vip mio fratello superuomo* ripercorre i canoni classici della fiaba dei fratelli Grimm dove Vip non è nient'altro che lo Scioccherello della situazione che, non solo non ha fiducia in se stesso, ma non gode di nessuna considerazione, proprio però colui che, alla fine, si dimostra, a dispetto di tutte le apparenze, il vero eroe.

Tutto è bene ciò che finisce bene. Così l'umanità ha potuto finalmente dormire sonni tranquilli.

Ma fino a quando?

ANALISI FILMICA

L'idea di Minivip, contrariamente a quanto è stato raccontato spesso in questi anni, non nasce da una parodia dei supereroi ma, come viene detto molto bene dal suo autore Bruno Bozzetto, è legata al personaggio dell'uomo mascherato che lui adorava, fin da bambino, quando divorava le sue storie leggendole avidamente.

Così ha rappresentato Minivip, come appariva l'uomo mascherato soprattutto nelle scene in cui viaggiava in incognito sulle navi, con la maschera ovviamente, e intabarrato in un cappottone lungo con il bavero alzato.

Poi subentrarono investitori americani interessati al film, a patto che ci fossero anche degli elementi riconoscibili dal loro pubblico. Così, accanto all'uomo mascherato, ci doveva essere il superuomo.

Si dovettero raddoppiare i personaggi perché, accanto a Minivip esponente della nuova dinastia dei Vip, nacque Supervip il fratellone senza macchia e senza paura.

E anche i personaggi femminili furono due perché oltre a Nervostrella, cavia della pubblicità, donna di Minivip , nacque anche il personaggio di Lisa, studentessa universitaria alle prese con la tesi in antropologia, innamorata di Supervip.

Comunque, continua Bozzetto nell'intervista che racconta la nascita del film, non è stato certo scontento di questo cambio in corso d'opera della sceneggiatura, realizzata in modo molto accurato e, a distanza di 40 anni, ancora ben congegnata e attuale.

Il nucleo centrale della storia, sottolinea che, al di là dell'apparenza e dei muscoli, poi l'umanità è salvata proprio dal sempre depresso Minivip che, al dunque, sa tirar fuori la grinta necessaria per debellare il "nemico" impersonato dalla cinica e spietata Happy Betty, una rappresentazione lucida della rutilante pubblicità che appare in tutta la sua crudezza realistica con un tocco veramente aggressivo e graffiante del grande maestro Bruno Bozzetto.

Anche qui nell'intervista citata e contenuta nel cofanetto "Tutto Bozzetto" recentemente uscito in Dvd lui minimizza la parodia di quel mondo veramente puntuale e modernissima (potrebbe essere stata scritta ieri) dicendo che si è limitato a raccontare il mondo che maggiormente conosceva.

Lui in quegli anni era soprattutto impegnato nella pubblicità di Carosello e proprio per questo capiva i meccanismi di quel mondo e ha deciso di raccontarli.

A suo parere quindi, forse a distanza di tanti anni, uno degli elementi che più sono invecchiati è stata proprio la rappresentazione dei Caroselli attraverso la canzone cantata da Herbert Pagani "Metti una tigre nel tuo motore".

Ma io non condivido questa sua posizione perché ho verificato (con i miei figli nati poco più di una decina di anni fa) che rimane intatto lo spirito di parodia e caricatura di questo mondo di cartone, fatto di strani slogan che si appiccicano nella mente dell'ingenuo consumatore inducendolo a comprendere cose assolutamente inutili nella difficile(anzi impossibile) impresa di comprare la felicità attraverso gli oggetti.

D'altro canto la prova del lungometraggio è una prova veramente fondamentale per un regista.

Del resto per Bruno Bozzetto, al di là della tecnica usata, la cosa più importante è raccontare storie che lo coinvolgano, che siano valide .

Ritiene che non ci sia niente di più valido del cinema d'animazione che è astratto e quindi consente di esprimere in modo più forte e determinato ciò che si vuole dire.

Un'altra caratteristica importante del lungometraggio è l'accuratezza con cui ci si deve avvicinare a questo formato soprattutto per la lunga durata dell'impegno richiesto.

Considerato che si passano almeno due anni a lavorare a questo progetto, le cose si fanno in maniera molto più ponderata soprattutto se lo si confronta con la pubblicità. A volte, nel corso della lavorazione del film, addirittura il disegno del personaggio migliora, è più bello di quello iniziale.

E il regista (Bozzetto anche in quel caso) deve richiamare all'ordine il disegnatore e indurlo a ritornare al disegno iniziale, che, magari, non è così perfetto ma è più adatto allo spirito del film.

Questo per citare solo alcune delle difficoltà di un film di animazione soprattutto in un'epoca in cui la tecnologia era quasi agli inizi e si aveva la sensazione di fare un lavoro da apprendista stregone in cui le persone che si dedicavano all'animazione in Italia non volevano rivelare le proprie tecniche dei colori (i propri segreti) e passavano mesi prima che si potesse sapere quali colori potevano essere usati per i rodovetri delle animazioni.

I disegni andavano realizzati uno per uno (24 per secondo) e le macchine per le riprese addirittura non esistevano in Italia.

Per quanto riguarda lo studio Bozzetto, le macchine sono state costruite da un tecnico, Luciano Marzetti, e progettate dal padre di Bruno, Umberto, a cui il figlio le raccontava descrivendo quelle che aveva visto nei festival stranieri dove era stato e a cui Bruno è rimasto sommamente grato definendolo un vero e proprio genio.

DIETRO LE QUINTE[1]

"Quel periodo-dice Bozzetto- è stato veramente irripetibile ed è stato possibile realizzare dei lungometraggi che-devo essere sincero- non hanno avuto tanto successo all'estero perché in America erano cose già viste e in più realizzate con mezzi poveri, però si basavano su idee un po' inventive che raccontavano, nel caso di Vip, non tanto la parodia dei supereroi quanto il mondo che conoscevo meglio e che, nel mio caso, era quello della pubblicità.
Come dicevo- continua Bozzetto- all'estero non hanno avuto grosso successo. Do più importanza all'idea che alla forma. Mi piace ricercare cose nuove basandomi solamente sulle cose che voglio raccontare.Credo di aver fatto il passo più lungo della gamba, però sono fiero .
Sono stato l'unico italiano a farlo perché, a quell'epoca, tutte le maestranze nel campo dell'animazione si concentravano sul lavoro della pubblicità che fruttava molti soldi e portava nuovo lavoro (si pensi a Carosello).
Ora al contrario ci sono pochi studi impegnati nella pubblicità e sono migliaia le persone impegnate nelle serie televisive, un settore, che io avevo già intuito, si sarebbe espanso a dismisura"[1].

LA VOCE

Quando hanno inciso la registrazione io non sono potuto andare perché dovevo ritirare un premio.
Così ricordo che mi hanno chiamato al telefono e mi hanno fatto ascoltare tutto il film.
La voce è un altro elemento fondamentale specialmente in un cartone animato.
Per Minivip, chissà perché, ho pensato alla voce di Woody Allen (Oreste Lionello) e quando lui mi ha fatto la solita voce (Woody Allen) io, che stavo lavorando da due anni al film, sono rimasto un po' male.Poi ho capito che era una voce perfetta e anche a distanza di tempo, rimane veramente unica.
Ho continuato poi a cercare le altre voci facendo dei provini. Una voce pienamente riuscita che mi ha divertito è stata quella del colonnello che sbraita (Pino Locchi) celebre per aver doppiato 007 e che mi ha colpito per la sua professionalità.

---

[1] Bruno Bozzetto, *Intervista contenuta nel DVD* "Tutto Bozzetto (o quasi)", San Paolo, 2008

I RUMORI

Molto importante nei cartoni animati è la persona che si occupa degli effetti sonori e che deve essere molto creativa e che ogni volta si deve adeguare alla situazione.
Ad esempio per i cavalieri piccolissimi che si muovevano fu trovato un piccolo rumore ad arte, che era veramente insolito ma appropriato.
Gli ingredienti per realizzare un film sono la fantasia, il senso dell'umorismo e la fortuna.
Non è detto che il rumore funzioni e si realizzi una situazione divertente, ma il mestiere del rumorista è molto creativo e, a volte, si può far ridere di più con un rumore che con una gag disegnata.

La critica[2]

La struttura ideologica, che esaminata oggi risulta perfino più profonda e significativa di quanto non fosse all'epoca. Non c'è solo la satira della pubblicità (Bozzetto lavorava all'epoca soprattutto per i caroselli) ma anche l'accusa del tentativo di standardizzazione dei pensieri e delle abitudini, in favore di un mercato globale imposto dall'alto.
In America il film fu visto dai più semplicemente come una parodia del genere "supereroi", cosa che come quasi schernendosi osserva Bozzetto nell'intervista ovviamente non è. L'ambientazione scenografica è singolarissima, e l'originalità delle trovate –sui piani della logica, del disegno e dei suoni –riscatta la forzata povertà dell'animazione –della quale non c'è assolutamente motivo di lamentarsi. Strappano aperte risate, quantomeno a me,le invenzioni "minime" tipiche di Bozzetto, che ritroviamo anche nei suoi cortometraggi più recenti, alcuni dei quali si possono trovare su internet. Penso ad esempio alla lotta sottomarina per la sopravvivenza, in cui secondo la stessa logica gerarchica dei punti del poker, il pesce piccolo è mangiato da uno più grande, che è mangiato da uno ancora più grande, che è mangiato da uno gigantesco, che è inghiottito in un solo boccone dal più piccolo di tutti.
Belle fresche le musiche, stilisticamente assai legate all'epoca.
Cosa non mi ha convinto

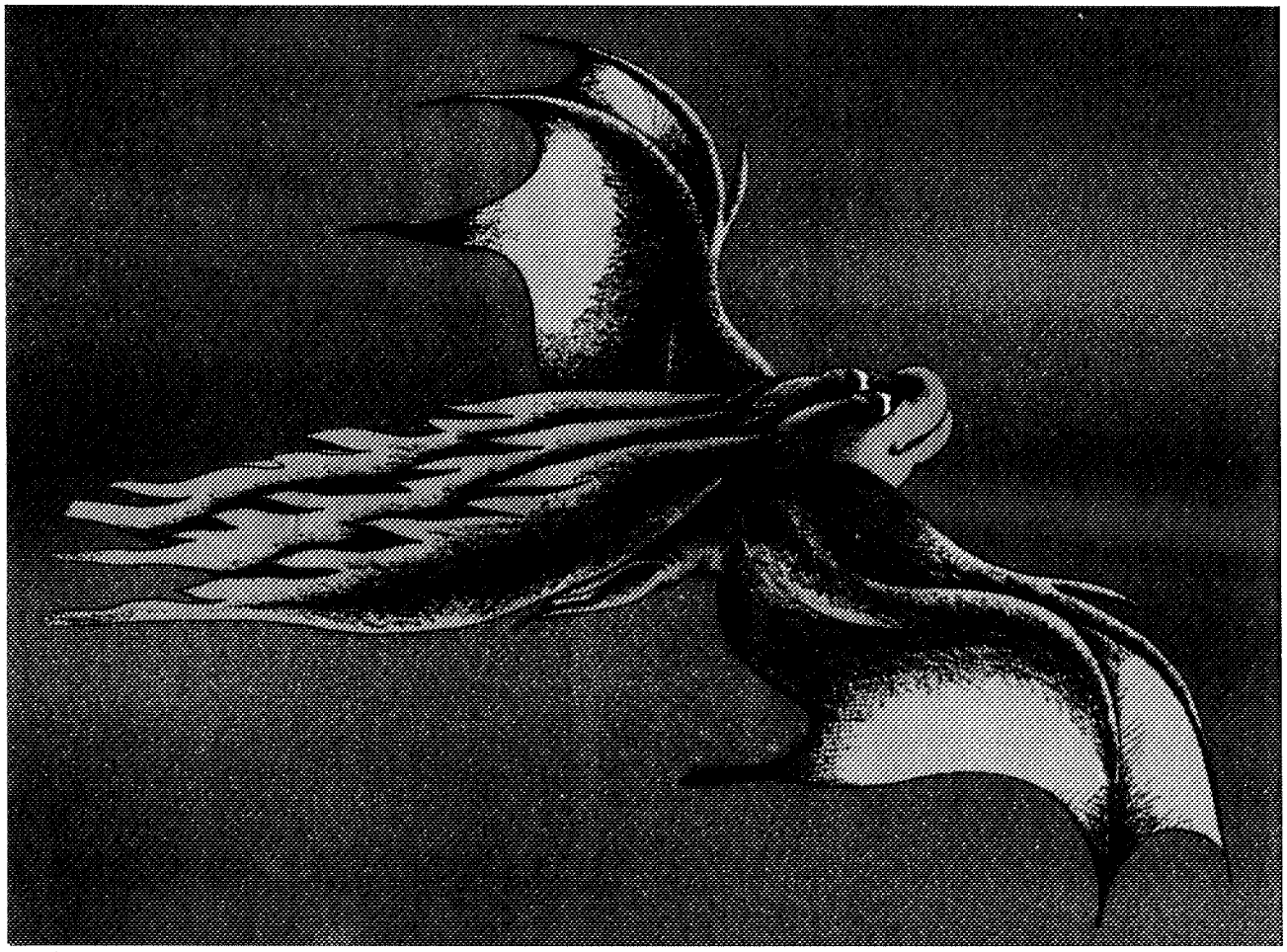
[2] Claudio Colombo, Recensione a *Vip mio fratello superuomo*, www.claudiocolombo.net, 24 novembre 2008

C'è un numero musicale palesemente superfluo. Come poi spiega Bozzetto nell'intervista fu imposto dagli americani, che co- produssero il film, secondo i quali senza una canzoncina mielosa il film non funziona.

Fin dai primordi dell'umanità, la famiglia dei Vip,esseri invincibili e dotati di facoltà eccezionali, ha svolto un'intensa attività a favore dei deboli e degli oppressi. Gli ultimi esponenti della famiglia sono i due fratelli Supervip e Minivip: il primo bello e invulnerabile, è un autentico campione della schiatta, mentre il secondo rachitico e complessato non fa certo onore alla sua gente. Allorché Minivip cade prigioniero di Happy Betty, una diabolica donna che si accinge a conquistare il mondo mediante le suggestioni di un cervello elettronico, Supervip accorre subito in aiuto dell'incauto fratello. L'incontro con una dolce fanciulla distrae però dalla sua missione il superuomo che cadrebbe egli stesso vittima della perfida Happy Betty, se non intervenisse provvidenzialmente il bistrattato Minivip.Uniti i due fratelli riescono a distruggere l'organizzazione di Happy Betty sventando così un grande pericolo per l'umanità.

ALLEGRO NON TROPPO (1977)

Regia di Bruno Bozzetto



Si ringrazia per la foto lo studio Bruno Bozzetto e, in particolare, Anita ed Irene Bozzetto

Credits:

Produzione: Bruno Bozzetto
Regia: Bruno Bozzetto
Soggetto e sceneggiatura: Bruno Bozzetto, Guido Manuli, Maurizio Nichetti
Principali collaboratori all'animazione e alle scenografie: Giuseppe Laganà, Walter Cavazzuti, Giovanni Ferrari, Giancarlo Cereda, Giorgio Valentini, Guido Manuli, Paolo Albicocco, Giorgio Forlani
Ripresa ed effetti speciali: Luciano Marzetti
Interpretato da: Maurizio Nichetti, Nestor Garay, Maurizio Micheli, Maria Luisa Giovannini,
Fotografie dal vero :Mario Masini
Assistente alla regia del "dal vero" Maurizio Nichetti
Edizione ed effetti sonori: Giancarlo Rossi
Musica aggiunta: Franco Godi

La storia

Il film è la "risposta italiana" a *Fantasia,* è composto da sei episodi ispirati a famosi brani di musica classica.

- Il preludio al pomeriggio di un fauno di Debussy
- La Danza slava n.7 di Antonin Dvorak
- Il Bolero di Maurice Ravel
- Il Valzer triste di Jean Sibelius
- Concerto in do maggiore di Antonio Vivaldi
- L'uccello di fuoco di Igor Stravinskji

Gli episodi animati si inseriscono all'interno di un film girato in bianco e nero con attori in carne e ossa che serve da preludio, introduzione e intercalare di ciascun episodio nel quale il presentatore (Maurizio Micheli il direttore dell'orchestra (Nestor Garay) e l'animatore (Maurizio Nichetti) sono alle prese con il produttore ed una scalcinata orchestra di anziane musiciste.

Pur costituendo una chiara parodia del film disneyano che viene spesso creato dal presentatore nel corso del film, il lungometraggio di Bozzetto si distingue nettamente dall'opera americana perché la musica serve da sfondo per le storie che vengono narrate nei singoli episodi –come racconta lo stesso autore che dice: "Ho visto dodici volte *Fantasia*".

Disney ha dato un'illustrazione essenzialmente grafica della musica mentre io ho cercato di raccontare delle storie (...) E' molto più difficile raccontare una storia seguendo la musica che non abbandonarsi alla fantasia grafica".

Bozzetto riesce ad affermare una propria autonoma originalità, sviluppando tematiche attuali in uno stile moderno e rinnovato, rispetto all'ormai classico modello americano.

"*Allegro non troppo* che è costato tre anni di lavoro è la sua opera più matura, in cui vanno a nozze l'invenzione grafica e la riflessione morale congiunte nel sacro vincolo dell'ironia. Gustosi gli intermezzi dal vivo di Nichetti"[1].

Un film che è ormai una pietra miliare nel cinema d'animazione italiano tanto che negli Stati Uniti o in Giappone è conosciutissimo e viene trasmesso molto spesso ed eminenti uomini di cinema l'hanno citato come il capolavoro del cinema d'animazione , il modello ideale al quale fanno riferimento.

Un valente critico come Giovanni Grazzini, parlando del film così si esprime:

Una boccata di fantasia, e la noia del cinema standard se ne scappa con la coda fra le gambe.Un sorriso continuo e il disegno animato torna a celebrare i suoi trionfi a confusione di quanti (pubblico-produttori-esercenti) non hanno ancora capito quali infinite risorse di spettacolo intelligente possa offrire.

Non c'è da stupirsi se questa nuova conferma giunge da Bruno Bozzetto, uno dei nostri due o tre "cartoonist" più talentuosi: da venti anni a questa parte egli è venuto esprimendo una personalità molto ricca di spunti e di echi artistici. Invece stupirebbe se Allegro non troppo passasse inosservato. Il film è infatti una bella novità nel passaggio assai stinto del cinema italiano.

A cominciare dalla sua struttura e tecnica narrativa, che mescola il disegno animato alle figure reali in un impasto assai riuscito. [2]

---

[1] Morando Morandini, *Dizionario dei film*, Zanichelli 1982

[2] Giovanni Grazzini, *Alle*gro non troppo, "Corriere della sera", 23 dicembre 1977

LA STORIA

Un regista è pronto a presentare un suo film che alterna parti dal vero a brani a disegni animati, basato su celebri arie musicali.

Riceve una telefonata da Hollywood che gli rivela che questo film, dal titolo *Fantasia,* è stato già fatto da un certo Prisney o un nome simile (chiarissima ironia su Disney).

Nonostante ciò, il regista continua imperterrito a mettere in scena il film scritturando un'orchestra di vecchiette reclutate in un ospizio, che porta al Donizetti di Bergamo.

Le fa vestire a festa e le fa dirigere da un direttore d'orchestra corpulento e confusionario che le tratta in modi alquanto spicci.

Scrittura poi un disegnatore che libera dal carcere dove era rinchiuso con le catene (massima espressione di creatività artistica).

Il disegnatore comincia a realizzare il film proponendo alcune storie sulle celebri arie della *Danza del Fauno* di Debussy o del *Bolero* o del *Valzer triste.*

Ma la sua vena è troppo malinconica quindi viene suggerito di portare al giovane artista "una ragazza che possa attrarlo e fargli dimenticare la malinconia".

Così viene fatto e c'è un brano un po' più allegro (il concerto in do maggiore di Vivaldi) però il disegnatore, dopo aver litigato a più non posso con il burbero direttore d'orchestra, vuole concludere degnamente il film e deve cercare un finale che non trova.Per questo manda il trovarobe in cantina a cercare qualcosa d'adatto.

Ma poi l'amore per la ragazza delle pulizie ha il sopravvento e i due volano via trasformati in personaggi da fiaba.

Si propongono vari finali e alla fine, il presentatore, interpretato da Maurizio Micheli, prospetta idee per il prossimo film.

La critica di Giovanni Grazzini [3]

Un Bozzetto non troppo allegro. Quest'insolito "cartone- film" mette in chiaro le cose: il presentatore nelle prime immagini (in bianco e nero) premette che la pellicola si ispira a *Fantasia* (il mitico film di Disney, a mio parere il più bel cartone della storia).

Allo stesso tempo però, fin da subito, si capisce che, rispetto alla versione americana, il cartone animato ha diverse doti in più: la cattiveria, il cinismo, il pessimismo e l'ironia tipiche dell'immenso Bozzetto. Se si tralasciano le insipide parti tra un'animazione e l'altra in bianco e nero con attori veri (tra cui Nichetti) inserite solo per allungare il film a disegni animati, è un vero e proprio capolavoro.

I brani visualizzati da Bozzetto e dai suoi collaboratori in modo sempre diverso.

Il fauno di Debussy è infatti un vecchietto piccolo e grasso, con pizzo, che smania dietro altissime fanciulle, truccandosi per conquistarle, senza mai riuscirvi, e ossessionato dalle morbide curve dei paesaggi naturali.

Nella *Danza slava* un ometto vuole uscire dalla folla e metter su casa da solo.

Inutilmente: qualunque cosa faccia è sempre imitato dagli altri, e quando crede d'aver trovato il modo per liberarsi dal prossimo è sarcasticamente deriso.

Il *Bolero* (l'episodio più bello) riassume la nascita della Vita –da una bottiglia di Coca Cola – e il cammino della specie animale in un entusiasmante crescendo di forme surreali : mostri antidiluviani marciano all'infinito trasformandosi senza cessa, finché dall'uomo di oggi, il gigante dei grattacieli, rispunta l'orango preistorico.Tutto romantico e medianico è il *Valzer triste* dove un misero gatto si aggira fra i ruderi della sua casa, mentre gli appaiono i dolci fantasmi del passato.

A questo punto il direttore d'orchestra va in bestia perché il disegnatore non fa abbastanza ridere, e per dargli la carica lo chiude nel pianoforte con una sgualdrina. Il concerto di Vivaldi è così tutto allegro:le disavventure di un insetto che non riesce a farsi uno spuntino in santa pace perché una coppia di fidanzati, rotolando sui prati, lo minaccia. All'apologo si torna con Stravinskji, in cui il serpente biblico, visto che Adamo ed Eva si rifiutano di mangiare il frutto proibito, lo inghiotte convinto di acquistare la sapienza. E mal gliene incoglie, perché scopre a sue spese l'orrore e la violenza, sicchè appena può lo risputa. Il finale del film è un gioco sulla ricerca... del finale.

Mentre il disegnatore si trasforma in una creatura di fiaba insieme alla ragazza delle pulizie e negli scantinati dei finali sbellichevoli. E ne trova quanto basta per far ridere grandi e piccini.

In *Allegro non troppo* vanno a nozze l'invenzione grafica e la riflessione morale, congiunte nel sacro vincolo dell'ironia.Andando dalla *slapstick comedy* alla farsa sentimentale, dalla satira di

[3] Giovanni Grazzini, *Allegro non troppo*, cit.

costume al teatro della crudeltà e dell'assurdo, Bozzetto firma la sua opera più matura. Dove il segno si adegua ogni volta ai diversi contenuti, rielaborando originalmente modi espressivi dell'avanguardia (il *Bolero* riecheggia Alberto Savinio, altrove si fa il verso all'universo antoropomorfico di Walt Disney per metterlo in burla, c'è qualche ricordo di Topos e di Crepax), e il suo disincantato discorso sull'uomo e la società torna a tingersi di un'amarezza che non ha niente in comune con la zuccherosa idea corrente del disegno animato.
Più vicino ai moralisti dell'Est europeo che ai carosellisti d'Occidente, Bozzetto esprime il suo pessimismo con una vis comica sempre baciata dall'immaginazione: fitta di gags (con omaggi a Stan Laurel e Oliver Hardy), figurativamente di un'eleganza sontuosa, spesso mossa in un visionario inquietante che il filo conduttore costituito dal presentatore del film sdrammatizza e le vecchie repellenti buttano nel beffardo.Insieme parodia di Walt Disney e di se stesso *Allegro non troppo* è un Niagara di idee, forse il dono più spiritoso di questo Natale di guerra.

ANALISI FILMICA

Allegro non troppo si discosta un po' dai film che ho trattato finora, si rivolge prevalentemente agli adolescenti ma racconta varie fiabe legate tra loro da momenti di cinema dal vero come la fiaba ecologica del mondo che nasce da una goccia di Coca- cola e che in un crescendo, accompagnato dalla musica di Ravel si sviluppa, si accresce fino a mostrare dietro all'apparente uomo progredito, nuovamente il volto dell'animale, dell'orango, che è in grado di distruggere il pianeta.
E poi la romantica storia del gatto tra i ruderi che cerca le briciole del tempo passato trascorso in quella casa ormai smantellata, dove ripensa all'amore e ai sentimenti che ha ritrovato. Una fiaba che nasce dalla storia vera del gatto della moglie di Bruno Bozzetto che ha vissuto con loro in una vecchia casa che poi è stata demolita. Portato nella nuova casa addormentato, dopo qualche giorno ha trovato il modo per ritornare da solo nella casa abbandonata. Ripreso per l'ennesima volta, è di nuovo fuggito e non è tornato più.
E poi c'è la storia dell'ape che viene disturbata dal suo spuntino da una coppia di innamorati che si rotolano nell'erba sempre a distanza ravvicinata finendo col disturbare o mettere in pericolo la tranquillità dell'ape o la fiaba amara della vecchiaia che non vuole rinunciare all'amore (che apre

gli episodi con il preludio del fauno) con la rincorsa spasmodica della perenne giovinezza e dell'amore sensuale inseguendo lui, goffo e avvizzito, altissime fanciulle e vedendo anche nelle forme della natura delle immagini del corpo della donna.

Un declino alquanto malinconico per un vecchio fauno alla ricerca di qualcosa che oramai è irrimediabilmente perduto: la sua giovinezza.

Questo film è composto anche di intermezzi in bianco e nero con l'orchestra delle vecchiette, prelevate a forza da un ospizio, dirette da un nerboruto maestro quasi un domatore da circo, con il disegnatore (interpretato da Maurizio Nichetti) che viene liberato dalle catene appositamente per l'occasione e che si innamora romanticamente della fanciulla che pulisce il teatro. E poi il presentatore Maurizio Micheli che, ironicamente, cita la parentela del film con quello di un certo Prisney o un nome del genere, che fa riferimento alla celebre pellicola (forse la più celebre del film d'animazione di tutto il mondo e cioè *Fantasia).*

Come *Fantasia* che l'autore di *Allegro non troppo* ha visto al cinema di Bergamo 12 volte anche questo film , il capolavoro di Bruno Bozzetto, nasce intorno ad un unico episodio ben presente nella testa dell'ideatore.

Per *Fantasia* si tratta dell'apprendista stregone in cui Topolino si trova alle prese con un mondo degli oggetti impazziti.

Nel caso in questione invece l'idea ben chiara di Bozzetto è quella del mondo che, nato da una goccia di Coca cola, cresciuto vertiginosamente rischia di implodere su se stesso.

La fantasia grafica nasce e si connota strettamente per il suo apparentamento con la musica del *Bolero.*

Gli altri episodi nasceranno poi da vari autori in modo indipendente.

INTERVISTA A BRUNO BOZZETTO

Cartoomics, Milano 30 marzo 2008

D. Maestro, come è nata la passione per il cinema d'animazione?

R. Prima nasce la passione per il cinema. Non sono un "fumettaro", non sono un disegnatore,non ho fatto scuole di disegno e credo sia una fortuna. Io disegno male e so più dar vita al personaggio che al disegno bello, estetico e quindi non mi innamoro mai del disegno. Per me viene prima la storia. Quando ho la bella storia penso a come potrà essere disegnata o addirittura come potrebbe essere realizzata. Non sempre ho usato il disegno animato:ad esempio con un argomento come *Sotto il ristorante cinese* ho fatto una storia dal vero: non c'era bisogno del disegno animato. Quindi per me il disegno è un mezzo d'espressione più facile che permette di dire più cose del cinema dal vero, perché dà la possibilità d'astrazione, di sintesi che il cinema d'animazione non ha: però non è obbligatorio, è semplicemente un mezzo più facile.

D. Può raccontare la nascita di *Allegro non troppo*?

R. Io ho visto *Fantasia* al cinema pagando il biglietto undici volte. Quindi ero innamorato di quel film, lo sono tuttora, lo considero uno dei capolavori. Poi ho imparato ad amare la musica classica dopo quel film. Non la conoscevo la musica classica, ero bambino, avrò avuto nove anni, ho visto *Fantasia* a Bergamo e, da quel momento, ho cominciato ad amare la musica classica. Ad un certo punto, ascoltando il *Bolero* ho avuto una visione di questa marcia infinita di animali, ho pensato alla Creazione del mondo ed era nato solo il *Bolero,* come in *Fantasia* era nato solo *L'apprendista stregone*. Il film è venuto quasi casualmente dopo. Dopo le posso spiegare anche il perché che è piuttosto curioso. Quindi, avendo parlato in studio del Bolero sono stati entusiasti ed hanno proposto di fare altri brani. Così ho pensato di fare una risposta a *Fantasia* e questo è stato l'inizio poi, chiaramente, il film ha preso una sua strada autonoma. Comunque l'idea parte da là. Io ho sempre detto che amavo Disney, lo amo tuttora, sono un grande appassionato,devo tutto a lui, senza, non avrei neanche iniziato questo lavoro.

D. Certo perché le storie di Disney riescono ad avere una grande capacità di coinvolgimento e di umorismo soprattutto sui bambini.

R. Soprattutto di umorismo. I fumetti mi hanno insegnato veramente la battuta,l'ironia, la caratterizzazione dei personaggi, solo che non era possibile imitare Disney nel senso che lui era ad un livello cento, io ero ad un livello 0,1. Quindi l'unica strada era usare una grafica diversa, più povera, però con la mentalità uguale a quella di Disney. Disney era un maestro anche nel raccontare le storie. Io ho imparato da lui come raccontarle però non avevo la forza per fare le animazioni come lui e ho utilizzato un disegno più povero che invece prende spunto dalla "National Film Boarding" in Canada, dalla "Zagabrian Film", cioè ho copiato da quelli che usavano un disegno povero per raccontare storie, però la partenza è Disney.

D. Quindi ha imparato dai pionieri dell'animazione. Però la strada era internazionale. Proprio questa è la domanda successiva. Il film è stato distribuito prima negli Stati Uniti e poi in Italia. Perché è così difficile proporre l'animazione nel nostro Paese?

D. Innanzitutto io non conosco produttori di disegni animati. Ho potuto fare tre lungometraggi perché all'inizio mi ha aiutato mio padre Umberto, poi ho usato i soldi della pubblicità. Però li abbiamo prodotti noi. E' mia abitudine produrre un film e quindi avere la totale libertà. Nel momento in cui ho chiuso lo studio, non posso più produrlo io e devo cercare dei produttori e allora ho scoperto che non esistono. Non esiste nessuno che creda nell'animazione. C'è stato un momento magico in Italia dopo *La gabbianella e il gatto,* che ha avuto successo, dove tutti si sono lanciati nell'animazione. Io in quel momento non avevo nulla da proporre, hanno fatto mi
sembra quattro o cinque lungometraggi contemporaneamente. E' uscito *Aida degli alberi, L'ape maia, Juan Padan* , il film di Forestieri sulla pizza.

D. *Totò sapore.*

R. Proprio così. Ne sono usciti parecchi però tutti insieme a Natale perché il film deve essere per bambini , si sono ammazzati a vicenda e quindi non hanno avuto successo.

D. Non erano proprio capolavori!

R. Io questo non lo dico, non li giudico prima perché i registi sono amici ,poi perché secondo me, erano anche ben fatti. Se faccio un film, l'ultimo paese a cui penso è l'Italia. Prima penso all'America, all'Inghilterra e poi penso all'Italia. Contesto questa mentalità di fare un film con la cultura italiana e queste belle cose che, magari, fanno ottenere il premio di qualità o fanno avere dei finanziamenti però poi lo bloccano quando va all'estero perché il film deve essere un richiamo internazionale. La storia deve piacere a tutti in maniera indiscriminata. Forse questi film erano un po' italiani cioè la pizza, Aida degli alberi non lo era però mi dispiace per Manuli che è un carissimo amico ma era un film non proprio riuscito.

D. Sì, era brutto!

R. Juan Padan era un film molto ambizioso, colto, però era troppo italiano come mentalità. A questo però dobbiamo aggiungere che la distribuzione è pessima, alle quattro del pomeriggio (al secondo spettacolo) lo tolgono, c'è una mancanza di pubblicità che gli altri film hanno, il fatto di uscire contemporaneamente a Natale, insieme a colossi che avevano due anni di pubblicità preventiva. E' chiaro che è stato un suicidio.

D. Che rapporto c'è tra il disegno pubblicitario e il disegno animato per il cinema?

R. Totalmente diverso. Il disegno pubblicitario deve essere funzionale, in pochi secondi bisogna dire tantissime cose : è un grande insegnamento per la sintesi, la chiarezza e la velocità. Il lungometraggio invece deve lavorare molto sulla caratterizzazione dei personaggi, sulla motivazione un po' più raffinata dei personaggi, sulla storia che è importantissima, sul montaggio. Il film d'animazione è un racconto, cioè è un volume, un romanzo, l'animazione pubblicitaria può essere una poesia di due righe, una massima zen, c'è un abisso tra le due cose.

D. Perché dopo tre lungometraggi così ben riusciti non ha continuato sulla stessa strada e si è dedicato al cortometraggio?

R. In parte perché *Allegro non troppo* mi ha un po' bloccato. Il successo di *Allegro non troppo* mi ha condizionato a fare un film con la stessa qualità d'animazione. Io invece sono uno che ama la ricerca. Se trovo una bella idea la vorrei anche fare con un'animazione povera. Non potevo più perché dopo *Allegro non troppo* la gente si aspettava qualcosa allo stesso livello. Questo è stato il primo blocco. Il secondo blocco era che non avendo più prodotto io non ho più trovato produttori.

D. Adesso però c'è questo lungometraggio di cui parlava che è in cantiere...

R. Io ho scritto un lungometraggio,non ho in cantiere nulla, ho i personaggi, ho la sceneggiatura ma non ho il produttore.

D. L'ha proposto a qualcuno.

R. Sì, vagamente. Stiamo parlandone adesso. L'interesse c'è, il problema è come organizzarlo produttivamente, trovare le persone, i distributori. Di questo non sono esperto perché, avendoli prodotti io i film precedenti, non so da che parte girarmi. Però adesso ho dei contatti e vediamo.

D. Può descriverne un po' la storia?

R. No.

D. E' scaramantico come i napoletani Bene , bene lo dovevo immaginare. Io sono d'origine napoletana però sto trovando un degno compagno anche in un bergamasco.

R. Non lo voglio dire perché, quando dico qualcosa, non si realizza.

D. Condivido, ha perfettamente ragione perché anch'io che scrivo piccoli saggi, quando dico una mezza idea, basta, è finita.

R. Deve essere una sorpresa.

D. Pensa che il linguaggio dell'animazione sia utile, educativo?

R. Io penso che il linguaggio dell'animazione sia il modo più bello e completo per parlare alla gente, in assoluto. La prova è stata che abbiamo fatto quasi cento film con Piero Angela e noi parlavamo di meccanica quantistica, di relatività, di entropia , argomenti culturali difficilissimi ed erano chiari , i film si facevano capire. Io trovo che questo è un altro campo, il settore della pubblicità è evidentemente un altro
Il lungometraggio è veramente il mezzo più bello in assoluto per parlare alla gente.

D. C'è una bella frase che dice "La vita è arte o almeno cartone animato". Che ne pensa?

R. Trovo che sia molto giusta.Ma soprattutto adesso abbiamo per ora solo parlato del disegno animato tradizionale. Invece , io nell'animazione comprendo anche il 3D.

D. Lei ha anche lavorato con questa tecnica.

R. Non è tanto questo ma io l'apprezzo perché trovo che abbia un grande vantaggio rispetto all'animazione tradizionale che ha una palla di piombo che la tiene legata a terra e le impedisce tante volte di correre. Quando io faccio due disegni per l'animazione occorre poi una persona che mi disegni tutti i passaggi intermedi che sono inutili. Capisco la creatività di una persona che studia le posizioni principali, questa è la creatività dell'animazione ma poi devo fare tutti i disegni intermedi per passare da uno all'altro, in un secondo ne passano 24. Il 3D non ce l'ha questo problema perché quando ho stabilito che questa è la prima posizione e questa la seconda, lui capisce come è fatto il personaggio , me lo muove e questo è un grande vantaggio. Mi toglie del lavoro inutile ma non diminuisce affatto l'espressività del risultato. Invece il cartone animato ha questo grande problema. Ciò significa tanta gente che lavora, tanto tempo perso in più, poi c'è la

coloritura di tutti i personaggi che non c'è nel 3D, non abbiamo la possibilità di muovere la macchina da presa come nel 3 D dove si può spostare. Io trovo che il 3D sia l'animazione mista a dal vero , al massimo delle sue possibilità.Poi ha degli inconvenienti perché questi pupazzi fisici a me danno un fastidio incredibile, li sento duri, soffro, però mi rendo conto che, nel momento in cui si muovono e recitano, hanno molto richiamo sul pubblico perché si muovono veramente bene, si possono muovere veramente bene.

D. Qualche regista come Enzo D'Alò sostiene che il 3D non riesca a spiegare la metafora, a raccontare per questa pesantezza dei personaggi
Lei che ne pensa?

R. Io dico che *Nemo* è di una leggerezza come film, non ha nulla della pesantezza del 3D, quindi dipende dalla tecnologia, dai mezzi che abbiamo a disposizione.

D. Dalla testa degli ideatori.
Visto che *Allegro non troppo*, considerato il suo capolavoro è strettamente legato alla musica tanto da essersi ispirato al film disneyano *Fantasia,* volevo chiederle che valore ha la musica nella creazione del disegno?

R. Nel momento in cui faccio un film come *Allegro non troppo* la musica è essenziale, fondamentale ed è l'ispirazione di tutto: dai colori allo stile del movimento, allo stile dei movimenti di macchina. Ad esempio il *Bolero* che ha una musica così suadente, ripetitiva, sensuale mi ha richiesto che in tutto il film non ci fosse un'inquadratura fissa. La macchina si muove ed è la musica che me lo dice. Quella musica non può fermarsi. Quindi ogni scenografia del *Bolero* è lunga due metri perché c'è sempre un movimento di macchina. Se faccio la *Danza slava* di Dvorak posso farla saltellando e con inquadrature fisse perché è lo strumento che me lo permette, mentre se ho il *Preludio al pomeriggio di un fauno* mi viene richiesta una morbidezza di scenografie: è quella che da' il la a tutto.

Invece, se faccio un cortometraggio in cui la storia è preponderante, la musica diventa un accompagnamento finale, però non è detto, può darsi che in quel cortometraggio abbia una sequenza in cui la musica diventi prioritaria, allora la faccio far prima. Insomma è tutto un rapporto tra storia e quello che si vuol comunicare.

D. Incontra spesso bambini e ragazzi delle scuole per spiegar loro cos'è l'animazione. Li trova cambiati in questi ultimi anni?

R. Sì, devo dire che purtroppo sono molto più superficiali, sono colpiti dall'azione, dal montaggio veloce, sono abituati a vedere troppe cose quindi ragionano meno e sono più istintivi e questo può essere un problema. Nel senso che ,ad esempio, si abituano anche ad un film sostanzialmente parlato, perché la televisione li abitua a questi ,quindi fanno fatica magari a vedere un film che non sia parlato, che sia più raffinato. E' un cambiamento che probabilmente è inevitabile, che ci porta a fare altre cose, a dare più importanza al parlato, ad un ritmo più veloce, però è un cambiamento giusto, voglio dire che è normale sia così.
Anche noi ora usiamo i telefonini e le automobili, prima andavamo in bicicletta quindi vuole dire che si cambia tutti.

D. E' la lettura del cambiamento che è diversa perché ci sono due scuole di pensiero: una che ritiene che anche il cambiamento di stile cognitivo cioè il fatto di non avere più solo la cultura dei libri ma di essere contornati da stimoli visivi sia anche un modo per non ragionare perché si usa molto l'ellissi, si saltano dei passaggi logici e sia una cosa negativa, altri invece ritengono sia un momento di transizione però per un cambiamento di stile cognitivo che approdi ad un altro tipo di conoscenza.

R. Non lo so. Io dico che è così punto e basta.

D. Quali sono i suoi progetti per il futuro?

R. Ci sono parecchi lavori. Ventisei film per la Rai con due personaggi Supervip e Minivip che avevamo usato molti anni fa. Non è una novità assoluta ma stanno riuscendo molto bene e comunque sono dei film che dovrebbero servire da prologo al lungometraggio che ho scritto e che è lì in attesa di produttori e di una situazione italiana che purtroppo non è tra le più favorevoli. Però la storia è bella, il personaggio funziona e ci sarebbero tutti i motivi per farla. Bisogna vedere come la pensa il produttore e il distributore. Poi continuo la collaborazione con Piero Angela per il suo *Superquark.* Ho fatto un film pilota per la Disney per possibili serie. Ho fatto due piloti e poi tutti i lavori che arrivano qua e là di altro genere che possono essere pseudo- pubblicitari, di solito divulgativi, mi chiedono film anche di un minuto su argomenti non facili come la libertà, la differenza , mi piacciono perché sono impegnativi. Sono film sull'importanza della donna e dell'uomo nella vita moderna, la diversità dei tipi di viaggiatori che vengono messi a confronto. Insomma continuo a divertirmi anche alla mia veneranda età.

D. Beato lei! Comunque il suo filmato sul cittadino europeo a confronto con quello italiano è bellissimo.

R. Sì quello l'ho prodotto io!

D. Sì, è bellissimo perché rispecchia in pieno la realtà, con una buona dose di ironia.
Ho intervistato in passato diversi registi come Fellini , Bragaglia che mi parlavano del cinema di una volta dove c'era la capacità di lavorare in gruppo che arricchiva molto la creazione confrontata allo stile di oggi dove c'è una differenza abissale, in cui ognuno lavora da solo ritenendo di avere la verità in tasca. Cosa ne pensa? Qual è stata la sua esperienza?

R. Il disegno animato è molto diverso dal cinema dal vero. Io ho fatto un po' dal vero e posso parlare e so qual è la differenza. Il cinema dal vero è un lavoro di gruppo perché si sta insieme dalla mattina alla sera, si fa una famiglia per due mesi e dopo è una tristezza anche finire, chiudere, abbandonare la gente.Il disegno animato è diverso. Io lavoro per due anni con della gente che è lì al tavolino come un ragioniere. Li vedo, gli parlo ma non è mai stare insieme, ognuno lavora nella sua stanza. Poi si fanno anche delle riunioni ogni tanto. Ora non è che sia cambiato molto rispetto al passato, perché io, anche se lavoro in un altro studio a Milano o a Monza o a Firenze , li incontro quando facciamo le riunioni per parlare di tutto ed è più o meno quello che succedeva prima. Invece il cinema dal vero è un lavoro di gruppo.

D. Quindi, in questo caso, non è tanto diverso.

R. Io non vedo grandi differenze. Mi manca un po' qualcosa, vorrei di più il contatto.
Per esempio la persona che adesso dirige le mie animazioni (Andrea Delfino n.d.r.) abita a Monza e io sono a Bergamo così ci vediamo poco. Ma mi interessa parlare con lui ogni tanto per dirgli le mie idee, altrimenti si hanno poche occasioni.

D. La ringrazio tanto, è stato gentilissimo e ha chiarito diversi punti oscuri dei meccanismi dell'animazione.

IL CINEMA D'ANIMAZIONE IRONICO DI BRUNO BOZZETTO

Il divertimento come arma vincente per l'educazione

Bruno Bozzetto in tutte le interviste tiene a sottolineare l'importanza che per lui riveste la comicità. Ritiene di dover ringraziare essenzialmente il cinema di Walt Disney se è diventato quello che è.
Ha visto tanti anni prima in un cinema di Bergamo, per dodici volte *Fantasia* che è diventato il suo film di culto e da qui (da bambino quindi) ha preso le mosse la sua storia artistica.
Quante cose prendono forma artistica o incancellabile da bambini e solo successivamente, quando si è adulti, si delineano nitidamente!
Comunque è un fatto che Bozzetto non avrebbe mai potuto avere i mezzi per paragonarsi a Disney anche nel disegno perché -come dice nell'intervista - lui era 0,1 e Disney 100 e per questo ritiene di dover essere grato alla scuola di Zagabria che proponeva un cartoon più povero e semplificato ma altrettanto, e forse ancora di più, efficace per raccontare in forma ironica la realtà parodiandola come nel caso del western o descrivendola in maniera sublime (ed è il caso del Bolero di *Allegro non troppo*) dove è raccontata la grande voracità dell'uomo, che è spinto sempre verso il "progresso" da un impulso irresistibile, ma dietro al quale si cela sempre la stessa vera faccia che è quella dell'orango preistorico: della bestia.
Anche Bruno Bozzetto ha "sofferto" molto prima di potersi esprimere tanto che, come sottolinea il suo amico Enzo D'Alò nell'intervista che mi ha cortesemente rilasciato, "se Bozzetto fosse nato in Francia non avrebbe realizzato 3 lungometraggi ma 20". [1]
Inoltre il suo capolavoro *Allegro non troppo* è stato tre anni nel cassetto senza trovare una distribuzione in Italia finché un intenditore italiano ha pensato di portarlo in America e ha trovato chi lo distribuisse e lì è diventato un vero successo.
A questo punto le case distributrici nostrane hanno pensato bene di portarlo anche in Italia dove ha avuto un ottimo riscontro di pubblico e di critica.
Se si pensa che si arriva al paradosso che questo film è conosciuto e apprezzato più negli Stati Uniti e in Giappone e che lì viene trasmesso continuamente in televisione e nelle rassegne cinematografiche, si capisce come possa essere stata dura la vita per un grande esponente del cinema d'animazione italiano.
Lo stesso Bozzetto rievoca le vicende che hanno accompagnato la "vita" dei suoi film in un'intervista presente nel DVD "Tutto Bozzetto".

---

[1] Cfr *Intervista a Enzo D'Alò*

Per quel che riguarda *Allegro non troppo* (considerato universalmente il suo capolavoro, superiore addirittura all'originale *Fantasia* disneyano) il film fu prodotto grazie ai proventi dello studio pubblicitario.

Poi restò per ben tre anni nel cassetto perché nessun distributore ne voleva sapere con la motivazione che il film "non era adatto ne' ad un pubblico di bambini ne' ad un pubblico di adulti e non aveva mercato".

Mai previsione fu più sbagliata perché il film, che è veramente poetico, fu poi distribuito in America e apprezzato in particolare dagli adolescenti.

A quel punto l'Italia pensò che fosse una buona idea distribuirlo nel nostro Paese e anche da noi ottenne un suo grande successo di pubblico e critica .

Questa storia è un po' la cartina di tornasole di un paese senza fiducia in se stesso e nelle sue forme espressive, bisognoso spesso di avere delle conferme dall'estero, incapace di scommettere su se stesso e sulla sua forza culturale.

Il regista crede nella forza delle storie ma pensa che un errore del cinema nostrano sia stato spesso quello di puntare sulla specificità italiana che da un lato può far vincere dei premi di qualità o dà inizialmente dei finanziamenti ma, dall'altro non sempre permette al pubblico straniero di apprezzare , come si dovrebbe, il nostro prodotto.

Del resto , a questa regola esistono lodevoli eccezioni.

La più nota è indubbiamente rappresentata dalla *Freccia azzurra* che provenendo da una storia italiana ha però avuto il merito di incarnare uno stile grafico nuovo, diverso.

Bozzetto, nell'intervista a me gentilmente rilasciata, sostiene che si debba guardare prima agli altri paesi e poi all'Italia per capire cosa possa piacere, per avere un respiro più internazionale.

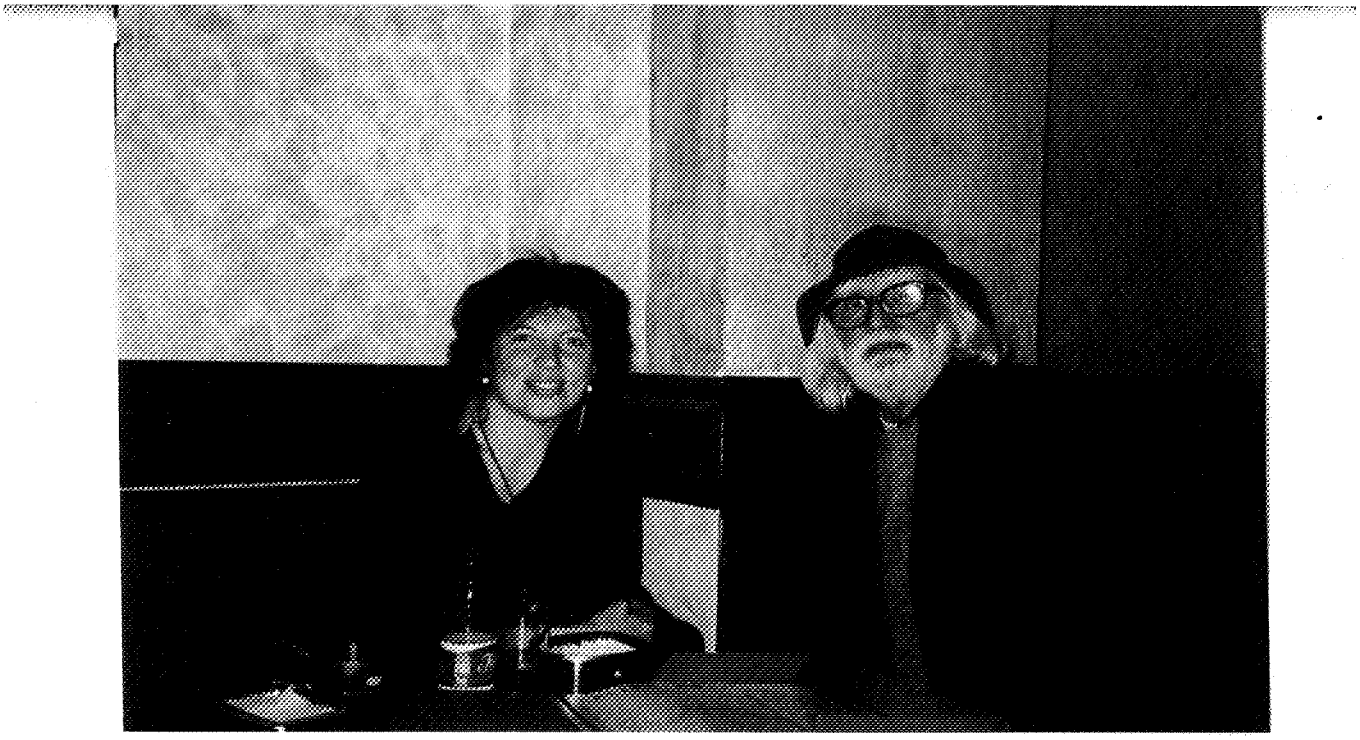
La sua arma vincente- come accennato- rimane comunque l'umorismo, l'ironia, il saper guardare con occhiali ironici la realtà, che poi è stato il segreto del suo sodalizio di lunga data con un giornalista e divulgatore scientifico del calibro di Piero Angela.

Perché con il cinema d'animazione si riesce ad esprimere tutto, dall'entropia alla meccanica quantistica senza annoiare ma senza essere approssimativi.

Non a caso il cinema d'animazione ai suoi esordi era stato definito da alcuni studiosi il cinema per eccellenza perché riusciva ad essere solo flusso e quindi a raccontare in forma astratta i sentimenti, le emozioni e tutte quelle "cose inesprimibili" che la successione di fotografie del cinema con attori in carne ed ossa non potevano raccontare.

4.UN ANARCHICO TRA I BAMBINI: STELIO PASSACANTANDO

PROFILO



Maddalena Caccavale e Stelio Passacantando durante l'intervista

Stelio Passacantando è nato a Roma nel 1927. Proviene dall'Accademia delle Belle Arti, dove ha studiato con Toti Scialoja, e ha esordito come pittore, tanto che dal 1954 al 1960 ha partecipato a mostre collettive e personali e che molte sue opere sono ospitate in collezioni sia in Italia che all'estero.

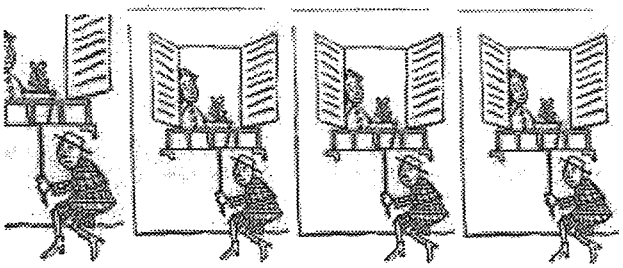
A partire dal 1960 si interessa del cinema sperimentale e d'animazione. Forma per la prima volta in Italia una scuola grafica e di disegni animati dove ha tenuto dei corsi regionali in qualità di docente. Si tratta dell'IRCOF, del CAMS e del Centro Sperimentale di Cinematografia.

Negli anni '60 si trasferisce in Gran Bretagna presso la TV Cartoons dove collabora con l'equipe Board che opera in Inghilterra sotto la direzione di Gorge Dunning, regista dei film dei Beatles

Yellow Submarine, e con Dick Williams. Nel 1963 dirige a Milano ITALIA dove produce degli shorts pubblicitari e nel contempo realizza film sperimentali per gli Stati Uniti.
Collabora con le Nazioni Unite con la EAV di New York su soggetti tratti dalle opere di Carlo Menotti. Nel 1970 realizza per la tedesca ZDF un film animato di 50 minuti tratto da opere grafiche di Dino Buzzati: *Il poema a fumetti.*
Collabora con lo studio Pianini Luzzati per diversi lungometraggi di pittura e disegni fino al 1975, produce e realizza per la RAI TV varie rubriche "Cronache d'altri tempi", Tanto tempo fa" e "Il diario di Stefi".
Nel 1978 riceve il premio del Ministero dello Spettacolo per la panoramica del cinema dalla Lanterna magica ad oggi. Nel 1983 realizza per la RAI-TV e per la Francia tre filmati tratti dai balletti classici attraverso il connubio di pittura e musica tratti dallo *Schiaccianoci, dall'Uccello di fuoco, da Petruschka.*
Fra il 1985 e l'86 ha scritto e diretto tre film ciascuno per la DSE, cioè il Dipartimento Scuola Educazione, sui Linguaggi della Comunicazione Visiva: 1 Cinema dal vero, 2 Grafica e Pittura, 3 Disegni animati.
Successivamente produce e dirige un filmato dal titolo *Il generale all'inferno* tratto da una poesia che è una dichiarazione vibrante contro tutti gli orrori della guerra e della repressione.
In questi ultimi anni , tra il 1987 e il 1991 ha prodotto, diretto, e in parte riscritto un lungometraggio d'animazione tratto dal famoso romanzo omonimo di Vamba, *Il giornalino di Giamburrasca*, distribuito dall'Istituto Luce e successivamente dalla Televisione Italiana e altre televisioni: un'opera che ha riscosso grande interesse di critica ed entusiasmo nel pubblico dei ragazzi.
Dal 1992 al 1995 ha prodotto e diretto un secondo lungometraggio di animazione dal titolo *Lo specchio delle meraviglie* tratto dalle due opere di Lewis Carroll (*Alice nel paese delle meraviglie* e *Lo specchio di Alice*). Realizzato con intenti sperimentali, disegni, pittura e cinema animato visto da un pittore dove l'autore rende omaggio ai grandi artisti del fantastico. Da Rousseau a Dubuffet, da Chagall a Escher per dare esperienza educativa ai bambini e ai grandi.
Attualmente , Passacantando ha in cantiere un film dedicato alla storia d'amore "interculturale" tra il paladino Orlando e la principessa Angelica per il quale ha tratto spunto dal lavoro del grande regista francese Michele Ocelot, il poeta di *Azur e Aznar.*

IL GIORNALINO DI GIAN BURRASCA

Regia di Stelio Passacantando (1991)



Credits

Regia di Stelio Passacantando
Sceneggiatura: Stelio Passacantando, Gianni Polizzi
Fotografia: Giuseppe Trentin Shore
Montaggio: Stelio Passacantando
Musiche: Fabio Liberatori

LA STORIA

Tratto dalla celebre storia di Vamba, al secolo Luigi Bertelli, racconta le avventure del celebre ragazzo ribelle , in realtà un ragazzo profondamente buono e fiducioso che, proprio per questo, crede agli adulti e così mostra tutta intera la loro ipocrisia e la profonda distanza che c'è ,nel mondo dei grandi, tra il dire e il fare, incomprensibile per un ragazzo come lui.
"Il 20 settembre 1905, anniversario della Presa di Porta Pia, è anche il compleanno di Giannino Stoppani, detto Gian Burrasca, un discolo di nove anni, che vive a Firenze con la sua amata famiglia borghese. Poiché gli è stato regalato un diario, che si chiama "giornalino", il bambino comincia da quel giorno a scrivere regolarmente le sue buffe avventure e le sue riflessioni sul mondo dei grandi (pieno d'ipocrisia) illustrando il tutto con simpatici disegni. Giannino ha tre sorelle in età da marito, Ada, Luisa e Virginia perennemente in difficoltà per le imprese del vivacissimo fratellino il quale, magari con le migliori intenzioni del mondo, mette in fuga i loro corteggiatori e amici, facendo conoscere agli interessati i commenti ironici delle sorelle su di loro.

In questo modo il bambino rovina un'importante festa data dalle tre ragazze, alla quale gli attesi cavalieri non intervengono e, quando il padre lo punisce per le sue malefatte, fugge in campagna presso l'anziana e ridicola zia Bettina, alla quale combina scherzi pesanti e poi butta all'aria la fattoria. Riportato a casa, provoca altri guai, cercando d'imitare un prestigiatore e ferendo un uomo. Poi, riapertesi le scuole, Gian Burrasca incolla un compagno al banco e canzona il professore di latino, soprannominato "Muscolo"; intanto due sorelle si sono sposate:Luisa col dottor Collalto, col quale risiede a Roma e Virginia con l'avvocato Taralli. Ferito ad un braccio in un incidente automobilistico, Giannino deve andare a Roma per essere curato dal cognato, ma in treno combina guai con i colori, impiastricciando tutto. Giunto a Roma, il discolo allaga un appartamento, fa mangiare un canarino dal gatto, finchè il padre lo riporta a Firenze con l'intenzione di metterlo in collegio. Ma il cognato Maralli lo salva prendendolo in casa e Gian Burrasca lo fa diseredare dal vecchio e ricchissimo zio Venanzio, raccontandogli quanto Maralli e Virginia dicono di lui e dell'eredità. Stavolta Giannino viene chiuso veramente in collegio dove scopre le magagne del direttore del collegio e di sua moglie.

Infine, messa in acqua una barchetta di carta, simbolo della libertà, fugge dal collegio e si avvia verso casa".[1]

Il film mescola pagine autentiche della nostra storia nazionale di fine Ottocento (con filmati d'epoca) con un disegno che è quello originale del giornalino ma che "ha la grande ambizione- secondo il regista- di prendere spunto dalla creatività dei bambini e dalla loro espressività".

Per questo, Passacantando studia meticolosamente i loro disegni, l'uso dei colori e ne esalta la genialità alla maniera di Calvino.

Ha scelto la storia di Giamburrasca proprio perché è un ribelle come lui e la sente profondamente vicina alla sua sensibilità.

Così lo stesso regista parla della sua opera:

Ho cercato di fare un'opera originale, sia pure mantenendo, nell'ambientazione, lo spirito, del vecchio libro.Per me Giamburrasca è un bambino fantasioso e creativo, vitale e sfrenato, ma in fondo buono e generoso. E' infatti, principalmente un bambino irrequieto, sincero, con una grande voglia di fare (e difatti appena può, disegna tutte le pagine del suo diario), che si getta generosamente in tutte le cause in difesa della libertà, ma spesso sbaglia per eccesso di sincerità o di entusiasmo.

Il finale, che nel libro di Vamba è un po' "aperto" , io l'ho trasformato in un messaggio: fuggito dal collegio, prima di ritornare a casa per l'ennesimo perdono, arriva in riva al mare e sull'ultima

[1] Recensione da Yahoo, *Il giornalino di Gian Burrasca*, 10 ottobre 2008

pagina del suo giornalino scrive una bella frase: Evviva la giustizia e la libertà. Trasforma il foglio in una barchetta che affida alle onde del mare, perché portino ovunque questa speranza". [2]

ANALISI FILMICA

Molto particolareggiata e condivisibile, appare l'analisi filmica dell'inviato dell'Unità a "Trevisocartoon", Renato Pallavicini, che così scrive:

...Il giornalino di Giamburrasca, lungometraggio di Stelio Passacantando, ispirato al celebre libro di Vamba e realizzato, dopo quattro faticosi anni, con l'intervento del Ministero del Turismo e dello Spettacolo, della Bnl e dell'Istituto Luce.
Proiettato fuori concorso, nella mattinata di apertura di "Trevisocartoon", Il giornalino di Giamburrasca ha divertito il pubblico, composto in buona parte da alunni delle scuole elementari. Prodotto, dunque, destinato all'infanzia, ma non privo di fascino anche per gli spettatori più adulti. Con un tipo di grafica ispirata ai disegni originali che Luigi Bertelli, in arte Vamba, realizzò per il suo "giornalino", il film di Passacantando ripercorre le pagine del diario di Giannino Stoppani, cronaca semiseria delle sue burle e avventure, ma anche ritratto dell'Italia inizio secolo, autoritaria ed ipocrita. Idea felice quella d'inserire, tra disegni ed animazioni, di tanto in tanto, filmati d'epoca con scene di vita e di affidare ad un valzerino d'antan (la colonna sonora è firmata da Fabio Liberatori) il leitmotiv del film. Dalle immagini traspare anche il suo spirito dissacratorio, venato di cattiveria che curiosamente apparenta questo giornalino ai Simpsons; non a caso la voce narrante di Giannino è della bravissima Monica Ward, doppiatrice di Lisa Simpsons, la sorellina di Bart. E sarà per questo, che il pubblico di simpatici ragazzini, rigorosamente in grembiule e fiocco, seduti in platea, si sganasciava dalle risate alle scene delle burle più feroci, puntualmente zittito da un'insegnante troppo solerte.

Il film avrebbe meritato maggiore visibilità presso il pubblico dei bambini che purtroppo (a parte qualche festival specializzato e qualche passaggio televisivo) non ha potuto vederlo.
Comunque la parte più poetica del film è sicuramente, come suggerisce lo stesso autore, innamorato di Truffaut alla cui vicenda di enfant terribile si è ispirato per il suo *Giamburrasca,* quella

[2] Cfr..Antonella Lumbrici,cit.

conclusiva in cui il bambino affida al mare la barchetta di carta che aveva realizzato e con essa le sue rivendicazioni di giustizia e libertà.
Ricorda il regista, nell'intervista a me rilasciata, che la storia di Giamburrasca gli è sempre piaciuta perché ama Truffaut che nei Quattrocento colpi ha raccontato la sua storia in cui ha rivisto la vicenda umana che è proprio simile a quella di Giamburrasca anzi è la storia di Giamburrasca. Lui, da piccolo, si assentava da scuola, faceva marachelle anzi faceva tutti i dispetti possibili, allora i genitori lo hanno messo in collegio, lui scappava dal collegio con la classica corda dei lenzuoli annodati, dalla finestra. E ha fatto fare il finale del bambino che scappa dal collegio simile ai Quattrocento colpi di Truffaut.. (...) E' molto poetico, finisce bene con la speranza.[3]

[3] cfr. Intervista a Stelio Passacantando

LO SPECCHIO DELLE MERAVIGLIE (1995)

Regia di Stelio Passacantando

Credits

Regia: Stelio Passacantando
Studio Passacantando 1995
Soggetto: Stelio Passacantando ispirato alle opere di Lewis Carroll *Alice nel paese delle meraviglie* e *Alice nello specchio*
Sceneggiatura: Liliana Ginanneschi e Stelio Passacantando
Direttore della fotografia: Stelio Passacantando, Luca Spagnoletti e Nicola Sani
Movimento: Stelio Passacantando con la supervisione di Grazia Fedeli
Sceneggiatura dei fondali: Stefania Calcioli, Michelangelo Turano, Boris John Passacantando, Stelio Passacantando
Direttore di produzione:Dante Cesaretti
Amministratori: Valentina Guarnirei, Giorgio Marchiani
Mix: Roberto Lalli

Note: Stelio Passacantando
Il film è stato realizzato con il contributo della Presidenza del Consiglio dei Ministri Dipartimento dello Spettacolo. **Tecnico del colore:** Gianni Ceniglia.**La voce del personaggio di Alice** è di Monica Ward. **Le animazioni dei personaggi** sono di Yoshiko Watanabe, Stefania Calcioli, Egle De Milito, Gilberto Mandolesi , Boris John Passacantando.

LA STORIA

La storia dello *specchio delle meraviglie* nasce dalla conoscenza delle due opere su Alice (*Alice nel paese delle meraviglie* e *Lo specchio di Alice,)* che vengono sintetizzate nell'opera filmica di Passacantando, come si evince fin dal titolo che riassume i due libri.

Nel suo film si vede Alice come un'educata bambina dell'età vittoriana, immaginata dalla fervida fantasia di Lewis Carroll, mentre si annoia, sola in casa; appare trascurata dai suoi genitori e cerca avidamente di trovare uno svago.

Per sfuggire a questa sua condizione, non può far altro che rifugiarsi nella fantasia e nel sogno, che appaiono compagni molto speciali per lenire la sua solitudine.

Così, un giorno, scopre di "poter penetrare nello specchio dal quale provengono strani rumori, poesie e musiche. Inizia così il meraviglioso viaggio nel fantastico paese popolato da fantastici animali e buffi personaggi. In questo film sono stati realizzati oltre centomila disegni e un migliaio

di scene e fondali, impiegando circa una sessantina di persone fra disegnatori, tecnici e specializzati di Cinecittà, doppiatori, esecutori e collaboratori vari". [1]

ANALISI FILMICA

Stelio Passacantando, assecondando la sua vena anarchica, ribellistica, si interessa ad un personaggio come Alice nel paese delle meraviglie, che sovverte ogni ordine logico e morale ed è un personaggio ideale per raccontare il mondo dei bambini come lo era stato Giamburrasca.

Del resto i bambini per lui contengono una genialità e una forza interiore che gli adulti non possono

comprendere , un contatto con la natura che abbiamo perso e non troveremo più.

"Alice è una bambina che entra in contatto con questo mondo altro, un mezzo che gli adulti non

possono comprendere, un contatto con la natura che si trova in fondo a una buca, chiara metafora della regressione.
In questo mondo magico però non ci sono solo personaggi positivi o innocui. Nella loro bizzarria i personaggi che Alice incontra nel suo inconscio sono pericolosi.
In questo mondo Alice comincia a conoscere anche la morte.
Questa favola rappresenta un punto di cambiamento nella visione del topos dell'infante[2].
Lo specchio delle meraviglie può essere considerato un film d'animazione visto da un pittore –dice il regista –dove attraverso l'uso particolare del colore e delle forme il pittore ha inteso rendere omaggio ai grandi artisti surreali ed espressionisti come Bosch, Ensor, Rousseau, Dubeffet, Chagall, Escher.
Per questo il film rappresenta una particolare esperienza educativa e di sensibilizzazione per i giovani e ragazzi.
Ma *lo specchio delle meraviglie* non è solo un film destinato ai bambini ma anche agli adulti. Alice diventa il simbolo del conflitto tra la razionalità e il prodigio, tra la realtà e il sogno.
Ed è un conflitto che è stato espresso con la sua stessa vita dall'autore dell'opera, il reverendo Charles Lutwinge Dogson, docente di matematica a Oxford (1832-1898) che ha condotto

---

[1] Daniela Lumbrici, *Sulle ali della fantasia*, Tesi in Regia Accademia di Belle Arti di Roma, anno accademico 2002/03,p.120
[2] Diego G.Farina, *Il topos del bambino*, www.hideout.it, 24 febbraio 2008

un'esistenza sostanzialmente monotona, scandita dai ritmi lenti della prestigiosa università ma che al tempo stesso ha espresso questo suo stato d'animo attraverso una fiaba nata per caso.
Lewis Carroll (questo è il suo pseudonimo) quindi si colloca come autore spartiacque già proiettato verso la fiaba contemporanea fantastica filosofica ma anche erede della struttura e del gioco fiabico colto –come sostiene Franco Cambi.
Sulla figura di Alice, Carroll lavora moltissimo revisionando il testo in funzione di un vasto pubblico infantile (non si dimentichi che il suo primo libro era nato come fiaba durante una gita in barca) dei suoi gusti, delle sue tendenze, differenziandosi dunque dallo stesso bel panorama inglese che confeziona i libri per bambini con un occhio al divertimento e uno all'educazione.
Il successo di *Alice's wonderland adventures* (1865) deriva anche dal suo non proporsi come percorso didattico, e in questo caso appaiono "normali" le reazioni di quegli educatori che, fin dall'inizio, guardano il libro con sospetto turbati da una bambina vittoriana che insegue in una tana un coniglio.
In sostanza Alice entra con grande leggerezza ma anche con grande determinazione nel consueto dibattito pedagogico fra letteratura realistica e produzione fantastica, tra piacere e dovere.

"Carroll invece costruisce un <<libro giocattolo>> (Fanciulli) che si articola sull'assurdo e sul non-sense, ma proprio per questo sviluppa e libera la fantasia infantile e mette a nudo il rapporto diverso e surreale che i fanciulli intrattengono con gli oggetti e l'ambiente. Qui è una libera creatività che viene fissata come parametro dell'infanzia".[3]

[3] cit.in F.Cambi, *Collodi, De Amicis, Rodari*,pag.65 cfr.J.Gattegno, Vita e arte del <doppio> di >Ch.Dogson, Bompiani, Milano 1980

Intervista a Stelio Passacantando

(Roma, 3 aprile 2007)

Nato a Roma, classe 1927 ma ancora molto attivo e combattivo, di formazione pittorica, ha lavorato molto all'estero (soprattutto in Inghilterra) con i più grandi nomi dell'animazione internazionale come Norman Mc Laren e George Dunning, dei veri e propri pionieri in questo campo. Tornato in Italia, ha lavorato molto nelle scuole con i bambini realizzando insieme a loro dei film d'animazione molto validi. Negli anni '90 (anni d'oro per l'animazione italiana) ha diretto due film d'animazione: *Giamburrasca* e *Lo specchio delle meraviglie*, che hanno avuto alcuni riconoscimenti, ma che purtroppo sono stati visti da pochi bambini. Attualmente sta lavorando ad un suo progetto acquistato dalla Rai di una storia dove il tema è l'incontro tra Oriente e Occidente visto attraverso la storia di un amore contrastato.

D. Maestro, come è nata la sua passione per il cinema d'animazione?

R. La mia passione è nata così: ho cominciato a lavorare con alcuni personaggi del cinema d'animazione, dei cartoni animati.
Quando ho cominciato, parlo del '50 , facevo il pittore e questo mi permetteva di guadagnare dei soldi però c'era un ambiente di personaggi un po' squallidi tanto che io ho subito lasciato perdere questo tipo di lavori. Se non che poi, in un articolo di giornale, una società inglese cercava dei disegnatori. Io ho partecipato e sono stato scelto tra centoventi disegnatori per il mio tipo particolare di grafica . Era l'associazione canadese degli animatori di Mc Laren che stavano a Londra. Quindi mi hanno fatto un contratto per quattro anni durante i quali ho lavorato con loro prima in Inghilterra dove sono stato sei mesi e poi in Italia, a Milano proprio per il tipo di grafica moderna, oltre un certo tipo di disegno troppo edulcorato.
Sono contro Walt Disney ed un certo sentimentalismo.
Nel corso di un'intervista alla Casa del Cinema, un ragazzo mi ha detto che gli piacciono i miei cartoni animati perché non finiscono bene, non c'è il lieto fine.
Difatti *Il generale all'inferno* e anche altri film non hanno il lieto fine.
La storia di *Giamburrasca* mi piace molto soprattutto perché amo Truffaut che, nei *Quattrocento colpi,* ha raccontato la sua storia in cui ho rivisto la vicenda umana che è proprio simile a quella di Giamburrasca anzi è la storia di Giamburrasca. Lui ,da piccolo, si assentava da scuola, faceva

marachelle, faceva tutti i dispetti possibili, allora i genitori l'hanno messo in un collegio , lui scappava dal collegio con la classica corda dei lenzuoli annodati dalla finestra.
E ho fatto fare il finale del bambino che scappa dal collegio simile a *I quattrocenti colpi* di Truffaut. Giamburrasca arriva davanti al mare, che è simbolo di libertà, con una barchetta di carta. E' molto poetico. Finisce bene, con la speranza. La cosa più assurda però è che il mio film è vietato ai minori di 14 anni.

D. Addirittura, questo è uno scoop.
Sembra impossibile. Non si preoccupi , ci credo.

R. Quanto allo specchio delle meraviglie , è un incubo questo viaggio nel Paese delle Meraviglie. Le immagini sono piuttosto inquietanti, però i film sono piaciuti molto ai bambini.

D. Qual è la specificità del cinema d'animazione?

R. La libertà; c'è il cinema sperimentale cioè l'intervento della grafica, della pittura, della creatività nel cinema dal vero. Si possono sposare e compenetrare. Difatti oggi, con la grafica al computer, con tutti i nuovi mezzi elettronici si stanno unendo tutte queste cose. Nell'ultimo film che ha fatto Bellocchio, ha inserito alcune animazioni. Il discorso sta diventando sempre più complesso.
C'è Di Marino che fa alcune di queste cose che mescolano le due tecniche.

D. Pensa ai bambini quando deve realizzare queste opere o pensa all'idea, al progetto?

R. A tutto. Io ho fatto una decina di film con i bambini: ideati, pensati, scritti da loro e animati nelle scuole.

D. Interessante, perché io sto facendo una ricerca di pedagogia quindi il valore educativo dei cartoni mi interessa molto.

R. Il valore educativo dei cartoni animati, specialmente nell'esperienza in cui i bambini pensano e realizzano loro stessi i film, sta soprattutto nell'importanza che il bambino non diventi un elemento passivo come a scuola.
Ciò che dico è dimostrato dai film che ho realizzato con i bambini che hanno pensato, hanno scritto, hanno disegnato, hanno fatto il montaggio, gli speaker, esperienza che è stata trasmessa in

televisione venti anni fa e questo è tutto documentato da alcuni filmati che sono stati trasmessi in televisione e che io ho fatto venti anni fa.
Il titolo di questi programmi era *Il linguaggio della grammatica.*Si trattava di tre film di mezz'ora l'uno (che si possono vedere)dove si affrontano diversi linguaggi: il cinema d'animazione, il cinema dal vero e la grafica.
Hanno intervistato Bruno Munari, tutti i famosi disegnatori, i grandi, in Belgio, in Olanda.
Il mio intervento in questo campo con quest'apertura internazionale non è stato ben visto perché c'era una forma di opportunità , di sganciarsi da una certa situazione che io avevo prestabilito e di cui ero un pioniere, che hanno voluto monopolizzare.

D. Quindi, proprio per questo, qual è la difficoltà maggiore del suo lavoro?

R. Non c'è libertà d'espressione. Tutti i partiti e le associazioni parlano di libertà d'espressione e di esistere. Invece non è affatto vero. Libertà d'espressione è partecipare ai festival ma siccome i festival sono dominati da un certo gruppo , favoriscono alcuni rispetto ad altri.
Documentare, l'ho accennato diverse volte, questa è la difficoltà maggiore, perché quando le associazioni si battono sui giornali per poter rendere libera questa forma artistica si scontrano con molte difficoltà.

D. A proposito di libertà o meglio di società che cambia, c'è un autorevole scienziato, uno studioso americano che si chiama Postman, che ha parlato di scomparsa dell'infanzia. Secondo lui, ormai stiamo diventando tutti uguali . Non ci sono le varie età della vita ma tutti siamo una sorta di bambino- adulto, indifferenziati .Una posizione che io condivido. Che ne pensa?

R. Io cito sempre Calvino che diceva che i bambini fino a dieci anni sono geni. Dopo quell'età cominciano ad uniformarsi e perdono queste loro caratteristiche. Io sono d'accordo su questo.

D. Secondo me, si è andati sempre peggiorando. Sì, perché prima c'erano dei confini tra quello che era adatto ai bambini e quello che non lo era.

R. Molti trattano i bambini come "elementi positivi". Oggi facciamo questa favola, questa storia. I bambini in questi casi, sono passivi. Invece a me piace creare insieme ai bambini. Sono stato sempre un "selvaggio".

D. **Va bene, ma un "selvaggio" molto simpatico. Scherzo, naturalmente!**
Le volevo chiedere se è vero, a suo giudizio, che la tecnologia ha impoverito l'espressione artistica, oppure no?

R. No, io direi che dipende volta per volta.
Ci sono delle cose che impoveriscono e altre che possono arricchire. Dipende dall'autore, dalla persona ,da come lo sa utilizzare.

D. Ed ora, le volevo chiedere quali sono i suoi progetti futuri?

R. Vorrei realizzare un film sul Medioevo, che abbia come tema l'incontro tra Oriente e Occidente. L'amore tra l'eroe, il personaggio bianco e la donna di colore.

D. **Come** *Pocahontas,* **che era la donna indigena che s'innamora del capitano inglese John Smith.**

R. C'è un film francese a cui mi vorrei ispirare, che ha incassato un miliardo . Io ero convinto l'avesse fatto un persiano, invece è un francese che è stato nei paesi arabi . E' stupendo perché è entrato con il computer nel palazzo, con tutti gli arazzi facendo vedere le moschee.
Io lo voglio fare in un modo più italiano. C'è anche una grande raffinatezza. E' anche la storia di questi due fratelli: uno bianco e uno nero (*Azur e Aznar* di Michel Ocelot n.d.r.)

Grazie per questa bella intervista.

IL RIBELLISMO DI STELIO PASSACANTANDO

Un regista che ha sempre creduto nella capacità peculiare dell'animazione di esprimere il disagio e la ribellione nei confronti degli schemi sociali attraverso un linguaggio così affine alle arti pittoriche o artistiche in senso lato che è l'animazione.
Stelio Passacantando ha lavorato con dei veri giganti dell'animazione da George Dunning a Giulio Pianini a Emanuel Luzzati , da cui ha appreso moltissimo e che continua a sperimentare da vero pioniere qual è.
Nel caso specifico è proprio l'animazione, secondo lui , che, con le sue ricerche , "ha contribuito al rinnovamento del cinema, immettendo in questo linguaggi e tecniche non basati soltanto sul ritmo ma volti a proporre quella nuova visualità che proprio il cinema speculativo ha accecato.
Il cinema d'animazione è stato in Italia, se non ignorato, almeno trascurato dalle componenti culturali.
E' forse il momento di rivalutare questo tipo di cinema assegnandogli un ruolo più appropriato, anche rispetto agli altri linguaggi delle arti visive.[1]
La scelta dei protagonisti dei suoi lungometraggi :Gian Burrasca e Alice va già nella direzione di una scelta molto controcorrente di chi punta l'attenzione sul "ribelle".
Nel caso di Gian Burrasca si tratta di una ribellione all'ipocrisia degli adulti (e in questo il regista dice d'ispirarsi al film di Truffaut *I quattrocento colpi*) mentre nel caso di Alice si tratta di una scelta di un personaggio che vaga nel mondo del sogno e dell'irrealtà e che apre alla dimensione del rovesciamento logico e ontologico dell'esistenza.
Ha lavorato molto nelle scuole dirigendo "Il laboratorio dell'immaginario" in cui ha insegnato ai bambini a realizzare i propri film d'animazione. Si tratta di un importante apprendimento per i bambini che, in questo modo, non sono passivi consumatori di immagini ma diventano i protagonisti del film dall'inizio alla fine Il loro lavoro d'ideazione, progettazione, realizzazione di disegni ,fondali , personaggi permette loro di capire dall'interno il meccanismo dell'animazione e di sentirsi utili.
Ancora impegnato in progetti di film, una storia d'amore interculturale, il regista Stelio Passacantando che, nonostante gli ottant'anni ,ci tiene a definirsi moderno, pratica l'animazione anche come antidoto al conformismo che, a suo parere, inghiotte anche i bambini dopo i dieci anni.
La sua è anche –come sostiene Antonella Lumbrici-una "lotta contro un sistema che cerca di polverizzare totalmente quello che è il cinema d'animazione italiano, che meriterebbe il giusto

[1] Cfr.*Documento programmatico di Stelio Passacantando,in Allegati*

spazio per alimentare in modo corretto non solo la nostra fantasia di adulti-bambini ma anche quella dei bambini[2].

Un'animazione che per lui è disegno, pittura, che deve dare anche un certo messaggio personale, che conducono a delle visioni surreali.Bisogna capire che la pittura e il disegno in quanto forme d'arte non devono imitare il realismo.

Non gli piace il disegno animato di Disney perché si rifà ad un manierismo estremo e cerca di portare verso il realismo ciò che c'è di magico nella pittura e nel colore.

Questo estremo realismo è presenta anche nei cartoni giapponesi che con l'utilizzo del computer realizzano scenografie troppo pulite, rasate, stucchevoli.

In conclusione ,dunque, lui pensa che il cinema d'animazione abbia delle possibilità surreali, di espressionismo dovute proprio al colore, al disegno che è molto forte, incisivo.

[2] Antonella Lumbrici,*Sulle ali della fantasia*, cit.

5.UN ARTISTA CANTASTORIE: ENZO D'AlO'

PROFILO

Biografia

Enzo D'Alò nasce a Napoli nel 1953 e studia come musicista Si trasferisce a Torino e nel 1979, nell'ambito del suo lavoro di obiettore di coscienza, entra a far parte del laboratorio cinematografico *La lanterna magica*, dove lavora a diversi programmi di sperimentazione audiovisuale e dove ha l'opportunità di conoscere e di collaborare con una grande regista austriaca Lotte Reiniger.

A partire dal 1983 realizza diversi cortometraggi con un gruppo di bambini e alcuni cartoni animati d'informazione didattica.

In seguito si specializza nell'animazione e firma numerose sigle televisive.

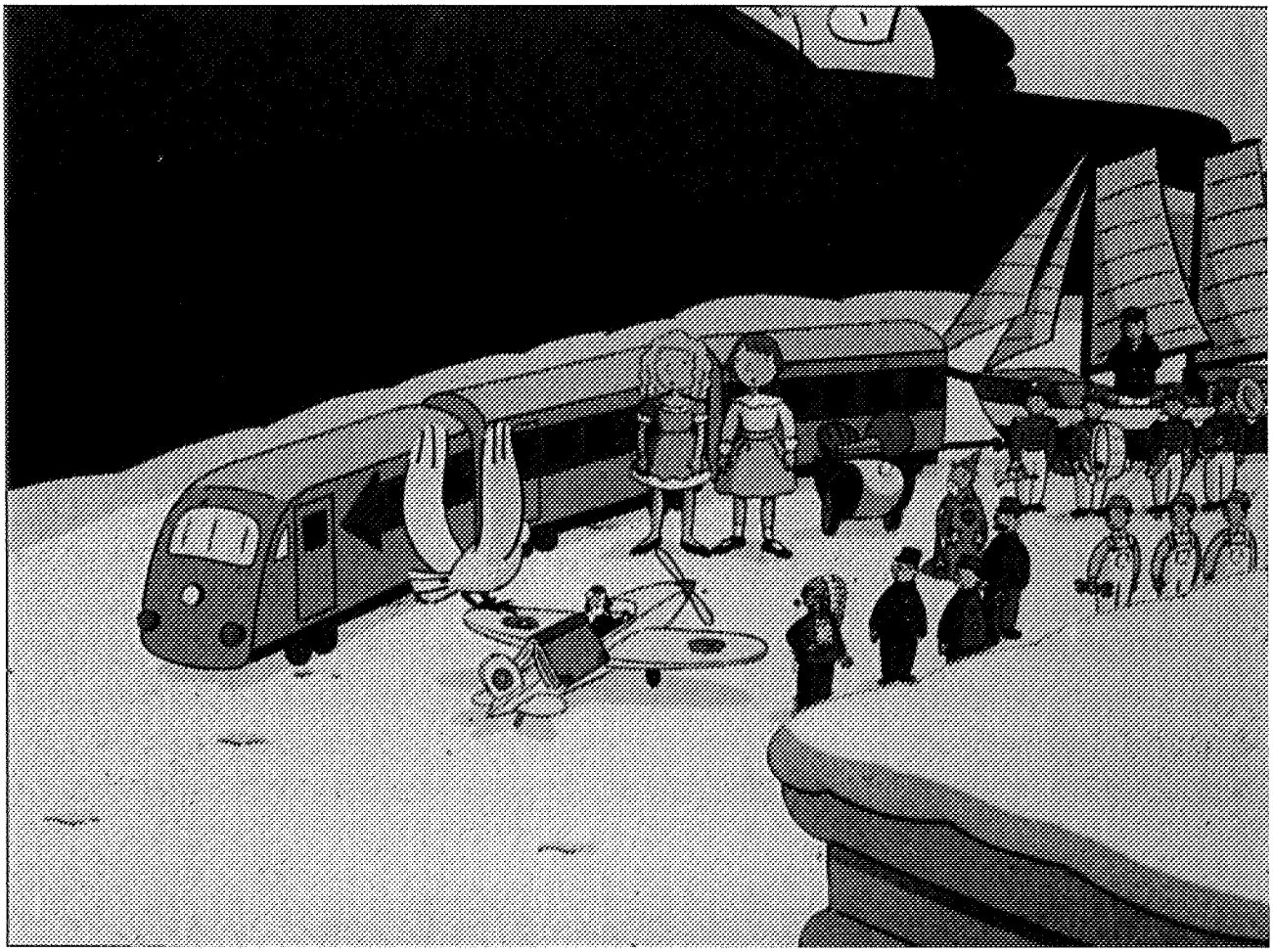
All'inizio degli anni '90, sempre come cartoonist , realizza fortunate serie Tv come Omino blu e Le nuove avventure della Pimpa . Si può dire che egli è l'artefice della rinascita del cartoon nel nostro paese: i suoi lungometraggi d'animazione fino ad ora sono stati quattro: *La freccia azzurra* tratto dall'omonimo racconto di Gianni Rodari (1997), *La gabbianella e il gatto* (1999) dall'opera di Luis

Sepulveda, *Momo alla conquista del tempo* (2001) e infine *Opopomoz* (2004) con sceneggiatura originale scritta dallo stesso D'Alò in collaborazione con Furio e Giacomo Scarpelli.
Le produzioni si avvalgono di grandi nomi sia nel campo dell'illustrazione come Paolo Cardoni, Walter Cavazzuti , Michel Fuzellier , sia nel campo della musica come Gianna Nannini, Paolo Conte, sia nel campo del teatro come Lella Costa e Dario Fo e ottengono un buon successo anche a livello internazionale.
In particolar modo sono apprezzati *La freccia azzurra* che viene lanciata paradossalmente dal consenso delle produzioni estere che induce la stessa Rai a coprodurla e *La gabbianella e il gatto* che forse ha connotati più simili al disegno disneiano ed è il film italiano d'animazione degli anni novanta ad incassare più soldi.
Già da qualche anno poi D'Alò lavora ad suo progetto a cui tiene tantissimo. Si tratta della trasposizione del lavoro collodiano sullo schermo. Un Pinocchio italiano più vicino allo spirito del libro per eccellenza della letteratura italiana. Nel 2002 aveva cominciato a sondare il terreno e a sviluppare questo progetto quando l'annuncio dell'omonimo film di Benigni con attori in carne ed ossa fece bloccare tutto.
Ora è ritornato sullo stesso ambizioso film che renderebbe giustizia ad un tema che paradossalmente è stato affrontato nei più disparati paesi ma che in Italia ha avuto solo alcune realizzazioni non proprio riuscitissime. Pensa di poter essere pronto a realizzare il film, con l'apporto dell'artista Lorenzo Mattotti, nel 2010.

La freccia azzurra (1996)

Regia Enzo D'Alò

Una fiaba moderna

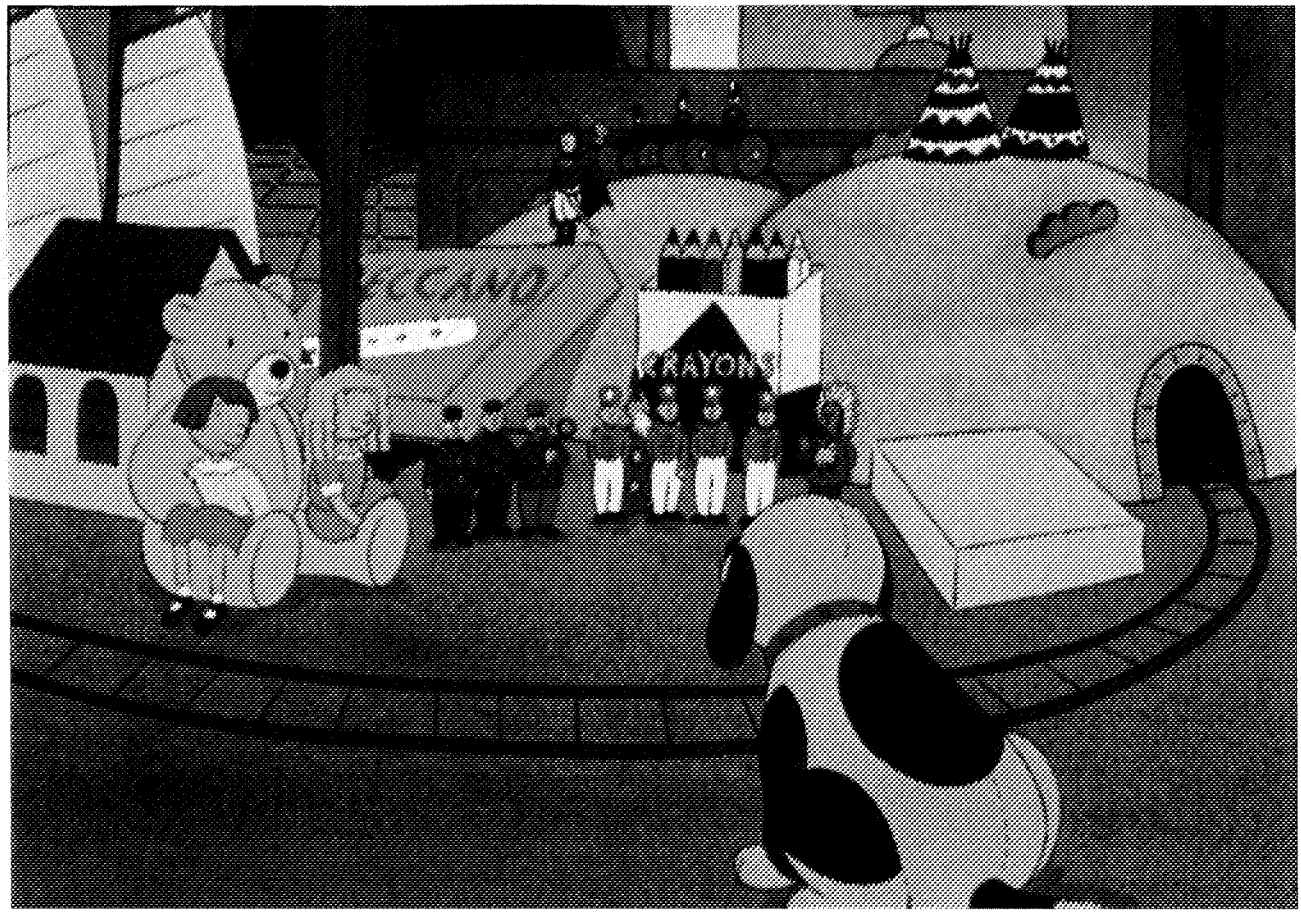


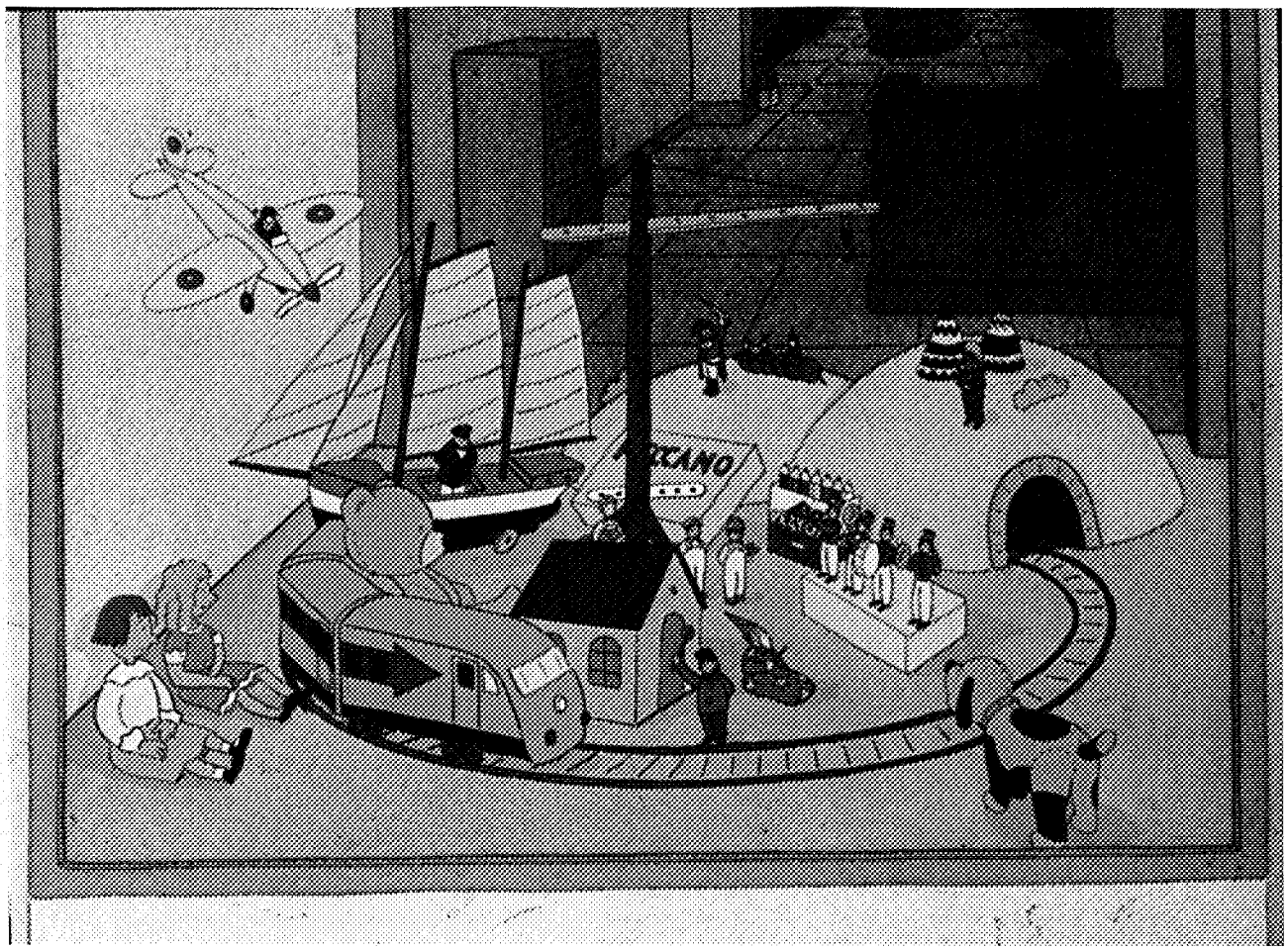
Si ringrazia, per le immagini della *Freccia azzurra*, Paolo Cardoni

CREDITS

Italia -Lussemburgo- Svizzera
Diretto da Enzo D'Alò
Prodotto da Lanterna magica, Fama Film AG, Monipoly Productions
Produttore esecutivo: Maria Fares
Musiche originali di Paolo Conte
Soggetto: Gianni Rodari
Sceneggiatura: Umberto Marino ,Enzo D'Alò

Personaggi e ambientazione:Paolo Cardoni
Distribuzione : SACIS





LA STORIA

La freccia azzurra è il nome di un treno, un treno meraviglioso desiderato da un bambino italiano degli anni in cui il benessere per molti era ancora lontano.

Il bambino, Francesco, orfano di padre, passa le giornate (dopo la scuola e il lavoro) con il naso schiacciato sulla vetrina del negozio della Befana, un segno dei tempi moderni in una cittadina ben delineata, ad ammirare il trenino, sognando a occhi aperti il momento in cui riceverà quel dono.

Ma non ha fatto i conti col malvagio dott. Scarafoni, l'assistente della Befana, e con la sua ineguagliabile sete di oro. Il malvagio figuro, doppiato dal bravissimo Dario Fo, dà delle false medicine alla Befana per metterla fuori gioco e consegnare lui i

regali ai bambini (ma solo se prima i genitori hanno sborsato una lauta cifra).

Così per Francesco, trattato in malo modo dall'omuncolo, è inutile aspettare la notte magica perché "senza quattrini non c'è regalo".

Per contrappunto, si fanno vedere due fratelli alto- borghesi che trattano malissimo la loro governante e che presentano una lista interminabile di giocattoli che temono non arrivino neanche fino a Pasqua e compiacendosi di essere ricchi perché così ricevono più giochi "come è giusto che sia".

Intanto i giocattoli, inorriditi dalla sporca manovra che si sta realizzando alle spalle dei desideri dei bambini, decidono di prendere un'importante decisione: saranno loro a regalarsi ai piccoli e impediranno così a Scarafoni di portare a termine il losco affare.

Così, con un esploratore a bordo di un aereo, cercano l'indirizzo del famoso bambino Francesco che ha toccato così profondamente il loro cuore.

Ma l'impresa non è affatto semplice. I bambini con questo nome sono tanti e come si potrà trovare il bambino giusto?

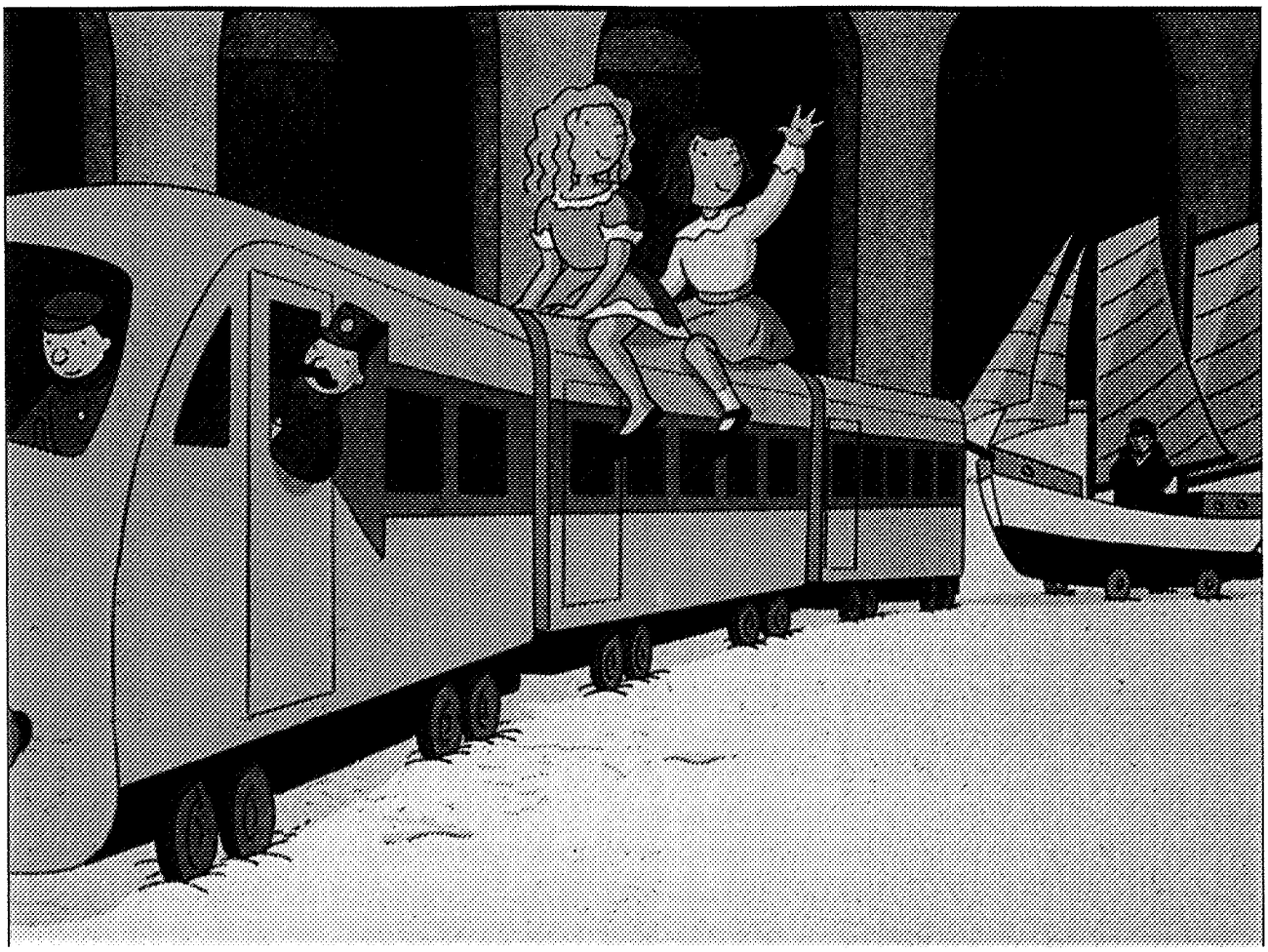
Nel frattempo, la Befana sempre più malandata, ha affidato per la prima volta nella storia, la consegna dei regali a qualcun altro. Ma il malvagio Scarafoni è solo interessato a riempirsi le tasche di quattrini e a fuggire poi col maltolto, su cui hanno messo gli occhi due ladri molto sconclusionati.

Intanto il meraviglioso viaggio dei giocattoli continua nella città notturna dove fiocca la neve e dove, sono guidati dal cane Spicciola, (un cane di pezza ma che ha certe virtù tipiche dei cani) cercheranno di raggiungere Francesco.

"Il fiuto lo porterà da Francesco" –dice il cane , così seguono tutti , compresa la tanto agognata Freccia azzurra, la pista che porta a Francesco.

Scarafoni, però,messo sulle tracce dal solito "pentito", mago Merlino , inorridito dalla prospettiva di finire in casa di un bambino povero trova i giocattoli e sta per

catturarli quando Spicciola, con un indomito coraggio, e una bravissima statua, che, per l'occasione si è animata, lo mettono fuori uso permettendo a tutti di scappare.
Hanno nel frattempo trovato il taccuino di Scarafoni e sanno dove andarsi a consegnare.
Nel frattempo, Francesco è andato, come al solito a lavorare nel cinema dove vende caramelle e leccornie varie durante l'intervallo, sempre più triste e abbattuto.
All'uscita però lo rapiscono i due malviventi che lo costringono ad entrare da una finestrella del negozio della Befana con l'intento di aprirgli la porta.
Il bambino ne approfitta per chiamare la polizia che arriva quasi immediatamente ma pensa che lui sia complice.
Intanto la Befana, rispondendo ad una telefonata , si è resa conto dell'inganno che ha subito e si è affrettata ad uscire con la scopa di riserva per portare ai bambini i doni tanto attesi (non senza aver chiesto prima al giocattolaio di fare nuovi giochi).
Ma prima deve salvare Francesco dichiarando ai poliziotti la sua innocenza.
La notte continua sempre molto movimentata, con continue sorprese e colpi di scena Finché la freccia azzurra (esemplare unico) viene consegnata ad un bambino figlio di ferroviere , di nome Roberto, particolarmente coraggioso e amante dei treni mentre a Francesco, spetterà la compagnia di Spicciola, che, nella notte magica, è addirittura diventato un cane vero e la Befana lo assumerà nella stagione successiva come suo assistente. Tutto è bene ciò che finisce bene.



ANALISI FILMICA

La storia è abbastanza stucchevole e vagamente populista ma viene riscattata dall'ironia con cui

viene proposta. Ma lasciamo la parola al regista, Enzo D'Alò:

La freccia azzurra è nata in un momento di enorme crisi del cinema d'animazione italiano in cui si guardava con ambizione e con invidia ai colleghi francesi o tedeschi che da diversi anni avevano sviluppato la produzione(...)
Quando avevamo iniziato la produzione del film si era trattato di un investimento non solo economico, ma anche mentale. Fu un'operazione particolare, pionieristica: giravo il mondo cercando i finanziamenti per poter realizzare il film e nello stesso tempo lavoravo alla sceneggiatura.

Ho scritto per diversi anni, senza essere pagato da nessuno, e nei ritagli di tempo, un po' come l'artigiano che si costruisce le sue cosettine, tra un lavoro e l'altro. Ogni volta che avevo del tempo libero mi rimettevo a lavorare sul vecchio progetto e lo rielaboravo.
Non avevo mai scritto una sceneggiatura; avevo letto i manuali, ma credo che la tecnica sia d'aiuto solamente se lo sceneggiatore ha in quel momento una storia da raccontare e un modo particolare di farlo. Per la versione definitiva mi affidai comunque all'aiuto di un vero sceneggiatore: Umberto Marino.
Sono convinto che l'elemento fondamentale di qualsiasi film , non solo d'animazione, sia proprio la storia, che deve essere bella, far riflettere, lasciare qualcosa in tutti quelli che vedono il film: - bambini, adulti indistintamente.

Leggevo i libri, per piacere personale e perché avevo una bambina piccola a cui mi piaceva raccontare le storie.
Mi innamorai di *La freccia azzurra* di Rodari e cominciai a cercare il modo di trasformarlo in un film d'animazione.
Lavorai con l'immaginazione: la storia evocava immediatamente azioni e situazioni, si prestava senza eccessive difficoltà alle trasformazioni necessarie per essere trasformata in film. Aggiunsi quello che sarebbe diventato il personaggio principale del film : il dottor Scarafoni.
Il suo ruolo di cattivo mi serviva per restituire una luce di bontà alla Befana, che nel libro era alle volte cattiva alle volte buona.[1]

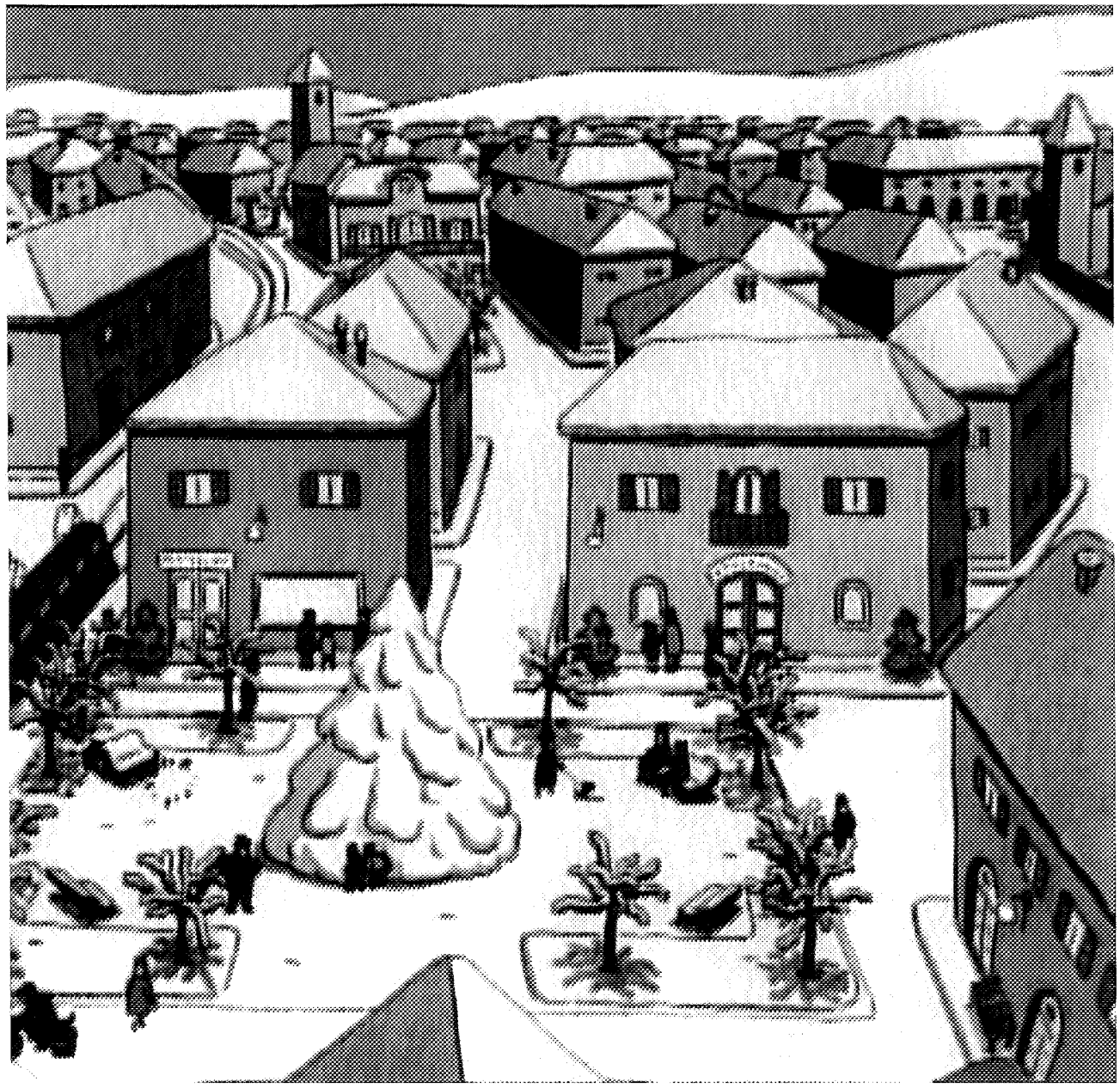
"Per fortuna la realizzazione firmata da Enzo D'Alò che è ciò che conta , risulta asciutta, divertita e divertente, spesso auto-ironica (*coup de chapeau* al doppiaggio di Dario Fo-Scarafoni e di Lella Costa –Befana) e descritta con straordinaria originalità dai disegni e dalle scenografie di paolo Cardoni, un illustratore che della semplificazione del tratto e della bidimensionalità del colore si era fatto un marchio di fabbrica, e che qui si mostra particolarmente malleabile nell'adattarsi alle necessità della narrazione cinematografica.

Un lungometraggio d'animazione, dunque, proposto da un Paese in grave crisi produttiva (crisi che, nel campo specifico del disegno in movimento è per lo più endemica) e proprio in diretta concorrenza, sugli schermi, con il gigante in arrivo *Il gobbo di Notre Dame* della Walt Disney.

L'atto di coraggio non è significativo soltanto per la sfida contro la congiuntura e contro l'agguerrito rivale d'Oltre Oceano, ma anche e soprattutto per la formula scelta. *La Freccia azzurra* in effetti, è un lavoro genuinamente originale e autonomo nel campo dell'animazione per ragazzi. Ne' disneiano, ne' antidisneiano; ne' caricaturale ne' realistico; ne' fantascientifico ne' guerresco, ne' strappalacrime (anche se non manca qualche sfumatura filo- poveristica ereditata dal cinema di sinistra di una volta).

E' un film che narra una fiaba non canonica e non celebre, ma anzi moderna e nel quale il fantastico si combina molto sostanzialmente con il realistico, descrivendo addirittura quasi planimetricamente la cittadina media italiana nella quale si svolge (Il modello ideale a cui gli autori si sono riferiti è stato in concreto Orbetello).

[1] Enzo D'Alò ed altri, *Così ridevano, così piangevano*, Torino città del cinema, Editrice il Castoro, Torino 2001



E' un film, in sostanza, che ha il pregio di svincolarsi dalle mode e di percorrere una sua via personale, senza la minima timidezza e anzi con il massimo immaginabile di perfezionismo, professionalità, acribia (la lavorazione è durata oltre quattro anni). Tra l'altro risulterà probabilmente gradevole anche per gli adulti, ai quali non dovrebbe dispiacere quel suo sapore vagamente rétro, quasi fatto apposta per chi può aver sviluppato simpatia per il modernariato (gli anni Trenta non dichiarati ma palesi). A questa atmosfera dà un apporto decisivo la musica caratterizzata, forte ed elegante di Paolo Conte.

Ha un carattere italiano ma è un prodotto europeo; il primo esempio in casa nostra, di lungometraggio immagine per immagine nato, cresciuto, caldeggiato all'ombra delle grandi organizzazioni della Cee che promuovono la produzione comunitaria.

Le italiane Lanterna Magica ed Eta Beta si sono associate a co-produttori stranieri come l'elvetica Fama Film e la lussumburghese Monipoly, e il lavoro vero e proprio di animazione si è svolto anche in altri Paesi come la Spagna e il Portogallo, la Repubblica Ceca e la Danimarca , per un totale di 400 disegnatori o scenografi di differente passaporto (anche se l'unità dello stile è stata poi sempre garantita dall'esigente direttore dell'animazione torinese Silvio Pautasso).

Non c'è dubbio poi che lo stile e il tono del film siano legati alla tradizione europea del cinema d'animazione d'autore, e che vi manchi invece del tutto la così frequente impronta hollywoodiana o broadwaiana . [2]

Inoltre molto importante è il fatto che il film sia stato tratto dall'originale racconto di Gianni Rodari., un grande autore italiano di libri per bambini, Nobel per la Letteratura per l'Infanzia, che così si esprimeva sulle fiabe:

"Le fiabe le ha fatte il tempo. Sono un lavoro di millenni, di cui si può solo congetturare un'origine(...) bisogna tener fermo il fatto che lo spessore è millenario, non secolare; anche se hanno avuto una veste feudale (almeno il grosso che è arrivato a noi) le fiabe sono precedenti al feudalesimo."[3]

C'è un messaggio importante all'interno del film. Se si è buoni si sarà anche felici. Ma se non arriva il dono (perché non si può pagare) ci si chiederà a che serve essere stati buoni?

L'ambientazione è quella di una città di medie dimensioni e anche il tempo è quello degli anni Trenta- Cinquanta , con le prime infiltrazioni del benessere in una Nazione come l'Italia di tradizione contadina, abituata a grandi sacrifici per mettere insieme il pranzo con la cena.

La Befana che, nella storia originaria non è così buona , viene resa come una delicata vecchina

---

[2] Giannalberto Bendazzi, *La freccia azzurra*, *Animation World Magazine*, Issue, 1-10 January 1997,pag.3

[3] G.Rodari, *Fiabe sul potere*, cfr. Ermanno Detti, *Il divario tra il mondo reale e il mondo immaginato*, Il" Pepe verde" n.20,2005

che, a causa delle mire mercantili del segretario Scarafoni , si ammala (in realtà viene gradualmente avvelenata).Quindi rispetto al racconto, da cui viene tratto il film, sono state accentuate le dicotomie in accordo al pensiero del bambino che non ama le sfumature (da un lato i buoni dall'altra i cattivi). Nella storia di Rodari invece la Befana a volte è buona a volte è cattiva.

A proposito dello scrittore, che ha portato una grande innovazione nella letteratura per l'infanzia, nel film c'è una citazione quando Scarafoni, leggendo le richieste arrivate alla Befana, dice che Rodari vuole un trenino.

Il disegno appare volutamente infantile con colori particolarmente accesi e uno stile personale. Nonostante l'impressione generale di uno stile un po' naive e semplificato, che è assolutamente voluta, già *nella Freccia azzurra*, il regista ha usato le tecnologie digitali.

Così racconta D'Alò:

Ho usato le tecnologie digitali, per esempio, nella sequenza della Terra che gira all'inizio del film, che è stata fatta prima col computer dato che era molto difficile animare una terra che gira molto lentamente , perché tutti i disegni si sarebbero mossi e avrebbero avuto un effetto di sfarfallio; poi ho stampato quest'animazione tradizionale e l'ho ridisegnata per tornare nell'impasto, nella tecnica del disegno tradizionale". [4]

Un critico come Giannalberto Bendazzi così parla del film:

"Usa il computer in maniera raffinatissima questo film: così raffinata che quasi non si vede. Guidata dal cervello elettronico, la sua macchina da presa compie carrellate ed evoluzioni che sarebbero possibili solo nel cinema "dal vero" ; disegnati dai pixel i suoi personaggi arrivano a disporsi s su 30-40 livelli in profondità di campo, rimanendo tutti perfettamente a fuoco. E' questo uno dei segreti della fondamentale leggerezza di un film che non assomiglia a nessun altro, e che riesce a narrare una divertente e gentile fiaba ambientata negli anni Trenta Cinquanta con la modernità di un cantastorie elettronico.

E l'aspetto tecnologico è probabilmente la prima ragione per cui questo film è importante in questo momento".[5]

La scelta di una fiaba come questa acquista un valore simbolico molto alto per un prodotto europeo di qualità, che vuole riaffermare la presenza di un immaginario diverso da quello imperante della Disney o da quello giapponese ma con una sua linea costitutiva propria.

Comunque nella storia rimangono gli elementi tipici di una fiaba canonica come la lotta tra il bene e il male e il trionfo della giustizia.

C'è la tipizzazione dei fratelli ricchi che esprimono l'arroganza e la protervia con cui i borghesi

[4] Marco Lorenzin, *Computer gazette*, Febbraio 2002

[5] Giannalberto Bendazzi, op.cit.,pag.1

opprimono i poveri , con il trattamento riservato alla loro governante, Silvana..

Viene messa in atto una contrapposizione tra poveri e ricchi mostrando anche delle figure di ladri poveri, i cosiddetti ladri di polli Scarpa e Lesto che se la prendono con il bambino Francesco, un bambino che non viene identificato anche con il cognome e che quindi viene a rappresentare l'emblema del bambino buono e indifeso (povero e orfano di padre) in una società che cominciava ad aprirsi al "mercato", sintetizzato da Scarafoni che dice "senza quattrini non c'è regalo".

Come in ogni fiaba che si rispetti quindi si deve realizzare un intervento magico.

I giocattoli si animano in un modo che ricorda la storia della dodicesima notte o notte magica in cui i giocattoli si animano, parlano e si possono muovere)

I giocattoli e poi la signora Befana (aiutante magico) ristabiliscono la giustizia portando i doni ai bimbi buoni (non ai ricchi con la lista della spesa).

PERSONAGGI

Come in ogni fiaba canonica c'è anche in questa fiaba moderna la lotta tra il bene e il male che è rappresentata dal bambino Francesco da una parte e dal dottor Scarafoni dall'altra.

Presenza dell'elemento magico rappresentato dalla notte magica, la leggenda che racconta della notte della Befana in cui i giocattoli prendono vita. Un'altra raffigurazione della notte magica è rappresentata dalla dodicesima notte di Shakespeare, una storia d'amore che si svolge proprio in questa notte magica.

C'è anche un'altra leggenda che riguarda specificamente i giocattoli che, in un particolare momento ricevono una luce magica, in grado di animarli.

Ogni 333 anni una cometa scivola veloce nel profondo mistero del cielo e quando incrocia la luna, lascia un po' della sua coda magica sull'astro che veglia le notti della nostra terra.
Ma la luna non sa che farsene di questo regalo non richiesto ed è così che nelle notti in cui splende più alta nel cielo, rinvia sulla Terra la luce prodigiosa, che può dar vita per un giorno e una notte alle cose inanimate.

La Befana: procacciatrice di doni, ne viene sottolineata l'italianità perché è una specifica tradizione italiana e quindi si insiste in apertura nel far capire agli stranieri l'usanza, visto che il film si rivolge anche al mercato internazionale.

Il film si apre con il globo terrestre che gira fino ad inquadrare l'Italia.unico meraviglioso paese In cui i bambini ricevono i regali anche dalla Befana.

La Befana corrisponde nel film totalmente all'aiutante magico dello schema di Propp delle fiabe, anche se nel libro viene raccontata in modo diverso.

Impossibilitata ad aiutare il bambino povero Francesco, a causa del boicottaggio messo in atto da Scarafoni per arricchirsi alle sue spalle con i soldi che i genitori elargivano per avere in cambio i giocattoli della Signora Befana, è costretta a letto dall'avvelenamento di Scarafoni, falsamente amico.

Poi, quando si accorge dell'inganno in modo casuale, rivela una pronta reazione di tipo imprenditoriale dinamico, alla milanese, per ripristinare lo status quo.

Si reca da Mastro Romualdo per ordinargli nuovi giocattoli da distribuire ai bambini, prende la scopa di riserva, si reca dal Commissario per scagionare il povero Francesco coinvolto ingiustamente nel tentativo di furto, porta i giocattoli a tutti i bambini meritevoli, la fata buona che sa chi è il predestinato ed è in grado di difendere il bambino, che, in quanto orfano di padre, non lo può fare da solo. La madre tra l'altro non appare mai..

La signora Befana (tipica connotazione borghese) riesce a trattare col commissario di polizia trattandolo come un bambino e ricordandogli le marachelle compiute tanto tempo fa.

Dottor Scarafoni: E' il personaggio del cattivo a cui viene dato maggior risalto rispetto alla storia

originaria. Più che il male vero e proprio è l'esemplificazione dell'avidità nascosta dietro un'apparenza melliflua e sottomessa. Lui chiama sempre la Befana signora. E' ossequioso con i potenti e, alla fine, sta per farla franca col malloppo, ma viene inseguito dalla folla inferocita che vuole riavere il denaro datogli per comprare il regalo.
Lo spettacolo del denaro sparso per terra a disposizione di quanti lo raccolgono, è emblematico.
E' veramente magico e ristabilisce quell'ordine morale di cui tutti (ma in particolare i bambini) hanno bisogno perché sconfigge il male con una festa lieve.
Sapere che c'è un giusto spartiacque tra bene e male da' molta rassicurazione.
C'è una grande capacità narrativa dei luoghi da parte del regista che racconta molto bene la dimensione della città.

Francesco : Protagonista è anche questa volta un bambino orfano di padre che lavora in un cinema per aiutare la famiglia, che desidera intensamente la Freccia azzurra (un trenino per il giorno della Befana) per ricordare il padre ferroviere morto due anni prima.
Quindi una tipica favola natalizia.
Un personaggio educato, umile, determinato che, ad un certo punto, perde ogni illusione nella credenza magica della Befana (e arriva a dire, pur di proteggersi, che la Befana non esiste).
E che poi, alla fine, ha il suo trionfo. Non sarà la tanto agognata freccia azzurra ma la compagnia del cane Spicciola (il miglior amico del mondo) a fargli ritrovare la sua felicità (lieto fine), insieme all'affetto della fata buona , che lo prende come assistente.

Adulti: Comprimari dei protagonisti :la signora Befana e il dottor Scarafoni.

Alcuni si dimostrano dotati di buon cuore, come ad esempio il vigilante che raccoglie il soldatino da terra per portarlo a casa a suo figlio, o che timidamente difende Francesco quando è al commissariato, il vetturino che si offre di accompagnarlo a casa. Anche la donna che lavora al cinema quando lo invita ad andare a casa ad aspettare la Befana.

Bambini : I bambini come Francesco lavoravano (nel suo caso distribuendo cibo e bevande in un cinema o aiutavano il padre ferroviere come Roberto, abitavano in cantine come il figlio del portiere, in compagnia dei topi affamati perché in quella casa non c'era mai uno straccio di briciola da raccogliere, niente di niente.

Un bambino povero che addirittura riceve dei meravigliosi pastelli (come si affretta a stigmatizzare uno degli insopportabili gemelli borghesi Carlo Alberto –che, quasi indignato, se ne duole con il fratello (tipico commento classista).

Roberto: altro bambino della storia: aiuta il padre ferroviere, che compie un gesto eroico mettendosi sui binari con la bandiera per fermare il rapido che sta sopraggiungendo ed evitare un incidente tanto che il macchinista della freccia azzurra decide di regalarglisi.

I due gemelli borghesi: i due fratelli insopportabili che rappresentano la grande oppressione che subivano i poveri da parte dei borghesi.
Ragazzi viziati che vogliono tutto (scrivono un elenco spropositato di giochi), sanno che i ricchi devono avere più giochi (come è giusto che sia) trattano con arroganza e sufficienza la loro governante Silvana, rassegnata alla situazione. Non sopportano che, addirittura, nella notte magica, il figlio del portiere abbia avuto dei pastelli mentre loro niente. Sono però in prima fila nel chiedere la restituzione dei soldi al perfido Scarafoni a dimostrare l'intraprendenza della borghesia, quando si tratta di soldi.

Ladri di polli:

Scarpa e Lesto che rappresentano i cattivi poveri ma che appaiono più che altro molto sprovveduti e sconclusionati e sono capaci solo di fare del male ad un bambino indifeso come Francesco.

I giocattoli

I giocattoli hanno un ruolo decisivo di natura morale. Grazie alla capacità di animarsi, di muoversi e di parlare, sono loro che non possono fare a meno di regalarsi solo ai bambini che li hanno davvero meritati e che sventano il piano diabolico di Scarafoni per intascare un congruo malloppo alle spalle dei bambini e delle loro famiglie. Da semplici doni portati di qua e di là per far felici dei bambini, nella notte magica in cui i giochi possono parlare e muoversi, prendono consapevolezza della giusta causa e decidono di regalarsi a chi li ha davvero meritati. Scrivono su un biglietto prima di fuggire: "Voi forse non avete più un cuore ma i vostri giocattoli sì".

Cane Spicciola

Il protagonista naturalmente è in questo caso il cane Spicciola, che è il più motivato a ristabilire l'ordine morale. E' lui il cane di pezza, bistrattato da tutti, che però con il suo fiuto (come i cani veri) riesce a guidare tutti gli altri giocattoli dal loro obiettivo, Francesco.

Capitano Mezzabarba

Si distinguono, al loro interno, alcune tipologie tra i giocattoli il capitano Mezzabarba, l'uomo tutto d'un pezzo che incita anche gli altri alla rivolta, e che è un lupo di mare. Temperamento focoso e sincero, convince gli ultimi giocattoli tentennanti e non rivolge la parola a Mago Merlino quando questi fa la spia.
Sogna di essere regalato ad un bambino di nome Marino che sicuramente come lui amerà il mare, ma quando scopre che il bambino in questione è una bambina di nome Marina, che lo veste da femmina, lo trucca e lo tratta come una bambola, scappa di nascosto e torna dalla Beafana per essere regalato a qualcuno che ne abbia maggior cura e diventa in quell'occasione il capitano Tuttabarba.. Altri giocattoli molto importanti sono il capo indiano che esprime la saggezza dell'uomo vissuto che, con calma e pacatezza, riesce a convincere gli altri in tutte le occasioni.

Mago Merlino: Figura di giocattolo pentito, che ha paura all'idea di poter finire in qualche casa povera e per questo fa la spia al dottor Scarafoni svelando il luogo dove li potrà trovare e che quindi viene inviso ai giocattoli fino a quando si scopre che era così perché non gli avevano fatto il cuore. Così i pastelli provvedono e tutto è risolto: diventa buono.

Capitano dell'esercito: Figura tutta d'un pezzo che rimane nella neve quando un suo cannone finisce accidentalmente in un tombino fino a quando un uomo che torna dal lavoro non lo vede per caso e lo raccoglie portandolo al suo bambino (a cui dirà che glielo ha dato personalmente la Befana).

Freccia azzurra: Dà il titolo al film e alla storia perché rappresenta il sogno, l'evasione di un bambino che lo cerca anche per lenire il forte dolore legato alla scomparsa del padre. Alla fine, il

macchinista però deciderà di regalarsi ad un altro bambino, Roberto, sempre figlio di un ferroviere, che ha compiuto un gesto eroico.

La statua: Ricorda in qualche modo la fiaba di Oscar Wilde, del principe felice, con la citazione della rondine, che gli si posa sul cappello.
Nella notte magica anche lei si anima e aiuta i giocattoli a disfarsi del cattivo in questione, Scarafoni, allertato da Mago Merlino, che aveva il terrore di finire in qualche casa povera.

Musica

Le musiche, scritte da Paolo Conte, sono veramente coinvolgenti e trasportano lo spettatore in un 'atmosfera molto lontana da quella dell'Italia attuale, in cui si cominciano ad intravedere in rapida successione le tracce di quel primo benessere italiano rappresentato dagli antipatici bambini borghesi con tanto di cappotto lungo e governante al seguito ma in cui rimanevano molte sacche di povertà.

Disegni

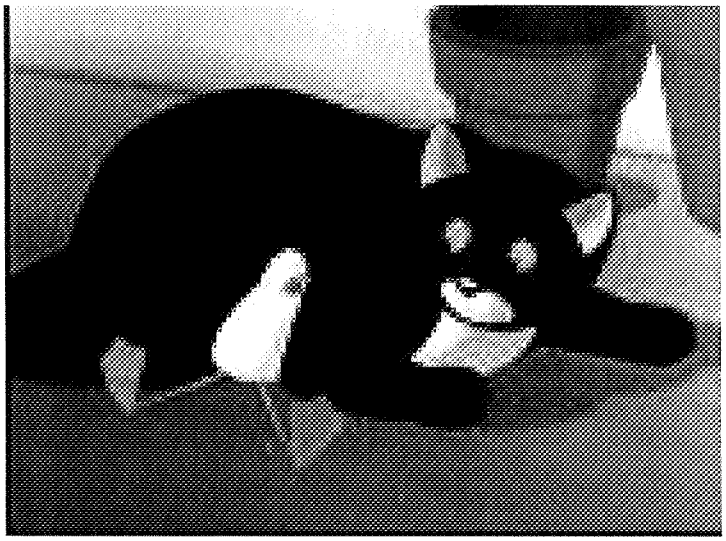
Paolo Cardoni, l'illustratore dei disegni e delle scenografie così ricorda la genesi del film in cui se si voleva competere con il colosso americano si aveva un'unica chance, non essere italiani ma italianissimi.
Il modello d'ispirazione per i suoi disegni, che hanno come cifra stilistica la semplificazione da qualsiasi orpello esteriore, è stato Sergio Tofano, il famoso autore del Signor Bonaventura, che ha un'autorevolezza enorme ma è molto italiano.Un autore che lavorava più di gomma che di matita e che è stato per Cardoni molto importante.
Il suo scopo era riuscire a fare dei disegni molto semplici da cui trasparisse il segno che è semplificato al massimo. Così l'illustratore ne parla nell'intervista:
"Io ho cercato di ridurre.Le tinte sono volutamente piatte, ho annullato qualsiasi velleità pittorica, come si può dire orpello, svolazzo, occhieggiamento alle mode per arrivare alla sintesi massima, alla semplicità e anche questo l'ho fatto nell'ottica che potessero diventare dei personaggi".[6]

[6] Cfr.*Intervista a Paolo Cardoni*

LA GABBIANELLA E IL GATTO (1999)

Regia di Enzo D'Alò

Una favola ecologica



CREDITS

Mario e Vittorio Cecchi Gori presentano un film di Enzo D'Alò, dal romanzo "Storia di una gabbianella e del gatto che le insegnò a volare"di Luis Sepulveda-
Sceneggiatura: Enzo D'Alò, Umberto Marino
Montaggio: Rita Rossi
Direttore delle animazioni: Silvio Pautasso
Personaggi:Walter Cavazzuti
Ambientazioni: Michel Fuzellier
Con le voci di : Luis Sepulveda, Carlo Verdone, Antonio Albanese, Melba Ruffo di Calabria
Musiche :David Rhodes
Produttore esecutivo: Maria Fares per "La lanterna magica"
Regia: Enzo D'Alò
Prodotto da Vittorio e Rita Cecchi Gori

LA STORIA

Tratto dal libro *Storia della gabbianella e del gatto che le insegnò a volare* , è la

metafora dell'accettazione della differenza.

I disegni sono più inclini alla tipologia disneiana da cui Enzo D'Alò e i disegnatori Walter

Cavazzuti e Michel Fuzellier cedono alla morbidezza e alla rotondità dei personaggi in questione.

E' una storia che riceve la sua massima consacrazione proprio dalla forma espressiva del cinema d'animazione e dalle sue peculiarità.

Ricorda un valente studioso, Walter Alberti, che "il mondo del disegno animato è lo stesso della nostra immaginazione, del sole, della luna..."[1]

La gabbianella e il gatto è il film che ha avuto maggior successo all'interno della produzione di Enzo D'Alò probabilmente perché si avvicina allo stile disneiano.

Purtroppo, a causa dell'imperversante capitalismo americano, i bambini italiani come i bambini del resto d'Europa risentono delle imposizioni del mercato per cui sono influenzati dai prodotti americani della Disney e da quelli giapponesi in particolare.

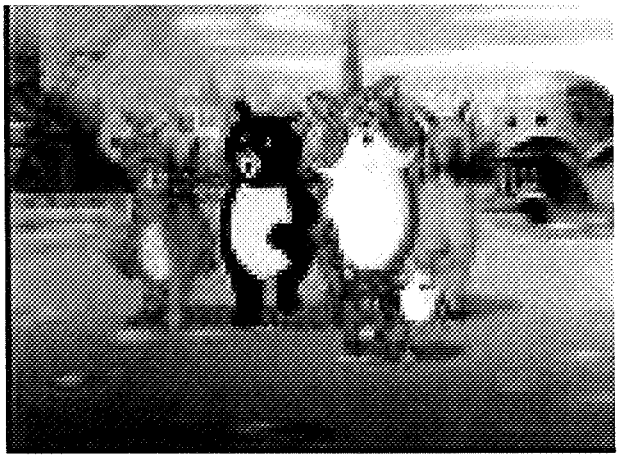
Quindi preferiscono spesso ciò che conoscono e, soprattutto negli ultimi tempi, qualche volta non sono molto riflessivi, abituati come sono al linguaggio televisivo.

D'altro canto, come sottolinea giustamente lo studioso Jack Zipes, in molti casi, se non in tutti, il film è una merce come le altre che deve essere data al bambino con le modalità tipiche di qualsiasi prodotto per cui non si può neanche creare uno stato di soddisfazione, perché in tal caso l'utenza non è orientata verso altri bisogni ma sarebbe soddisfatta di ciò che ha.

I colori sono anche piuttosto sgargianti e tipici di una corrente di cinema che si avvicina maggiormente alla scuola disneiana.

[1]Walter Alberti, *Il cinema d'animazione*, Ed.Rai-Radio Italiana, Torino 1957, pag 3

LA STORIA



Nella *storia della gabbianella e del gatto che le insegnò a volare* ci sono dei concetti molto importanti che vengono trasmessi ai bambini.

Una gabbiana Kengah vittima di un disastro ecologico sta per morire ma riesce ad approdare alla riva , a deporre comunque un uovo e a lasciare ad un gatto, Zorba, le sue ultime volontà. Si farà promettere tre cose del tutto estranee alla natura del gatto : non mangiare l'uovo, aver cura del piccolo e addirittura insegnargli a volare.

Alcuni critici vedono la storia come una fiaba ecologica, ma è nelle intenzioni dell'autore soprattutto una metafora dell'accettazione della diversità, non in modo superficiale ma in modo sentito, vissuto profondamente tanto da permettere ad un gatto, che ha una natura del tutto particolare (molto presente nelle fiabe ma in genere per rivendicare tutta la propria indipendenza), di insegnare a volare ad un uccello, cioè ad un essere quanto più diverso da quello che possa essere dalla natura felina, e sviluppa in modo del tutto inedito tutto l'istinto protettivo nei confronti della gabbianella che ormai potrebbe essere appetibile, buona da mangiare, possibile preda, e lo fa con queste parole "lasciala stare, lei è un gatto".

Nella sua mentalità ha assunto su di sé la diversità e veramente ora Zorba è convinto che lei sia un gatto.

"Un passo avanti rispetto alla *Freccia azzurra* , specie per quel che riguarda i tempi narrativi e la qualità delle animazioni, che ha visto impegnati studi di un po' tutta Italia, Sicilia compresa.

Tratto dal bel racconto di Luis Sepulveda (successo di vendite anche in Italia) è sostanzialmente un film per tutti, che risveglia i più nobili istinti filo-animalisti ed ecologisti.

La tematica del diverso e del rispetto domina con eleganza la narrazione. [2]
Questo il giudizio di alcuni critici perché, per altri e, in parte anche per me, è un po' vero il contrario tanto che, pur con le debite distanze, vorrei riportare anche il giudizio di Luca Raffaelli in proposito che, a tal riguardo, in un'intervista a Daniele Timpano così dice a proposito del confronto con *Momo*, un altro film di D'Alò:

Personalmente ho avuto molti più problemi con il grande successo, ovvero *La gabbianella e il gatto.* Lo stesso libro da cui è tratto è una vera turbata, fatta senza cuore.
Leggendolo, non credevo ai miei occhi.
Comunque se qualcosa si può imputare in genere ai produttori di animazione, televisivi e non, è proprio la mancanza di coraggio".
Per cui, giocoforza, i modelli di successo sono sempre da imitare". [3]
Senza arrivare alle conclusioni estreme del critico Raffaelli, si può tuttavia riconoscere che la narrazione e le linee dei disegni e delle scenografie della *Gabbianella* siano di tipo più smielato e già visto rispetto a quanto era stato realizzato precedentemente nella *Freccia azzurra*, progetto che aveva realizzato un lungometraggio tutto italiano, con un suo specifico stile diverso e più fresco(a vent'anni da *Allegro non troppo* di Bozzetto) grazie alla costanza e al coraggio proprio di Enzo D'Alò e della sua socia della Lanterna Magica Maria Fares.
Anche nella *Gabbianella,* D'Alò ha usato la computer grafica, in particolare in una delle scene iniziali del film nella quale appare una gru davanti al porto e vediamo i gatti che combattono contro i topi.
"Mi serviva tutta un'animazione che girava impazzita a destra e sinistra e non potevo farla a mano, non era possibile. E' in questo senso che deve essere usata la computer grafica".[4]

Comunque la si pensi circa la riuscita, è comunque un fatto che *La gabbianella e il gatto* sia il lungometraggio d'animazione che ha potuto disporre del più alto budget della storia italiana dei cartoni animati.(dieci miliardi).
Il film si avvale dell'apporto di cartoonist italiani, complessivamente 200 autori, artisti e tecnici che hanno creato 1200 scenografie e realizzato 220.000 disegni oltre ad ospitare alcune prestigiose star della musica internazionali : a dare voce ai personaggi del cartoon è stato chiamato un eccezionale cast di doppiatori.

---

[2] Marco Pellitteri, *Conoscere l'animazione*, Valore scuola, 2004, p.198
[3] Daniele Timpano, AVONLINE *Qualche domanda per Luca Raffaelli*, www.amnesiavivace.it/sommario 16/6/2008
[4] Marco Lorenzin, *Cartoni animati in Italia.Momo"*,Computer gazette", febbraio 2002

Antonio Albanese ha doppiato il Grande Topo a Carlo Verdone è stato affidato il personaggio del Gatto Zorba mentre lo stesso Sepulveda è il poeta. Invece tra gli autori chiamati a realizzare la colonna sonora sono presenti voci note della musica leggera italiana come Ivana Spagna, Samuele Bersani, Leda Battisti e lo stesso Albanese che per l'occasione è anche in veste di cantante.

L'idea è venuta al regista due anni prima, dopo aver letto il libro di Sepulveda.
Ma lasciamo la parola al regista:

"Non avevo ancora chiuso il libro che già riuscivo a visualizzare i disegni e le atmosfere e, in particolare, a intravedere al di là della metafora favolistica, una storia drammaticamente attuale sulla tolleranza e sul rispetto dei "diversi". (...) Da subito mi è sembrata una storia perfetta per il cinema. Così ne ho parlato con Rita Cecchi Gori e lei ne è stata entusiasta.
Come lo è stato Sepulveda con cui abbiamo lavorato quasi a una riscrittura del racconto, sviluppando alcuni temi, focalizzando più profondamente alcuni personaggi, aggiungendo il gatto Pallino, che è la mascotte del gruppo, e anche Nina la figlia del poeta... Mentre lavoravo alla sceneggiatura con Umberto Marino immaginavo già le voci dei personaggi, perché mi ricordavano altri personaggi reali, del mondo dello spettacolo, che assomigliavano molto a quegli eroi di cartone"[5].
D'Alò poi così racconta l'atmosfera in cui si è svolto il lavoro registico.
"Mi sono incontrato più volte con Sepulveda, a Gjion nelle Asturie, per esporgli i cambiamenti. Ne abbiamo discusso, trovando piena intesa. L'ambientazione nel porto di Amburgo è diventata più neutra: i personaggi si sono un po' italianizzati, soprattutto il pittoresco popolo dei gatti, che arieggiano i cavalli di Genova. Abbiamo stemperato anche l'apologo ecologista, puntando con tocco lieve e ironico, sulle incognite della diversità e dell'integrazione, di grande attualità oggi in Europa. La storia di una gabbianella salvata e allevata in un mondo felino scatena una serie di contraddizioni storiche –un gatto che cova e un uccellino che fa le fusa e miagola –da cui l'ottusa truppa dei topi trae veloci conclusioni: quegli stupidi si sono rimbambiti a furia di croccantini, è giunta l'ora di prendere il potere.
(...) Mi è sempre sembrato pesante il modo hollywoodiano di appropriarsi delle culture altrui: Pinocchio che diventa un tirolesino, Hercules che balla il blues. La fiaba e il mito al servizio della spettacolarità , la magia vera dell'immaginazione soffocata da quella esteriore dell'effetto speciale. Le fiabe cinematografiche dovrebbero essere prima di tutto fiabe".[6]

---

[5] Enzo D'Alò, www.lombardiaspettacolo.com/cinema,20/6/2007
[6] Enzo D'Alò, "La Repubblica", 26/8/1998

Molti critici invece sottolineano il coraggio di fare un film come la *Gabbianella,* uno dei pochi film massimalisti, e così scrivono:

"*La gabbianella e il gatto* è , a suo modo, un film massimalista. Racconta di un mondo semplice basato su opposizioni e su antitesi primordiali (i gatti *versus* topi *versus* uccelli).

E ricorre a stereotipi di immediata evidenza per rompere il proprio stesso manicheismo strutturale: si pensi alla scena in cui la gabbianella marcia con i gatti del porto cantando in coro con loro una canzone "identitaria" *Siamo gatti* (probabilmente uno degli hit della bella colonna sonora di David Rhodes): basta quel batuffolo di penne bianche mescolato ai peli grigi dei felini per ribadire con forza che l'identità è sempre una questione di cultura e non di natura. E' un messaggio così semplice ed elementare nella sua intrinseca necessità, che forse lo si può ribadire ormai per l'appunto solo in un *cartoon.*[7]

"Ed altri critici invece sottolineano la sua originalità nel distaccarsi dalla maggior parte dei film in animazione perché si muove su un territorio di autonomia espressiva sia del segno grafico che dei personaggi che popolano le scene e detta in un certo senso nuove coordinate estetiche, sganciate dai modelli statunitensi; il film di D'Alò presenta infatti delle scelte visuali assolutamente interessanti:

..."Intenso e accattivante soprattutto nei campi lunghi, nelle vedute aeree o negli scorci urbani (dove i verdi brillanti e i blu notte della prima parte si equilibrano con le tinte più trasparenti e leggere dell'epilogo) il film adotta una cifra grafica essenziale e stilizzata, in cui il realismo mimetico disneyano è messo tra parentesi a favore di una grafica che alterna il realismo del dettaglio a un registro allusivo ed evocativo nella rappresentazione dell'ambiente e del contesto in cui si svolge l'azione.Come già in *La freccia azzurra,* D'Alò è efficacissimo nelle scene corali e coraggiosamente antirealistico e sperimentale nelle due sequenza oniriche che "bucano" la scorrevolezza narrativa della trama. Il primo dei due sogni, in particolare, giocato com'è sul tema dell'uovo che galleggia nel vuoto e si scompone su fondi bianco-neri, rompe con i codici figurativi del resto della storia, inserendo una "scheggia" di visualità splendidamente astratta in un contesto di apparente realismo quotidiano".[8]

Enzo D'Alò comunque si allontana dallo stile Disney anche per quanto riguarda la caratterizzazione dei personaggi.

Così dichiara presentando il film: "Non volevamo ritrarre personaggi stile "*Aristogatti*" ne' ricalcare l'antropomorfismo proposto nell'universo disneyano " e in effetti i suoi protagonisti felini sono assolutamente diversi dal gatto Romeo (er mejo gatto der Colosseo) e anche da Felix cat .

---

[7] Gianni Canova, "Segnocinema", n.95, gennaio-febbraio 1999,p.32-33

[8] *Ibidem*

Non sono bipedi e non si comportano come uomini in un corpo da gatto. Invece sono fisicamente zoomorfi, camminano a quattro zampe, però sono simili agli umani per quanto riguarda le emozioni.

All'antropomorfizzazione fisica tipica della scuola disneyana, "D'Alò ha contrapposto cioè un'antropomorfizzazione dei sentimenti: tanto più gli animali sono diversi da noi nell'aspetto fisico tanto più ci "assomigliano" nel sentire. Vissuti, emozioni e sensazioni acquistano così una valenza universale e forniscono il terreno ideale per innescare nello spettatore processi d'identificazione, proiezione, immedesimazione Aspetto questo assolutamente interessante per chi volesse sviluppare a scuola percorsi di lavoro sull'identità e la diversità che, prendendo le mosse dagli stimoli forniti dal film, consentano di affrontare la riflessione in modo mediato e simbolico". [9]

[9] Patrizia Canova, *la gabbianella e il gatto*, "Arrivano i film", 20 settembre 2008

MOMO ALLA CONQUISTA DEL TEMPO (2001)

Regia di Enzo D'Alò

Credits

Produttori :Mario e Vittorio Cecchi Gori
Diretto da Enzo D'Alò –Sceneggiatura:Enzo D'Alò, Umberto Marino- Tratto dal romanzo "Momo " di Michael Ende- Musiche di Gianna Nannini- Prodotto da Cecchi Gori Group Fin.ma.vi. s.p.a. e Taurus Production Gmbh- Regia di Enzo D'Alò

LA STORIA

Momo, una bimba venuta dal niente, dagli occhi azzurri sognanti e dal carattere dolce, viene "adottata" da alcuni abitanti di una piccola città.

In particolare diventano suoi amici: Beppo un anziano spazzino felice di rendersi utile in questo modo al benessere della sua città, Gigi, un bambino chiamato "il principe" perché sa raccontare storie favolose, Livia con il fratellino e Stefano, un eterno mangione. La nascondono in un anfiteatro abbandonato che viene addirittura arredato per renderlo più confortevole.

Questo diventa il luogo preferito delle loro scorribande quando gli amici fingono di navigare tra mille tempeste e divertendosi un mondo.

Ma la serenità non dura per molto perché, ben presto, cominciano ad arrivare delle esalazioni di fumo da alcune macchine che avvelenano l'aria ma soprattutto il cuore degli uomini.

Gli effluvi appartengono ai sigari degli "uomini grigi", che in realtà non sono creature in carne e ossa ma devono la loro vita alle ore- fiore (tempo) rubato agli uomini , tempo che loro assorbono attraverso questi sigari che eternamente fumano.

Devono perciò convincere gli uomini a risparmiare sempre di più il loro tempo che loro gli sottraggono custodendolo in un gigantesco deposito.

Ma Momo, che riesce solo con lo sguardo a far dire agli altri la verità grazie ai suoi poteri , inconsapevolmente si oppone a questo piano, perché ragiona con il cuore e convince anche gli altri a comunicare nello stesso modo, tanto è vero che un agente degli uomini grigi le rivela il piano segreto e quindi la bambina rappresenta un pericolo. Inutilmente i bambini a cui l'ha comunicato cercano di mettere in guardia gli adulti.

Gli uomini grigi mettono a punto un piano per isolarla e poi ucciderla. Il rapimento non riesce

perché la bambina trova una preziosa alleata in Cassiopea , una tartaruga che ha una straordinaria qualità : riesce a prevedere il futuro con mezz'ora d'anticipo. Quindi l'avverte del pericolo costringendola ad uscire in tempo dal suo rifugio nell'anfiteatro e portandola al sicuro da Mastro Ora, il maestro del tempo, che abita in una specie di labirinto , ripreso dalla località di Stone Edge, che la invita a riposare per un anno presso di lui e poi a risolvere la situazione. Ma gli eventi precipitano, i suoi amici si trasformano irrimediabilmente. Il raccontatore di storie Gigi diventa una star della televisione Gigi player e viene fagocitato completamente dall'ambiente, gli altri bambini non vanno più a giocare liberamente ma fanno lezione di jogging perché devono imparare a correre.

Beppo, che ha provato ad andare alla polizia dicendo che una bambina è stata rapita, è preso per matto e mandato al manicomio. Poi viene avvicinato dagli uomini grigi che lo convincono a risparmiare tempo. Momo, prova a convincere i suoi amici, ma non c'è niente da fare .Non può far altro che andare alla conquista del tempo ritornando dagli uomini grigi con la complicità del Maestro del Tempo che ha fermato l'orologio per un'ora e liberare tutte le ore fiore contenute nel deposito restituendole agli uomini. Ritorna in questo modo la serenità.

ANALISI FILMICA

Momo è tratto dal libro di Michael Ende, con musiche interamente firmate da Gianna Nannini. La scenografia ricorda i giochi prospettici di un artista importante come Escher, con i suoi equilibri personali che ignorano completamente la legge della gravità, con delle prospettive originali, ricercate nei minimi particolari quanto poco realistiche, nonostante l'impianto architettonico.

Le citazioni colte sono sparse ovunque, come l'anfiteatro con vista sul mare che ricorda alcune città del nord Africa, conquistate dai romani, per via dell'impianto teatrale e lo sfondo un mare azzurrissimo, con la citazione di Stone Edge come del luogo in cui è custodito il tempo dall'eterno Maestro Hora che non può distrarsi neanche un attimo.

Nel racconto del film, colpisce la precisione della critica al giocattolo elettronico parlante, che uccide la fantasia dei bambini perché, per quanto si vuole farlo parlare, non riuscirà mai ad essere all'altezza di Pupa, la bambola di pezza di Momo, che può davvero diventare un'amica e non un petulante disco che ripete sempre le stesse cose come Bibi girl o Bobo boy.

Momo è un film per bambini piuttosto intellettualistico che fa pensare , di non facilissima lettura, però anche per questo conquista il cuore dei bambini, quelli presenti in sala erano "delusi perché è finito subito". In fondo un buon segno per le storie dei buoni sentimenti.

Momo è un film in cui i caratteri dei personaggi sono abbastanza ben definiti.

Tratto da una storia che ci racconta, quasi in una forma di premonizione, il futuro che ci sta aspettando.

La nostra società è sempre più divorata dall'ansia del tempo, che si "risparmia" senza tregua in una frenesia di mobilità che porta l'individuo ad una solitudine sempre più assoluta.

L'unica salvezza è rappresentata dai puri di cuore come Momo, dai bambini che sanno vedere più lontano dei grandi e dai "matti", persone un po' strampalate come Beppo, che sono ancora capaci di godere della bellezza del mondo che li circonda (del tepore e della luce di una bella giornata di sole).

Si sa che gli artisti sono capaci di vedere con gli occhi della propria fantasia cose che sfuggono ai comuni mortali. In Momo si può vedere una metafora del mondo così come sta diventando.

La globalizzazione porta ad una strumentalizzazione della fantasia.

Lo studioso Jack Zipes in proposito, usa parole molto sapienti dicendo:

Il pericolo proprio della tecnologia e della burocrazia di produrre mezzi per schiavizzare l'umanità è centrale nel romanzo fiabesco Momo(1973) di Michael Ende.
Quest'opera ha vinto il German Youth Price, è stata tradotta in diciassette lingue e ne è stato tratto un film. Narra le avventure di un'orfanella, una minuscola e ingegnosa bambina di nome Momo, che non conosce esattamente la sua età e che vive tra le rovine di un anfiteatro, ai margini di una grande città. Ha l'incredibile dono di saper ascoltare e lo fa con una tale intensità che chi viene ad esporle i problemi è indotto a trovare da se' la soluzione.

Per questo si guadagna la fiducia e la simpatia di tutti nel quartiere. Grazie all'influenza della bambina, tutti cercano di vivere in pace e di condividere quel poco che hanno, ma questo piccolo mondo viene minacciato dall'arrivo dei "mangiatori di tempo", uomini vestiti di grigio i cui visi cinerei si abbinano agli abiti che portano. Indossano rigidi cappelli, fumano sigari e trasportano piccole valige. Nessuno sa chi siano questi uomini che inducono la gente ad economizzare il tempo, promettendo che un giorno verrà restituito con gli interessi. La loro subdola e clandestina influenza è così grande che la città comincia progressivamente a trasformarsi in una macchina dal ritmo implacabile. Vengono demoliti edifici e strade per fare posto alla tecnologia moderna e automatizzata.
Tutti si affrettano cercando modi per risparmiare tempo e guadagnare più denaro. Gli uomini grigi conquistano il controllo su ognuno e isolano Momo.
Ma quando la bambina riesce a raggiungere la "casa in nessun posto" di Mastro Hora, il "custode" del tempo, trova un valido alleato per contrastare gli uomini grigi, assieme a una saggia tartaruga. Il tempo viene liberato così che gli esseri umani possano nuovamente determinare il proprio destino.

Il vivace romanzo fiabesco di Ende è narrato in modo tale che gli eventi potrebbero verosimilmente essere intesi come accaduti in un tempo che è passato, presente oppure futuro.
In una forma insolitamente simbolica, egli incorpora una critica alla razionalità strumentale così da renderla comprensibile per lettori che possono andare dagli otto ai quindici anni.
Come nel caso della maggior parte di fiabe contemporanee con un potenziale emancipatorio Ende sceglie una protagonista femminile quale figura capace di realizzare o indicare un cambiamento. Mentre Momo dimostra il suo valore come individuo, le relazioni sociali sembrano essere ricostituite in un modo che consentirà al tempo di sbocciare adeguatamente per ciascuno. Ci sono però dei problemi con il finale di *Momo,* che è solo ingannevolmente emancipatorio. Cioè Ende impiega il fantastico per celebrare l'azione individualistica o la privatizzazione dell'immaginazione. Un tale individualismo si suppone sia la crescente razionalizzazione della vita quotidiana, e viene celebrato nel secondo best seller di Ende, *La storia infinita* (1979) , in cui un goffo e poco sveglio ragazzino di nome Bastiano scopre di poter usare la sua immaginazione per inventare una storia senza fine che lo aiuti a riaggiustare la realtà. Ende fa rubare a Bastiano un libro, e mentre il ragazzo lo legge in un posto appartato si sente chiamato dal regno di Fantasia in pericolo, e qui ha numerose avventure. Aiutato dal devoto amico Atreju e da animali magici, impedisce la distruzione di Fantasia. Al suo ritorno nella realtà si riconcilia col padre e si sente abbastanza forte e coraggioso da affrontare il mondo. A differenza di *Momo*, *La storia infinita* rappresenta la ricerca di casa come una forma di regressione e compromesso.
Inoltre ci sono troppi luoghi comuni e stereotipi tradizionali nello sforzo di aderire allo slogan della rivolta studentesca che recitava "l'immaginazione al potere", così che, in ultima analisi il racconto lascia delusi i lettori e impedisce loro di vedere le potenzialità e i problemi contro lo sfondo di forze sociali che manipolano e sfruttano tanto la coscienza quanto l'immaginazione.[1]

[1] J.Zipes, *Chi ha paura dei fratelli Grimm*, Mondadori, Milano,p.284

MUSICA

Per realizzare la musica al regista, insieme a Gianna Nannini, sono stati necessari due anni di lavoro e, di montaggio e di smontaggio del film anche in funzione del lavoro musicale.

Così racconta Enzo D'Alò il lavoro preparatorio del film:

"Siamo partiti proprio con le musiche quando non era iniziato il lavoro vero e questo ci ha permesso di ragionare su come si potesse raccontare il tempo ai bambini.

La nostra scelta è stata quella di raccontare il tempo e le variazioni di velocità del tempo che sono portate in questo paese dai signori grigi, proprio con la musica, quindi con delle immagini delle animazioni meno tradizionali". [2]

Molte sequenze le ho ottenute visualmente e musicalmente proprio perché avevo la musica di Gianna Nannini e queste sequenze le abbiamo costruite insieme.

Lo story-board è stato lungamente e faticosamente meditato e montato poi in un "videoboard" assemblando tutte le vignette dello story board con le voci guidate sotto in un sistema Avid, per avere già la ritmica del film. Quindi con delle riprese accelerate, delle riprese strane che simulano un po' Quelle dal vero, fatte a paso uno, scattando un fotogramma ogni minuto oppure ogni cinque o dieci minuti.

Giocando con questo sistema e la musica che andava in crescendo, abbiamo cercato di dare l'idea dell'accelerarsi del tempo e credo che questo sia facilmente leggibile dai bambini.

Un ottimo lavoro è stato fatto da Gianna Nannini, che ha firmato la vibrante e travolgente colonna sonora firmata arricchita del contributo di Jeff Beck (poetica chitarra nel finale di Aria) e Will Malone (arrangiatore delle parti di archi).

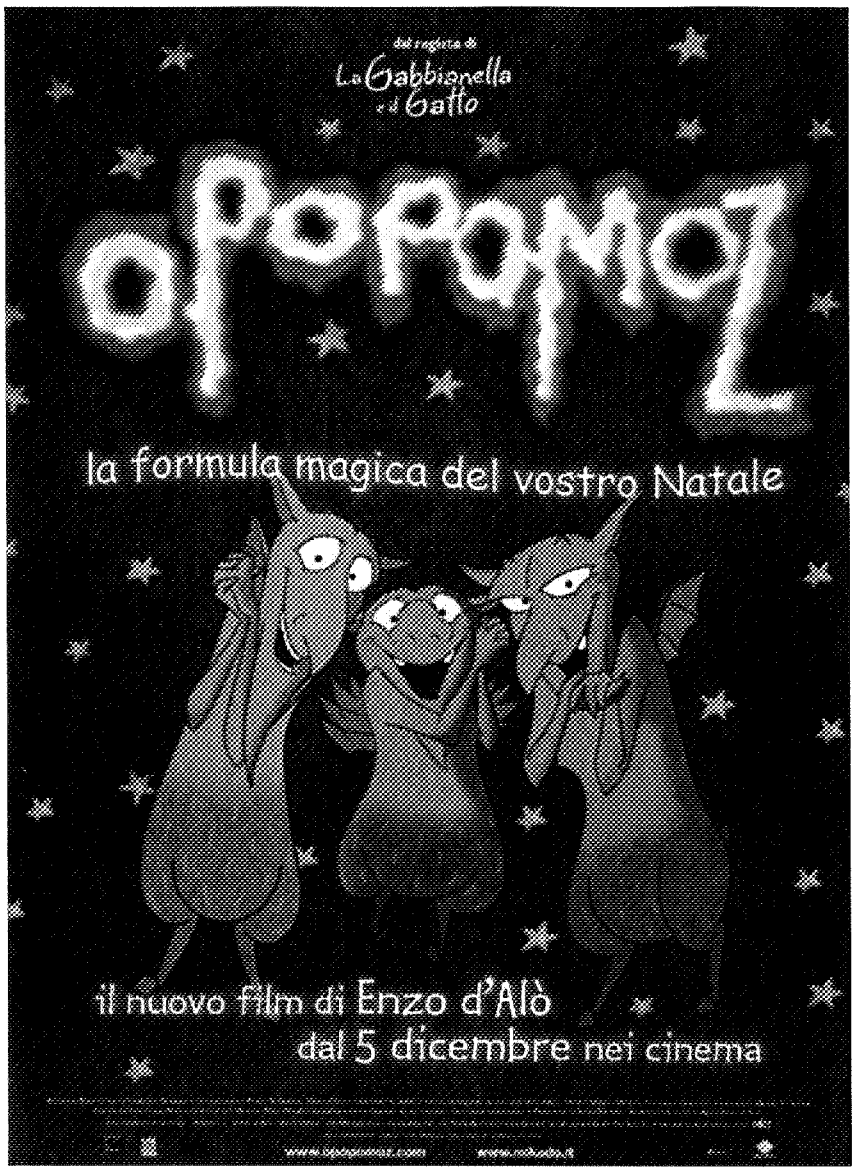
MOMO (recensione)

---

[2] Paolo Pugliese, *Intervista al grande regista d'animazione italiano, Enzo D'Alò*, www.occhi sul cinema.com, 20/3/2007

La protagonista con il suo buffo cappotto a scacchi e gli occhietti vispi, è l'eroina del tempo, del nostro tempo frettoloso e confusionario, del tempo che mal governiamo e di cui siamo sempre più schiavi.
Una favola moderna, che si mescola alla riflessione filosofica, un lucido e disincantato atto d'accusa contro l'era dell'accesso- eccesso e un prezioso regalo per quanti ancora sentono il centro della loro vita nello scorrere degli attimi (come ci ricorda il buon Mastro Ora cui un piacevolmente riconoscibile Abatantuono presta la voce): questo il progetto del sensibile cineasta italiano.
I signori grigi, tutti fumatori di tempo, tutti uguali, rappresentano la nostra ansia di potere e sete di successo, i media pesantemente criticati (e in questo D'Alò scivola in un eccesso di retorica) e ridicolizzati sono pericolose tentazioni per ingenui e creduloni , il progresso non è che un male incurabile.
I disegni animati, opera di Walter Cavazzuti (già collaboratore di D'Alò per la realizzazione de *La gabbianella e il gatto*), si discostano non poco sia dal classico cliché del modello Disney, sia da quello made in Japan, ma non riescono forse a conquistare le simpatie di un pubblico abituato ad altre rappresentazioni.
La grandezza e il limite dell'intera opera risiede infatti nel porsi al confine tra fantasia e realtà affrontando in chiave fantastica- fantasiosa temi e problemi davvero scottanti. Una bella prova di maturità per un pubblico di bambini!
La registrazione , durata un anno e mezzo , si è svolta tra il prestigioso studio Metropolis di Londra e gli studi di Milano.
Pellicola delicata e sentita che turba le coscienze e stimola il pensiero, è un lavoro ben fatto ma oscilla troppo tra il buonismo melenso di alcune scene e l'acido disincanto di altre, confondendo delitto e castigo, accusa e redenzione. Nato per i bambini, coinvolgerà maggiormente i grandi.

OPOPOMOZ (2004)



Credits:

Soggetto: Enzo D'Alò e Umberto Marino
Sceneggiatura: Furio Scarpelli, Enzo D'Alò e Giacomo Scarpelli
Collaborazione ai dialoghi :Antonello Dose e Marco Presta
Ideazione ambienti e scenografie: Michel Fuzellier
Creazione personaggi: Walter Cavazzuti
Musiche: Pino Daniele
(Edizioni Warner Chappell Music Italiana <Blue Drag Publishing)
Prodotto da Luigi Musini e Roberto Cicutto
Regia di Enzo D'Alò
Una coproduzione Italo-Spagnola
Albachiara Rai Cinema –DeAPlaneta
In collaborazione con Vittorio Cecchi Gori Group Fin.Ma.Vi
Regia : Enzo D'Alò

LA STORIA

La vigilia di Natale nella città più natalizia del mondo, Napoli. Un gruppo di diavoli, tutto sommato assai buono, capeggiato da Sua Profondità, che ha sede nelle viscere di Pozzuoli e delle sue tenebrose caverne, confabulano sulla ricorrenza che si sta per verificare, il Natale, e vogliono impedire la venuta sulla Terra del santo Bambino.

Per questo, tre di loro Scarpino, Farfaricchio e Astarotte si recano a Napoli e cercano una persona che abbia smarrito la felicità per indurla a sottoscrivere un patto con loro e convincerlo ad impedire la nascita del bambinello.

La trovano o pensano di trovarla in un bambino, Rocco, che sta per avere un fratellino che si chiamerà Francesco, la cui nascita è prevista proprio a Natale, che vive i turbamenti per questo cambiamento convinto di dover perdere per sempre dopo quest'evento, l'affetto dei suoi genitori.

Il bambino triste, scontento, anche se a malincuore, accetta le lusinghe dei diavoli e, pronunciando la parola magica che dà il titolo al film "Opopomoz" entra nel presepe di casa sua e cerca di portare a termine la missione.

La parola Opopomoz è l'acronimo di Onnipossente, Potere, Occulto, Prestigioso, Oscuro,

Mefistofelico, Orsù, Zampagiù.

Viene proiettato così dentro un mondo fatato dove ogni personaggio ha la sua funzione stabilita da secoli, dentro la bellissima cantata dei Pastori di tradizione secentesca.

Rocco cerca di raggiungere il luogo dove i due sposi stanno andando e cioè Betlemme, tra ripensamenti e interventi vari.

Significativa è l'entrata nel presepe anche della cuginetta Sara che vuole molto bene a Rocco e che, attraverso il gatto Baffo, è l'unica che capisce dove sia finito il bambino e che a sua volta, viene rapita dal capo-demonio.

A questo punto, Rocco capisce il suo errore e si confida proprio con gli sposi sacri per cercare aiuto e salvare la cuginetta.

Sara si ricorda che la nonna le ha detto che i napoletani ne sanno una più del diavolo e che le ha insegnato una filastrocca scaccia-diavoli. La canta a squarciagola ed è libera, il diavolo si polverizza.

Così, con gli stessi diavoli bonaccioni che parteggiano per il lieto fine della storia, i bambini riprendono il cammino verso Napoli, escono dal presepe e affrontano con amore ed allegria la nuova realtà della nascita del fratellino.

Gli unici che rimangono nel Presepe, sono i diavoli che si trovano ad avere come si suol dire "un posto in prima fila", visto e considerato che sono gli asinelli della grotta.

Per la sua realizzazione Enzo D'Alò si è avvalso oltre all'aiuto del grande animatore Michel Fuzellier (già collaboratore ne *La gabbianella e il gatto* e *Momo alla conquista del tempo*) anche dell'uso della grafica 3 D che, anche se non usato in dosi massicce, è servito per la fedele ricostruzione della città di Napoli e le sue vie caratteristiche.
Per la sceneggiatura è stato aiutato anche da Giacomo e Furio Scarpelli (quest'ultimo ideatore della parola magica e del titolo) che, prima della realizzazione del film, hanno trascorso diversi mesi a Napoli per poter entrare meglio nello spirito della cultura napoletana e delle loro usanze.
Per lo studio e la caratterizzazione dei personaggi hanno lavorato Walter Cavazzuti, Marco Presta ed Antonello Dose (famosi per la trasmissione radiofonica *Il ruggito del coniglio*) mentre per il doppiaggio del film c'è un cast di tutto rispetto: Silvio Orlando nel doppiaggio del papà di Rocco, Vincenzo Salemme per San Giuseppe, Peppe Barra per Sua Profondità, Oreste Lionello, Fabio Volo e Tonino Accolla per i diavoletti Astarotte, Farfaricchio e Scarapino e John Turturro per lo zio americano.
Inoltre i due piccoli protagonisti sono due bambini autentici Ciro Ricci di 8 anni nel ruolo di Rocco e Xsuela Douglas di 3 anni che è la cuginetta Sara.
E se le voci napoletane del doppiaggio sono ottime, le musiche lo sono altrettanto, basti pensare che la colonna sonora è di Pino Daniele, mentre la canzone finale Opopomoz blues di Gegè Telesforo è dei Neri per caso.Un film da non perdere.

ANALISI FILMICA

Questa volta D'Alò si è cimentato con una storia tutta umana, con personaggi "moderni "(il bambino, la mamma, il papà, la cuginetta) che si svolge nella sua città d'origine, Napoli, di cui si assaporano i modi di dire, i colori e le ambientazioni.

Una sceneggiatura originale scritta da un grande nome del cinema italiano come Furio Scarpelli insieme al figlio Giacomo e allo stesso D'Alò con la collaborazione ai dialoghi di Antonello Dose e Marco Presta.
Un lavoro durato quattro anni e costato dieci milioni di euro e molto scrupoloso, tanto che per ritrovare la suggestione, la "magia" e i colori di Napoli lo stesso regista e la sua equipe (da

Fuzellier, autore delle ambientazioni, a Cavazzuti, ideatore dei personaggi, si sono trasferiti nella città partenopea per diversi mesi.

Differente dai film americani per la pastosità dei colori mediterranei e la morbidezza delle linee, "è un film sull'immaginario e anche sul mio immaginario (che avevo da piccolo)" –dice il regista.
"Noi raccontiamo tante vite parallele che continuano ad interfacciarsi, è tutto un passaggio osmotico di mondi che si intersecano. Napoli è una città in cui si percepisce che c'è un livello di sotto e uno di sopra di ogni cosa che ci fa vivere in una maniera diversa, magica". [1]
"Belli i protagonisti (che addirittura si cambiano d'abito a scandire il passare dei giorni e delle situazioni) azzeccati i fastidiosi e imbranati diavoletti, divertente Sua Cattiveria che si scioglie nella sua perfidia come un gigantesco blob"...[2]

Il film è una fiaba più realistica rispetto alle storie precedenti perché mette al centro dell'attenzione il sentimento , quanto mai umano , della gelosia da parte di un bambino finora indiscusso e unico protagonista dell'universo familiare per l'arrivo di un fratellino (quasi un novello Bambin Gesù vista la data di nascita).
"E' un viaggio nel presepe –ha spiegato Enzo D'Alò –ma anche all'interno di sé che finisce sempre al punto di partenza".
"Un viaggio dal broncio al sorriso, dalla voglia di cattiveria alla consapevolezza che è meglio essere buoni.
Con qualche lungaggine, senza troppe emozioni, e molto spirito natalizio. E forse questo è un suo grande limite, perché *Opopomoz* è indiscutibilmente legato al Natale.

[1] Simone Carletti, Conversazione con Enzo D'Alò e Furio Scarpelli, www.cinemastudio.com/interviste/conferenzaopopomoz.htm, 23 febbraio 2007
[2] D.C.I., www.delcinema.it/film/2003/opopomoz 11 febbraio 2008

INTERVISTA A ENZO D'ALO'

(Roma 16 aprile 2008)

Enzo D'Alò è uno dei più significativi esponenti della "rinascita" del cinema italiano d'animazione. Suoi sono i quattro lungometraggi (*La freccia azzurra*, *Momo*, *La gabbianella e* il gatto e *Opopomoz*) che si ispirano quasi tutti a delle opere letterarie(tranne *Opopomoz* che ha una sceneggiatura originale con Furio Scarpelli) che parlano con il linguaggio delle fiabe.
Per lui tradurre un libro nel linguaggio filmico comporta sempre un cambiamento della storia, ma significa anche attenzione a lasciare intatto lo spirito del messaggio che l'autore ha voluto esprimere attraverso il libro.
Tra i registi d'animazione italiani si sente molto vicino, per il suo modo di raccontare e per le sue storie ricche di contenuti, a Bruno Bozzetto e vede però che intorno a lui, in questo momento, spesso proliferano film che sono essenzialmente "prodotti per il mercato", vuoti e senza significato.
Rivendica la necessità per i bambini di essere considerati esseri pensanti e per questo affronta tematiche sociali , pur ribadendo che i suoi non sono "film tristi".
Vede la nostra società ipocrita per certi versi perché, da un lato, gli appare come una società più violenta rispetto al passato (nonostante la guerra), dall'altro è attenta a proporre ai bambini storie troppo edulcorate per una sorta di "protezione".
Ho faticato non poco per ottenere quest'intervista in quanto D'Alò è in piena fase di produzione per realizzare il suo *Pinocchio*, progetto che ha in cantiere dal 2002 (lo stesso periodo del Pinocchio di Benigni) che per ovvi motivi di "sovrabbondanza" non poté essere lanciato allora e, successivamente, è stato abbandonato; ora con la co-produzione di francesi, belgi e lussemburghesi vedrà la luce nel 2010.

R. Vorrei che mi spiegasse prima con una breve premessa le motivazioni della sua ricerca.

D. Sto svolgendo un lavoro nell'ambito del dottorato di ricerca in pedagogia presso l'Università Roma Tre proprio sulla tematica del linguaggio della fiaba e del cinema d'animazione italiano.
Sull'argomento ci sono ben pochi studi e, visto che la fiaba è un linguaggio molto attraente per i bambini, che ricorre nel cinema d'animazione, ho intervistato diversi registi tra cui Bruno Bozzetto, Iginio Straffi, Stelio Passacantando, e ora lei, registi che sono sicuramente tra le personalità più

significative del cinema d'animazione italiano. Ho intervistato Paolo Cardoni, come illustratore tra i più validi, per avere anche la posizione di un artista che collabora al cinema d'animazione con una figura diversa (da un altro punto di vista) e poi farò un'analisi filmica di una decina di film più significativi dell'animazione italiana in prospettiva fiabica. Pubblicherò integralmente l'intervista, naturalmente dopo avergliela sottoposta, via mail e poi la rielaborerò per trarne confronti e differenze con altri stili di regia.

D. Cominciamo dalla domanda classica. Come è nata la sua passione per il cinema d'animazione?

R. Mi sono avvicinato al cinema d'animazione in maniera molto casuale perché come musicista, dovevo far realizzare ai bambini dei film d'animazione. Non sapevo molto sull'argomento comunque ho avuto la fortuna d'incontrare grandi personalità come Lotte Reiniger (una regista austriaca tra le più innovative nel campo), esponenti della scuola di Zagabria, Andrè Leduc.
E poi ho imparato molto dai bambini che seguono percorsi tutti personali per raccontare delle storie. Sono affascinati dal percorso in sé più che dalla finalità della storia, come succede agli adulti che sono troppo imprigionati in certi schemi per accorgersi della bellezza di ciò che li circonda.
Le faccio un esempio : se un adulto deve attraversare la strada lo fa seguendo una linea retta che congiunge i due punti più vicini tra una parte e l'altra e guardando solo il punto d'arrivo. Invece il bambino seguirà un percorso a zig zag , noterà il semaforo, conterà le strisce pedonali, vivrà pienamente il percorso più che la realizzazione dello scopo di attraversare la strada.
La stessa cosa accade per le storie. Al bambino non importa tanto o soltanto la finalità della storia quanto tutto il "percorso per arrivare", il fascino del racconto.

D. Quindi quale posto occupano le storie?

R. Per me sono fondamentali. Se ho una bella storia da raccontare ho tutto ciò che mi occorre. Anche se poi le storie trovano un loro contesto proprio dato da chi le ascolta.
Quando è uscito *Momo,* in conferenza stampa un giornalista mi chiese come mai mi fossi ispirato a Berlusconi per il personaggio del Presidente dei signori grigi perché in lui "riconosceva " quest'uomo che poi è un personaggio in cui la cattiveria ha anche una sua logica, sia pure perversa.

Invece un bambino in un'altra occasione , dopo la proiezione, mi disse che nel Presidente aveva riconosciuto la figura del suo maestro che era proprio cattivo.
Questo la dice lunga sul potere delle storie.

D. Qual è quindi la specificità di questo linguaggio?

R. Credo che la specificità sia proprio il riuscire a raccontare la metafora, con grande leggerezza e poesia cose che con altri linguaggi non si riuscirebbe a raccontare.
Ad esempio nella *Gabbianella e il gatto* che ho dovuto cambiare in alcuni elementi (ad esempio togliendo lo scimpanzé Mattia n.d.r.) si vede la metafora dell'accettazione della diversità, della capacità di fare fronte con amore all'altro,il diverso da se'. Quindi un gatto che trova un uovo d'uccello, che normalmente avrebbe divorato, fa alla gabbiana (la mamma) la promessa che non solo non l'avrebbe mangiato ma addirittura si sarebbe occupato del piccolo. E poi riesce a difenderla da tutti gli attacchi dicendo che lei "è un gatto"e, cosa straordinaria, pur non sapendo volare glielo insegna.
In questo si vede molto bene la metafora raccontare una cosa per dirne un'altra. Sarebbe un po' come se davanti alla porta di un bancario milanese si presentasse un bambino del Burkina Faso o dell'Albania chiedendo di essere accolto. Cosa accadrebbe? Comunque verrebbe sconvolta la tranquillità della sua vita e si dovrebbe misurare con l'incognita.

D. Qual è il suo rapporto con i bambini?

R. E' una domanda pericolosa.

D. Perché?. Ho letto che spesso lei ribadisce l'importanza d'imparare dai bambini e non prevaricarli. Pure io condivido questa "regola" anche se non è proprio una regola, questa posizione.

R. Sì, non è una regola, ma una posizione che mi porta a non prevaricare con i bambini visto , visto che l'adulto in genere ha un atteggiamento supponente.

D. Sì, i bambini sono molto diversi dagli adulti e mi piace stare con loro perché sono più liberi.

R. E' una capacità che da adulti si perde spesso.
Ognuno, come dicevo prima, vede ciò che vuole vedere.

D. Lei ha anche dichiarato che si riesce ad esprimere meglio la metafora nell'animazione tradizionale, disegnata (2 D) piuttosto che nel 3D. Perché?

R. Non è questione di tecnologia. Il discorso è che nell'animazione disegnata si possono esprimere dei concetti che non sono possibili con il 3 D in quanto spesso, quando si usa l'animazione tridimensionale, si è più concentrati sulla verosimiglianza, sull'iperrealismo di quanto non lo sia su cosa si vuole raccontare.
A volte addirittura questa frenesia del più vero del vero arriva a punte estreme quando si potrebbe usare direttamente il cinema dal vero. Invece nel 2 D si è più concentrati sulla storia.

D. Sono passati più di quattro anni dal suo ultimo film dal titolo di *Opopomoz*. Qual è la difficoltà maggiore del suo lavoro visto che in Italia l'animazione fatica a trovare un suo spazio?

R. Prima di tutto trovare dei finanziatori per i miei progetti visto che il lungometraggio d'animazione è molto costoso e ci vogliono 7 milioni di euro per un film, la difficoltà è proprio pratica.

D. Sì e poi c'è anche un discorso di mentalità perché in Italia l'animazione è considerata destinata ad un pubblico di bambini ed è un settore molto marginale del cinema.Una mentalità arretrata perché si vede in Giappone e in tanti altri paesi come la stessa Italia che con l'animazione si possono raccontare cose più reali del vero. Se si pensa ai *Simpson* o a *Shrek* si vede quanto sono innovativi e quindi l'animazione è un linguaggio espressivo fortissimo ed è un peccato che da noi ancora fatichi a prendere piede.

R. Purtroppo non si considerano abbastanza i bambini e i film destinati a loro come importanti e sono sempre visti come marginali. Qualche volta non è così per esempio nel caso dei Simpson, dopo molti anni di programmazione televisiva è stato realizzato un lungometraggio che è fatto bene,

ha una forte sceneggiatura e si segue benissimo. Ma in molti altri casi si fanno opere per i bambini approssimative e raffazzonate.

D. Certo i bambini non votano.

R. Sì, però l'animazione italiana anche se non si può paragonare per mezzi ai film americani della Disney è comunque ricca di contenuti e vuole trasmettere un messaggio, però fatica ad essere vista dai bambini italiani. Non so se dipenda dal fatto che i genitori vogliono per i loro figli solo intrattenimento senza pensieri e poi i risultati sono sotto gli occhi di tutti perché la società registra maggiore livello di violenza e un impoverimento enorme puntando solo sul mercato.

D. Danneggiano tutta la società ma c'è una visione molto miope purtroppo.

R. No, non è miope.

D. E' miope perché si guarda solo l'aspetto economico però in modo immediato. Si guarda al prodotto che rende, in una maniera simile alle altre merci, dove il cinema d'animazione è assimilato ad altre merci che devi vendere in un certo periodo mentre invece non si fa un discorso culturale purtroppo che è quello che educa un po' tutti, ci rende migliori.
Questo è solo il mio punto di vista.Tra l'altro parlando sia con Bruno Bozzetto che con Paolo Cardoni mi sono resa conto che sia per la storia di *Allegro non troppo* sia per la vostra *Freccia azzurra* , c'è stato bisogno del ricorso all'estero per avere la distribuzione in Italia di film che poi sono stati un successo. La solita vecchia storia dell'Italia che non riconosce i meriti.

R. In Italia questa è la normalità.
Questa è una cosa tristissima che noi in Italia abbiamo una creatività, delle professionalità degli artisti però poi si devono scontrare con dei muri di gomma impenetrabili.
Se Bozzetto fosse nato in Francia sicuramente avrebbe fatto venti lungometraggi e non tre.

D. Tra l'altro, Bruno Bozzetto mi spiegava che il primo l' ha prodotto il padre e gli altri sono stati finanziati dallo studio pubblicitario. Adesso ha difficoltà a produrre il quarto che già da tempo ha in cantiere perché non trova un finanziatore.
Negli ultimi anni si assiste da un lato ad un mescolamento di generi per cui non c'è differenza tra cinema per adulti e cinema per bambini, dall'altro si tende ad edulcorare le storie d'animazione per bambini. Perché?

R. A cosa si riferisce?

D. Per esempio nel caso di *Bambi* degli anni '40 , si vede che in quel film la storia della morte della madre è straziante ed è raccontata in un modo così tragico da lasciare il segno. Invece il *sequel Bambi e il principe della foresta* mostra un padre diventato improvvisamente affettuoso, quasi una sorta di mammo che si occupa del cerbiatto. Per lei questa è una tendenza agli estremismi propria della nostra società o c'è qualche altra spiegazione?

R. Non ho visto il seguito di *Bambi*. Però paradossalmente proprio nella nostra società che è molto più violenta di quella degli anni '40 o '50 nonostante la guerra , penso che ci sia una sorta d'ipocrisia per cui da un lato i bambini, attraverso programmi televisivi violenti (i telegiornali, i film di genere) o i videogiochi, sono sottoposti a stimoli forti aggressivi, dall'altro si vuole poi "proteggere" gli stessi bambini dai racconti forti.

D. In America c'è stato un periodo in cui si è pensato che la stessa *Biancaneve* fosse troppo truculenta e non si potesse proporre ai bambini.

D. Nonostante tutto invece i bambini sono sempre affascinati dalle fiabe che propongono dei problemi "seri" , di senso della vita, perché loro (che si sentono inermi in balia di tutto) hanno bisogno di misurarsi con l'accettazione della propria identità e con il "lieto fine".

R. I bambini hanno bisogno di pensare e i miei film , anche se non sono tristi, propongono sempre degli spunti di riflessione tanto che molti insegnanti nelle scuole li propongono ai bambini nelle attività didattiche e poi non è solo importante il contenuto ma anche come si tratta l'argomento.

Tra le storie che io ho raccontato faccio l'esempio di *Momo* tratta da un'opera letteraria di Michael Ende.
I film sono sempre diversi dal libro in questione ma devono conservare lo spirito dell'autore, ciò che l'autore voleva comunicare.
Per esempio in *Momo* (libro) c'è molto esoterismo, ad ogni passo del libro si può dire che ci sia un rimando ad un mondo esoterico nascosto dietro la realtà visibile che io, facendo un film d'animazione, ho dovuto togliere. Rimane però intatto il messaggio che Ende voleva comunicare di un mondo in cui venivano minacciati i sentimenti e le cose più preziose.
So che invece lo stesso Ende fino alla fine della sua vita ha osteggiato la realizzazione della *Storia infinita* perché sentiva che era stato stravolto il suo messaggio.

D. Bisogna cambiare quindi ma rispettando sempre la volontà dell'autore.
Lei spesso ha affrontato tematiche sociali mettendo in guardia dai pericoli dell'omologazione e del conformismo. Cosa ne pensa della situazione attuale?
C'è spazio per la creatività e la fantasia in questo mondo? Mi scuso perché è un po' apocalittica questa domanda ma in quel momento l'ho pensata così.

R. Sì, un po' lo è . Diciamo che spesso si realizzano film d'animazione senza badare molto ai contenuti pensando solo alla piacevolezza degli effetti speciali e si crea sempre più omologazione.

D. Quindi lei è pessimista !

R. Purtroppo è la verità.Viviamo in una società dove tutto deve essere funzionale.

D. Lei è un musicista e si avvale della collaborazione di grandi nomi nei suoi film. Quanto conta la musica nel cinema d'animazione?

R. Per me conta come tutti gli altri elementi del film, come il disegno, né più ne' meno.

D. Ha scelto sempre come collaboratori grandi artisti sia nel campo musicale(Gianna Nannini, Paolo Conte) sia nel campo dell'illustrazione (Paolo Cardoni, Michel Fuzellier , Walter Cavazzuti) sia nel teatro e nella scrittura (Dario Fo e Umberto Marino). Quanto conta l'apporto di grandi personalità artistiche?

R. Io cerco di trovare affinità e corrispondenza con artisti che stimo e che collaborano a realizzare la mia idea di film.

D. Una grande responsabilità per lei unire tutte le competenze.

R. In qualche caso la collaborazione con l'artista ha dato luogo ad una diversa idea di film.Per esempio nel caso di Gianna Nannini, mi occorreva proprio cercare di raccontare la diversa percezione del tempo ai bambini e questo è stato possibile proprio grazie alla musica di quest'artista.

D. Tra l'altro trovo che *Momo* sia molto attuale, moderno nella sua critica al nostro stile di vita, forse più della *Storia infinita.*
Comunque il suo film è stato un successo.

R: Forse è stato considerato troppo serio.

D. Io mi ricordo che ho portato i miei figli a vederlo e a loro non solo è piaciuto ma l'unico appunto che hanno fatto è che fosse troppo breve. Si erano immersi tanto nella storia che gli dispiaceva che fosse finita.

R. Molti genitori comunque non vogliono far pensare i bambini, li vogliono sottrarre a qualsiasi storia con un minimo di contenuto così non li portano a vedere i miei film che raccontano qualcosa. Inoltre il cinema italiano deve competere con quei colossi come quelli della Disney che naturalmente hanno un battage pubblicitario e di merchandising enorme rispetto ai miei.

D. Certo, comunque c'è un abisso tra la propaganda che si fa di un film d'animazione straniero rispetto ai nostri. E poi tra l'altro, anche le collocazioni orarie sono proprio infelici . Io mi ricordo le corse perché comunque c'era solo il primo spettacolo o al massimo il secondo e poi c'era il cinema serio , per gli adulti.

R. Per esempio in Francia c'è una mentalità diversa per cui questo sistema può essere accettato. Ma in Italia, soprattutto per un meridionale, è inaccettabile.
Per esempio penso ad un giorno delle feste natalizie , portare il proprio figlio al cinema alle due e mezza è una follia. Solo un pazzo può fare una cosa del genere.

D. Come è invece il rapporto con i disegnatori?

R. E' ottimo perché io non so disegnare e quindi non costituisco una minaccia o un pericolo.

D. Non è quindi in competizione. Lei ha anche detto che utilizzare la tecnologia nel cinema d'animazione aumenta di molto le possibilità espressive quindi a suo giudizio, la tecnologia ha impoverito l'espressione artistica?

R. No, io uso la tecnologia.E' utile al mio modo di raccontare e non chiedo altro. Sarebbe come dire che la lavatrice ha peggiorato la qualità del bianco delle lenzuola rispetto al bucato a mano, o dire che la qualità di vita della casalinga è stata peggiorata.
La tecnologia serve ad aiutare a raccontare le storie, ad esprimere dei concetti. Non so se lei conosce un po' la tecnica dell'animazione?

D. Un pochettino sì.

R. Prima si potevano utilizzare solo pochi rodovetri alla volta. Invece adesso con la tecnologia ne posso avere contemporaneamente 150.

D. Tutto un altro mondo. Veramente un grande progresso.

R. Non è la tecnologia ad impoverire l'arte ma la mancanza di riflessione o di contenuto delle storie.

D. Quindi dipende tutto dalla testa che c'è dietro un progetto, da chi ci sta dietro.
Sì, lo stesso discorso lo condivide anche Bruno Bozzetto che mi parlava della forza delle storie.

R. Sì, siamo molto amici. Anche lui condivide con me lo stesso amore per raccontare storie significative che diano un messaggio più che realizzare dei film solo dominati dalla moda o dal mercato.

D. E poi Bozzetto mi raccontava che lei ha incorniciato un rifiuto, mi sembra della Rai, a produrre un film come *La freccia azzurra* . Condividete quindi anche la stessa amarezza.
E invece ritornando al rapporto con i bambini (che per lei è una domanda pericolosa) Come è questo rapporto?

R. E' buono.

D. In un'intervista lei ha detto che proprio per raccontare storie a sua figlia che era piccola aveva trovato *Momo.*

R. Sì, è vero. Io sono sempre molto contento di stare con i bambini perché, soprattutto quando sono piccoli , sono molto aperti , imparo molto da loro. Adesso, indipendentemente dalla mia vita privata, sto sempre attento a non prevaricarli .

D. Adesso quanti anni ha sua figlia, per curiosità?

R. 25

D. Allora è grande e tra un po' racconterà film per i suoi nipoti.
Lei incontra spesso bambini e ragazzi per spiegare cos'è l'animazione. Li trova cambiati in questi anni?

R. Non posso rispondere a questa domanda. Non lo so.E' una domanda proprio difficile. I bambini piccoli sono sempre curiosi, ma poi, crescendo, sono sottoposti al mercato. La spinta della nostra società verso l'omologazione è molto forte.

D. I bambini vogliono essere considerati in modo serio. Questa è la grande differenza tra le fiabe classiche e le fiabe moderne che spesso vogliono divertire ma non affrontano temi importanti, come detto prima. Perciò i bambini prediligono le fiabe classiche. In esse ritrovano una base solida.

R. Certo perché gli adulti spesso pensano che i bambini siano scemi e quindi chi racconta storie debba farlo senza dar loro un contenuto.

D. Sono anni che ripeto che la forma è sostanza perché nasconde tante cose che non si dicono in modo diretto.

R. I bambini vengono visti con superficialità , solo per il mercato.

D. Una società si vede anche da come tratta i bambini e gli anziani e purtroppo la nostra non è che ne esca molto bene. Nelle città c'è un'intolleranza enorme.

R. Sì, perché il problema è di tutti quelli che escono dalla funzione produttiva. Il bambino che si ammala dà fastidio anche a mamma e papà. Il bambino che gioca a pallone nel cortile scoccia.
E' vietato giocare a pallone nel cortile.

D. Io ho fatto una battaglia nel cortile di casa mia che, alla fine, ho vinto. Però è stata durissima perché c'è sempre qualcuno(anche con bambini) che si oppone con le motivazioni più svariate. Sostanzialmente tutte le persone che esistono, respirano danno fastidio. L'anziano malato dà fastidio.

R. Tutto deve essere funzionale. Ecco perché si vuole che il bambino cresca ancora più in fretta .

D. Oppure se si tratta dell'anziano, deve sbrigarsi a morire.

R. Ovviamente sembra un paradosso.

D. Però è così perché Pulcinella scherzando, scherzando disse la verità.

R. Io credo che se si inventasse un farmaco che allunga la vita a tutti quanti, farebbe molta fatica ad essere messo in commercio perché sarebbero in pochi a poterne usufruire.

D. Solo i super-ricchi. Parliamo ora del *Pinocchio*. Sono anni che lei insegue il progetto del Pinocchio collodiano (però adesso lo sta realizzando). Lo voleva realizzare in concomitanza col Pinocchio di Benigni però non era proponibile. Tra l'altro io sarei molto orgogliosa, fiera di questo

Pinocchio italiano d'animazione. L'hanno fatto dappertutto ma un *Pinocchio* bello, italiano ancora non ce l'abbiamo.

R. Vorrei rendere lo spirito collodiano. Sì sono molto contento anche se spesso neanche in Italia lo conoscono bene. L'ho presentato con un trailer alla conferenza stampa e un giornalista mi ha rimproverato di aver parlato della bambina dai capelli turchini e non della fata. Ma, se si andasse a rileggere la prima parte di Pinocchio, ritroverebbe proprio questo termine.

D. Tra l'altro, nel caso di Pinocchio, c'è anche un rovesciamento della funzione genitoriale per cui Geppetto appare più materno mentre il ruolo paterno viene svolto dalla bambina e poi dalla fata, che lo pone davanti alle sue scelte.

R. C'è anche questa considerazione. Nessuno se lo ricorda perché ormai il *Pinocchio* di Disney ha prevalso nel nostro immaginario, ma è un personaggio molto americano.Questo vale per tanti aspetti. Per Disney la Toscana e il Tirolo erano molto vicini. Questo per parlare delle differenze esterne perché, se poi si considerano i contenuti, nel Pinocchio disneiano si è persa tutta la carica dell'anarchismo e della ribellione presente nel personaggio originario .

Il Pinocchio che si avvale della collaborazione di artisti come Lorenzo Mattotti e di musicisti come Lucio Dalla è una co-produzione e uscirà nel 2010 anche se già da tempo il regista ci sta lavorando. Lo aspettiamo con grande ansia e curiosità.

LA VALENZA EDUCATIVA DEL CINEMA D'ANIMAZIONE DI ENZO D'ALO'

Esplorando in punta di piedi il mondo semi-sconosciuto del cinema d'animazione italiano (lungometraggio narrativo dedicato soprattutto ai bambini in età scolare) ho individuato alcuni registi più significativi nel panorama esistente , che si sono contraddistinti per la loro attività al servizio del cinema.

Sono infatti tutti appassionati di cinema tout-court, mezzo in cui vedono la capacità di comunicare non solo ai bambini ma a tutti, messaggi ricchi di contenuto e di tematiche che portino a riflettere.

In particolare, attraverso la visione dei quattro lungometraggi di Enzo D'Alò, l'intervista allo stesso regista e all'illustratore Paolo Cardoni, autore dei disegni e delle scenografie della *Freccia azzurra* e il materiale critico e saggistico di eminenti studiosi(che però nel caso del cinema d'animazione italiano è piuttosto scarso) , ho potuto formarmi un mio punto di vista sul particolare intento del regista e sul suo stile.

Enzo D'Alò è un regista che ama raccontare storie. E qui ritroviamo il filo rosso della mia ricerca che si ritrova anche nel cinema la voce narrante della fiaba, termine inteso presumibilmente come proveniente dalla parola fas fieri che vuol dire parola, racconto e che continua nonostante tutto ad emergere anche nella nostra società.

E il regista pone una particolare attenzione alla scelta delle storie (che spesso sono tratte da testi letterari) e che devono rimanere fedeli alle intenzioni dell'autore anche se, per tradurle in linguaggio filmico, è costretto comunque a modificarle per renderle più cinematografiche.

Ad esempio, nella storia di Rodari, la *Freccia azzurra*, la Befana a volte è buona e a volte è una signora snob piuttosto antipatica, quindi si è creata la necessità di ideare "ex novo" l'assistente della Befana, il perfido Dott. Scarafoni (doppiato dal bravissimo Dario Fo) che poi, tra l'altro, è il personaggio che risulta più impresso nei giovani spettatori.

Oppure nella storia della *Gabbianella e del gatto*, il regista ha deciso di eliminare lo scimpanzé Mattia perché la sua cattiveria era troppo gratuita perché potesse essere compresa dai bambini.

Nonostante questo, lo scrittore cileno ha ritrovato intatto nel film lo spirito della sua storia che vuol essere una metafora dell'accettazione della differenza.

Anche per *Momo*, tratto dall'omonimo romanzo fiabesco di Michael Ende, il regista ha dovuto fare un lavoro enorme per eliminare quel mondo esoterico di rimandi che si coglie quasi in ogni pagina del libro e che, presumibilmente, per i bambini era troppo "difficile".

Però la tematica espressa nel libro(molto intellettualistica per dei bambini) era forte ed era importante rispettare lo spirito del messaggio proposto dall'autore in cui Ende mette in luce la forte presenza nella società attuale del consumismo, di una tendenza della società tecnologica a "mangiare" il tempo degli uomini, trasformando tutto in maniera che sia "funzionale" e distruggendo le emozioni, i sentimenti visti come superflui e inutili.

La difficoltà quindi è stata cercare una musica che raccontasse ai bambini il tempo e in questo la collaborazione con un' artista come Gianna Nannini , durata due anni, è stata provvidenziale perché è stata accresciuta di molto l'atmosfera trasognata e magica del film (si pensi ad esempio alla celebre "Aria").

In *Opopomoz* invece, che nasce come sceneggiatura originale scritta in collaborazione con un grande della commedia all'italiana, Furio Scarpelli, il tema affrontato nella cornice della fiaba natalizia del Presepe è la gelosia di un bambino, Rocco, per l'imminente nascita del fratellino (che gli toglierà l'affetto dei genitori) e che viene avvicinato da tre buffi diavoletti , che vogliono impedire la nascita di Gesù e fanno leva sui suoi sentimenti negativi, ma che in fondo sono dei "buoni diavoli".

Anche qui sono stati contrapposti da un lato, i personaggi buoni e dall'altro i cattivi, come in tutte le fiabe classiche, per dare anche uno spessore maggiore alla storia.

D'Alò vuole raccontare le storie soprattutto attraverso le metafore, raccontare una cosa per dirne un'altra, e in questo senso, il cinema d'animazione soprattutto quello disegnato, tradizionale del 2D è un modo perfetto per farlo.

Non che sia contrario alla tecnologia digitale della *computing imagery* (che ha usato nei suoi film) e che è utile perché fa risparmiare lavoro ma ritiene che, a volte, l'eccessiva preoccupazione della rappresentazione realistica nuoccia all'espressione filmica e alla forza del contenuto.

A quel punto, tanto varrebbe rivolgersi direttamente al cinema dal vero .

Condivide la passione per raccontare delle storie forti, importanti con il suo amico Bruno Bozzetto e soprattutto con i bambini che sono sempre affascinati dal "percorso" del racconto, più che dallo scopo, come avviene per l'adulto. Vede però nella nostra società forti rischi di omologazione e di conformismo, per questo ama partecipare a iniziative didattiche con insegnanti e bambini che analizzano i suoi film, li discutono e trovano ampi spunti di riflessione (vedi progetto didattico triennale di una scuola della Sicilia dal titolo "Dalla carta stampata all'immagine in movimento").

Enzo D'Alò si è avvicinato all'animazione in modo casuale perché faceva l'obiettore di coscienza ed è finito in un centro a Torino dove s'insegnava a realizzare dei film ai bambini e dove è venuto a contatto con grandi personalità come, fra gli altri, Lotte Reiniger (regista austriaca) e Andrè Leduc, da cui ha imparato molto.

Però, non essendo un disegnatore in quanto è inizialmente un musicista, possiede, da un certo punto di vista, quel giusto distacco che occorre per avere una visione d'insieme del film.
Crede nella possibilità di altre figure di collaborare alla creazione del film che è comunque dominato dalla sua idea. Ma chiama sempre personalità molto importanti e conosciute per realizzare i film in questione, per fare sempre un lavoro ad alto livello.
I bambini si può quindi dire che siano i suoi interlocutori privilegiati visto che sono più liberi degli adulti e hanno la capacità di essere più attenti ai particolari e più creativi (seguono una logica tutta loro per arrivare da un punto all'altro).
E' però convinto che i bambini siano spesso ignorati e che anche il cinema che si rivolge loro sia fatto in maniera un po' raffazzonata e approssimativa mentre,visto che "i bambini non sono scemi", è importante offrire storie ricche di contenuto e di spunti di riflessione.
A questo proposito però, fa una critica piuttosto feroce sia ai genitori che alla società nel suo complesso in quanto spesso i genitori non vogliono far pensare i loro figli a temi importanti come l'accettazione della diversità o di critica sociale e "i risultati sono sotto gli occhi di tutti".
Inoltre la nostra società si comporta in modo totalmente ipocrita esponendo con grande impudicizia i bambini a spettacoli violenti (di una violenza gratuita), una società che, a suo avviso, esprime molta violenza e intolleranza, paradossalmente più della società degli anni della guerra e poi cerca di proteggerli dai contrasti della vita espungendo da alcune storie elementi di cui il bambino ha bisogno come la paura, per avere poi la rassicurazione del trionfo del Bene e della sconfitta del Male. Per una logica del *politically correct* .
Un'altra caratteristica che appare chiara nei film di Enzo D'Alò è l'italianità (soprattutto nel primo e nell'ultimo e nella scelta di realizzare nel 2010 un nuovo ***Pinocchio,*** questa volta però più aderente alla concezione collodiana) .
Questa caratteristica si vede abbastanza bene nella *Freccia azzurra* dove si racconta un'usanza tutta italiana della tradizione della Befana e dove –come racconta Paolo Cardoni –" se si voleva dare una chance di competere con un colosso così forte come quello della Disney ,*Toy story,* che tra l'altro aveva un argomento quasi uguale perché parlava della vita segreta dei giocattoli , l'unica strada era quella dell'italianità, si doveva essere riconoscibilissimi".
Stessa ricerca che si ritrova in *Opopomoz,* dove i realizzatori sono stati qualche mese a Napoli per riprodurre con esattezza il clima che si respira e dove si racconta del Natale nella città più natalizia del mondo ossia Napoli, raccontata nei suoi minimi particolari, con i suoi sgargianti colori e resa nella sua atmosfera magica, in modo assai calzante.
Per non parlare poi del *Pinocchio* che è un simbolo, conosciuto in tutto il mondo, della nostra letteratura per l'infanzia e che è stato tradotto in 150 lingue ma di cui stiamo ancora aspettando una

versione italiana originale e veramente ben fatta che rispecchi la vena anarchica ribellistica del suo autore.

Si potrebbe così in parte contrastare la versione del Pinocchio che conosciamo noi e che ormai è entrata nel nostro immaginario collettivo dove –come sostiene giustamente D'Alò –" per Disney Toscana e Tirolo si confondono e il nostro eroe appare con i pantaloncini corti e le bretelline" e il "su babbo" Geppetto fa l'orologiaio.

Solo per parlare delle differenze esterne perché, per quel che riguarda le differenze interne, Pinocchio è stato svuotato di tutta quella sua cattiveria e ribellione di chi non riesce ad adeguarsi alle regole del gioco.

Però il discorso dell'italianità ci porta lontano perché, da un lato è vero, come sostengono D'Alò e Cardoni, che questa è la caratteristica che ci rende riconoscibili in tutto il mondo e magari –come sostiene Bozzetto- ci può far vincere qualche premio di qualità o dare qualche finanziamento.

Però bisogna fare molta attenzione perché , a volte, l'italianità si rivela una trappola dalla quale non si può più scappare.

E' questo il caso di alcuni film che non sono stati esaminati dalla mia selezione e che affrontano tematiche molto specifiche come la pizza in *Totò sapore* o *Juan Padan alla descoverta dell'America,* che forse non hanno avuto successo perché esprimono una visione troppo ristretta.

Inoltre è anche importante –come dice Bozzetto- guardare nella nostra società, sempre più globalizzata, ad altri paesi, all'estero, paesi che possano apprezzare i nostri film per raccontare storie universali.

In questo intento invece è riuscito Enzo D'Alò che, raccontando uno spaccato italiano, ha coinvolto anche il resto del mondo, però un altro problema che s'incontra è quello della difficile visibilità del prodotto da parte dei bambini italiani che invece sono invasi dalla produzione Disney- Pixar e giapponese.

Questa difficoltà è inoltre amplificata dalla collocazione oraria dei film d'animazione nel cinema che è alle 14.30(primo spettacolo) e alle 16,00(secondo e ultimo spettacolo) e dopo c'è il cinema "serio", per grandi.

Oltre al fatto che la programmazione di questi film è molto limitata e quindi anche per questo non sono visti facilmente dai bambini italiani.

Inoltre il battage pubblicitario dei nostri film è molto ridotto rispetto a quello dei film d'Oltralpi o d'Oltre Oceano se si eccettua la produzione delle *Winx* ,che mutua molto dal mercato internazionale e dalla logica della fidelizzazione del pubblico con il marchio(il *brand*) applicato a prodotti di diverso tipo.

Un altro problema, che ha nuociuto in generale all'animazione italiana, è stato la persistente esterofilia della nostra Nazione, che ha fatto sì che per la produzione e distribuzione sia della *Freccia azzurra* che di *Allegro non troppo* (grande successo di Bozzetto) sia stato necessario avere prima degli interlocutori all'estero per dare alla Rai o in genere all'Italia la scossa necessaria per decidere di distribuirlo anche da noi.

Così ricorda quella storia l'illustratore Paolo Cardoni : "La *freccia azzurra* ha avuto più successo all'estero che in Italia in un certo senso. Per quanto ne so io, la Rai non avrebbe cacciato una lira se non fosse partita la distribuzione mondiale del film.

Questa è la parte più scandalosa della storia. Al primo approccio, la Rai rifiutò il progetto perché non le interessava, poi quando ha scoperto che i francesi, i belgi, gli svizzeri, gli inglesi volevano partecipare ha detto di sì. Quando hanno visto che Miramax l'avrebbe distribuito, sono entrati con un ritardo enorme per evitare l'ennesima figuraccia".

Per *Allegro non troppo* di Bozzetto, dopo tre anni in cui il film era tenuto nel cassetto, un italiano lo propose negli Stati Uniti e divenne un successo. Solo dopo fu quindi ,ovviamente, distribuito in Italia.

La storia si ripete quindi e l' Italia, anche in questo campo, oltre a non avere una chiara visione dell'importanza di un linguaggio espressivo come il cinema d'animazione, forma ibrida, visionaria, simile all'arte plastica da un lato e alla pittura dall'altro, capace di veicolare forti connotati educativi sia ai bambini che a tutti(tanto che il grande Bruno Bozzetto, nella sua collaborazione con Piero Angela al programma *Superquark* ha potuto parlare di meccanica quantistica, di entropia, di qualsiasi argomento anche molto difficile con tono lieve e in maniera comprensibile a tutti) c'è anche una certa sfiducia nei propri mezzi tanto che spesso il cinema d'animazione italiano ha avuto bisogno di una sorta d'imprimatur dell'estero per avere una sua "credibilità".

Una sorta di complesso d'inferiorità per un cinema che, a volte, risulta troppo buonista e non ha il necessario mordente per intercettare i consensi del pubblico e poi è visto come un prodotto tutt'al più buono per Natale quando escono tanti film di Natale insieme e come dice Bozzetto-"si ammazzano l'uno con l'altro".

6. LA PAROLA ALL'ILLUSTRATORE:PAOLO CARDONI

PROFILO [1]

Paolo Cardoni è nato a Roma nel 1953. Si è diplomato all'Accademia di Belle Arti di Roma in Scenografia con Toti Scialoja il maestro dell'informale.

Nonostante la differente vena creativa, lo reputa un buon maestro anche se il suo ideale nel campo dell'illustrazione è Sergio Tofano, un esempio inimitabile di essenzialità.

Dopo il diploma ha realizzato varie scenografie teatrali tra le quali *Opera* di Luciano Berio, per il Maggio Musicale Fiorentino.

Nel 1979, dopo un'esperienza di graphic designer in alcuni studi, ha lavorato come illustratore per numerose agenzie pubblicitarie quali Fcb,Tbwa,Mc Cann, Saatchi &Saatchi,Young & Rubicam e ha inziato a collaborare con diversi periodici, Europeo,Airone, Gente viaggi, Anna, Lei., Nuova Ecologia, Leggere. Nel campo dell'editoria per ragazzi ha collaborato per Emme Edizioni, Salani, Garzanti, Einaudi, Gallucci, Editori Riuniti. Ha scritto e illustrato *il Natale di Sasà e Cocò*, *Martina e il suo gatto scomparso*, *Sasà, il tesoro del galeone*, *La rivincita dei merluzzi.*

Nel 1990 è stato l'autore del progetto *Sasà* ,una serie televisiva di 26 episodi di 13 minuti ognuno prodotto dall'Ina di Parigi. Ha realizzato diversi spot in animazione tra cui Fisco Telematico per il Ministero delle Finanze, Ospedale Amico, Dash, Missione Bontà (Procter & Gamble e ABIO), Estratto Conto per INPS. Ha creato i personaggi e le scenografie del film *La freccia azzurra* e

[1] Il profilo è ripreso in parte dal catalogo della mostra *La freccia azzurra.*

attualmente sta lavorando al progetto di un nuovo film d'animazione, *Le balene di Gajas,* con "Lanterna magica"..

E'autore dei disegni della Ludoteca di Pediatria nel Policlinico di Roma e di altri numerosi reparti di pediatria nelle maggiori città italiane.Nel 2006 ha fatto dei disegni per un progetto di sviluppo sostenibile in Etiopia. Ha insegnato per diversi anni illustrazione editoriale per bambini all'Istituto Europeo di Design e Disegno Vettoriale su Computer all'Accademia delle Arti e Nuove tecnologie di Roma.

*P*aolo Cardoni, da piccolo

INTERVISTA A PAOLO CARDONI

(febbraio 2008)

Paolo Cardoni è stato l'illustratore dei disegni e delle scenografie della F*reccia azzurra,* il film che ha segnato la rinascita dell'animazione italiana.
Ci ha raccontato con passione dal suo punto di vista il lavoro del film che è stato per lui un sogno realizzato.

D. Come è nata la sua collaborazione con Enzo D'Alò?

R. Enzo D'Alò l'ho conosciuto a Lanzarote dove avveniva il primo Forum Cartoon. Forum cartoon era il primo appuntamento che scaturiva da quel programma, che si chiamava media '92. Si trattava del coordinamento dei produttori cge si riunivano in un appuntamento annuale ed il primo fu fatto a Lanzarote alle isole Canarie.
Io presentavo questo progetto Sasà di cui poi parleremo ampiamente e lui presentava Kamillo Cromo di Altan più altre cose, un pacchetto. Ci siamo conosciuti perché eravamo tra i pochi italiani intervenuti così creammo una comune di italiani.
Chiacchierando, chiacchierando lui mi disse: perché non facciamo insieme qualcosa. Lui aveva il progetto di animare la *Freccia azzurra* e mi disse: Ti mando il testo e poi dopo ne parliamo se hai voglia di disegnare i personaggi, come una specie di progetto molto ambizioso , un'ipotesi di realizzare un film d'autore, senza grandi prospettive commerciali.
L'idea sicuramente buona che ha avuto, a parte me, era di creare un team di collaboratori molto...

D. Affiatati?

R.. No, famosi, per esempio le musiche erano state affidate a Paolo Conte.

R,E quindi anche con lei.

D. No, io non ero nessuno però avevo già una mia posizione : anzi sicuramente ero più famoso allora di adesso perché lavoravo per l'Europeo, per Airone.

D. Quindi ci può raccontare l'esperienza del film?

R. L'esperienza del film è stata massacrante perché è iniziata in modo molto blando , come iniziano tutte queste cose con me che preparavo degli schizzi e poi li mandavo a Torino, ne parlavamo, però la prospettiva che quella roba lì diventasse realmente un vero e proprio film era molto lontana, almeno vista dalla parte mia che lo facevo molto con lo spirito di avventura, di collaborazione, di non tirarmi indietro davanti alla cosa. Ma nessuno di noi ci credeva, tranne lui evidentemente, poi quando è partita la macchina vera e propria è stato lavoro, lavoro, lavoro.

D. C'erano tempi ristretti?

R. I tempi non puoi dilatarli troppo perché altrimenti non stai più nei contratti e poi soprattutto la mole impressionante di lavoro perché io avevo messo come premessa, adesso non ricordo se addirittura scritta, che la mia partecipazione sarebbe stata possibile solo se avessi avuto l'art direction totale e cioè la supervisione su tutto, Questa condizione però è stata un capestro perché ogni vite della cerniera dell'anta dell'armadietto, che compare per un millesimo di secondo nel film, la dovevo disegnare io perché altrimenti non rispettavo il contratto, quindi loro me l'hanno rigirato addosso, però è stato un metodo per dare un valore aggiunto al film perché il design è totale, non è come spesso succede all'animazione, spesso c'è proprio un deficit, un buco di design, uno fa dei pezzi di scenografia l'altro fa degli altri pezzi e alla fine questo patchwork non sempre è felice e soprattutto non si può non sentire questa assenza di una visione d'insieme nel coordinamento di stile e allora sono contento di aver fatto quella fatica bestiale di disegnare veramente tutto fino all'ultimo dettaglio dei dettagli.

D .Quindi arriviamo alla terza domanda. Cosa è per lei il cinema d'animazione?

R. Il cinema d'animazione è il cinema, poi dopo c'è il cinema non d'animazione.

D. Anche perché c'è qualche critico che ha detto che, inizialmente, il cinema dal vero era chiamato d'animazione mentre è solo il cinema disegnato che può esprimere le cose difficili come i sentimenti, le metafore, cioè l'espressione pura delle idee.

R. Se si parte dall'assunto che il cinema nella sua nascita, nel suo meccanismo più intrinseco è comunque una finzione, perché si tratta di mettere immagini, catturate sempre con una cinepresa, di attori, è comunque un baratto. Se fatto con disegni, il cinema è potenzialmente fantasioso e fantastico quindi è il top.

D. Quindi qual è la differenza con l'illustrazione di un libro?

R. Ce ne sono diverse. Sicuramente la mia passione massima in assoluto, lo dico in tutta sincerità, è stata proprio quella lì. Io sono sicuro di aver amato il cinema d'animazione come tutti i bambini ma di averlo amato come possibile lavoro in modo un pochino inconsapevole. Ho cominciato facendo l'illustratore ma dopo pochissimi mesi , direi neanche anni che illustravo , ho capito che quella roba lì doveva diventare cinema. Dovevo salvare le due grandi passioni della mia vita: disegnare e fare cinema. Dopodiché la differenza c'è perché l'illustrazione ha molti meno vincoli. Con il cinema d'animazione devi sempre pensare che c'è un movimento quindi uno può fare mille dettagli del disegno che verranno talmente bruciati nella realizzazione che già quello pone una differenza filosofica su cosa privilegiare. A me quello che piaceva era tradurre il linguaggio dei libri in cinema. Io trovo che tutta l'esperienza che si può fare in questo ambito sia a tuttora affascinantissima.

D. Quindi ha avuto libertà massima, mi è parso di capire nel suo lavoro o no?

R. No perché poi non è che l'ho fatto io il film. Io ho fatto il design, cioè secondo me i personaggi dovevano essere disegnati in quel modo.
Quello che sicuramente sono riuscito ad imporre è che i personaggi dovessero recitare in un certo modo. Questo forse di più gli addetti ai lavori lo notano ma l'animazione spesso è molto influenzata

da quella modalità di comicità grottesca, per intenderci alla Warner Bros, con gandi deformazioni dei personaggi alla Daffy Duck, anche Disney stesso, molto gommosi. Invece i miei sono molto più rigidi , in un certo senso non possono deformarsi, questa è una delle regole principali, devono recitare come se fossero dei pupazzi.. Era un altro approccio che in Italia non era molto amato, almeno in quegli anni, dagli animatori quindi c'era un pochino di difficoltà nell'imporre costantemente quel modello, perché la scuola che più ha fatto successo tra i giovani animatori era quella della deformazione, della caricatura, il mito, anche per me intendiamoci, io se vedo i film di Tex Avery mi diverto da morire però ci può essere altro e sono sicuro che *La freccia azzurra* non doveva essere assolutamente così.

D. Anche perché *la freccia azzurra* era un film poetico.

R. E poi noi avevamo un'unica chanche se volevamo competere col colosso americano: essere italianissimi, non italiani, essere al massimo riconoscibili
Prima guardavamo Tofano che è il maestro ispiratore, ha un'autorevolezza pazzesca ma è molto italiano, se devo pensare a un mito in un certo senso è esattamente quello: riuscire a fare dei disegni molto semplici da cui traspaia il mio segno che è semplificato al massimo. Le tinte sono volutamente piatte, ho annullato qualsiasi velleità pittorica, come si può dire orpello, svolazzo, occhieggiamento alle mode per arrivare alla sintesi massima e alla semplicità ed anche questo l'ho fatto nell'ottica che potevano diventare dei personaggi .

D. Questo era ciò che diceva Tofano sia nella recitazione che nel disegno, che praticamente il lavoro massimo che lui aveva fatto nel corso della sua vita era lavorare di gomma. Cercare di ridurre e arrivare all'essenziale.

R. Sottoscrivo completamente, non lo sapevo ma credo di averlo scritto pure io in un testo che preparavo quando insegnavo per il programma della scuola dove insegnavo. Anche degli aspetti filosofici. Li davo agli studenti, ma servivano più che altro a me.La gomma più che la matita.

D. Lei ha dichiarato che veder animare i suoi disegni nella *Freccia azzurra* è stato un sogno che si è realizzato.Può spiegare perché?

R. Ciò che ho spiegato finora, perché era ciò dove volevo arrivare, per cui tra l'altro avevo già avuto delle esperienze, perché questo mio progetto, Sasà, aveva un film pilota, però erano tredici minuti fatti un po' in fretta, questo era un lungometraggio da cinema con tutta la pesantezza del film vero e proprio, girato in pellicola eccetera.

D. A proposito di pesantezza, spesso ricorre tra gli animatori il discorso per cui il vero formato del cinema d'animazione sia il cortometraggio perché il lungometraggio non è adatto ad un tipo di linguaggio espressivo come l'animazione.Lei cosa ne pensa?

R. Non sono così d'accordo. Mi sembra che sia vero solo fino ad un certo punto. E' chiaro che in un cinema un po' d'autore, un po' più inventivo sicuramente è il massimo perché comprimi concetti però mi sembra che la *Freccia azzurra* smentisca anche questo concetto perché oggettivamente, anche se il film è criticabile per molte cose, regge benissimo i tempi narrativi e qualsiasi film d'animazione mi viene in mente di quelli che considero dei capolavori smentiscono in pieno quest'assunto.
Mentre usciva *La Freccia azzurra* c'era già nei cinema o, stava quasi per uscire, *Toy story. S*fido chiunque a dire che è un film troppo lungo o che vi si trovi un errore nella sceneggiatura o nell'impianto. Noi dovevamo competere con una storia come quella lì, che raccontava una vicenda molto simile alla nostra. Neanche a dire che era tutto un altro mondo come poteva essere *Bug's life* o *Monster & company. Toy story* parlava esattamente della vita segreta dei giocattolini, con i loro rapporti interpersonali.

D. Poi, tra l'altro *La freccia azzurra* ha avuto anche successo all'estero quindi smentendo l'idea che in Italia non si possa fare animazione.

R. Ha avuto credo più successo all'estero che qui in un certo senso perché da quello che so io la Rai non avrebbe cacciato una lira se non fosse partita la distribuzione mondiale del film.Questa è la parte più scandalosa. Al primo approccio la Rai rifiutò il progetto, non le interessava, poi quando ha scoperto che i francesi, i belgi, gli svizzeri, gli inglesi volevano partecipare allora ha detto di sì.

D. La storia si ripete.

R. Credo sia andata così che quando hanno visto che la Miramax l'avrebbe distribuito, piuttosto che rischiare l'ennesima figuraccia allora sono entrati in un ritardo pazzesco.

D. Abbiamo pure questa colpa da farci perdonare.

R. Sono sicuro al novantanove per cento, non vorrei avere sbagliato io ma mi ricordo molto bene questa cosa.

D. Poi quando parlerò con Enzo D'Alò lo chiederò anche a lui.
In un'intervista, ha dichiarato che, inizialmente, cercava dei finanziatori per il film un po' a tempo perso senza fretta, come un artigiano fa le sue cose: la sedia, il tavolo nel tempo che gli rimane . Solo, più tardi ha preparato il terreno per il film.
A chi o cosa si è ispirato per i suoi personaggi che appaiono con colori tenui e linee morbide, un po' svagati.

R. L'ho appena detto, anche se non avessi visto i suoi libri, a Sergio Tofano. Io sono sempre associato a Hergè a Tin Tin. Ma non è vero perché in comune abbiamo soltanto il fatto che effettivamente i capelli spesso dei personaggi sono tre trattini, che è l'emblema di Tin Tin, ma Hergè aveva un tratto se pur semplice, se pur sempre di ambito chiamato linee clair,quella grafica mi appartiene per carità, però io lavoro su un tratto che è il più possibile non dico gestuale ma

sicuramente astratto, nel senso che voglio che le forme siano realmente ridisegnate, reinventate invece Hergè era un anatomista eccellente cioè era molto realistico. L'anatomia del personaggio è rispettata, la sua linea gli serve per ridefinire ed illustrare un'anatomia attendibile. Io lascio le linee più indecise mentre il suo carattere è più calligrafico.

D. Io non ho detto niente, però nelle interviste precedenti c'è questa sua polemica.
Invece per quanto riguarda Toti Scialoia che è stato suo maestro all'Accademia d'Arte?

R. Ho preso tutto. La cosa paradossale è stata che, sebbene lui facesse action painting, e quindi è stato un grande maestro d'informale, mi ha influenzato molto.
Io avevo difficoltà nei primi due anni e mi trovavo veramente a disagio perché non avevo capito che andavo ad una scuola di pittura astratta di quel livello lì. Pensavo alla scenografia, poi mi ero appassionato di architettura e di design ma faticavo perché non ho mai avuto un approccio da pittore. Quando da ragazzo dipingevo un pochino, tendevo sempre in ogni caso all'invenzione di oggetti, alla fantasia. Però, dopo questi primi due anni faticosissimi, c'è stato un chiarimento tra me e Toti Scialoja.
Lui ha cominciato ad apprezzarmi perché anche se non rispettavo minimamente le sue aspettative sul piano della pittura astratta, aria, sapevo fare dei "pupazzini".
Quando ha capito questo, è iniziato un dialogo anche perché lui era un grandissimo esperto, appassionatissimo, aveva una collezione di libri illustrati, non l'aveva mai rivelato ma era veramente super esperto. E allora mi ricordo che mi invitò a casa sua una volta a vedere questa collezione e nacque un'amicizia. Poi ho fatto, a dire il vero, anche un po' lo scenografo, un mestiere che mi sarebbe piaciuto. Però sono stato chiamato di più come illustratore e così ho percorso questa strada. Tornando al discorso iniziale, anche se lui ha fatto cose radicalmente diverse, è stato molto bravo come insegnante . Il suo sforzo massimo era diretto al nostro apprendimento , quasi come una specie d'imprinting, della lezione dell'arte contemporanea, la lezione della bidimensionalità.
Quando prima parlavamo di semplificazione, di rinuncia degli aspetti pittorici o descrittivi o delle sfumature quello è il frutto della sintesi che ho dovuto fare tra la lezione dell'informale e l'applicazione che ne ho fatto cioè pupazzettini e libri per ragazzi.

D. Sono venuti molto bene. Pensa che il cinema d'animazione abbia una specificità per i ragazzi e possa essere utile, educativo.

Ce l'ha in assoluto secondo me. E' un peccato che venga associato:cinema d'animazione uguale ragazzi. E' veramente un peccato. Credo che in molti paesi all'estero sia molto meno così. Quando io sono andato a vedere i *Simpson* (altro esempio che è sballato perché io temevo che andando a vedere un lungometraggio dei Simpson mi sarei annoiato invece regge benissimo).

D. Trovo che sia molto più per grandi che per piccoli perché è molto graffiante.

R. Era ridicolo c'erano bambini di quattro anni che piagnucolavano tutto il tempo.

D. Io ho portato i miei figli e ci siamo divertiti tutti.

R. Di che età?

D. Dodici e otto.

R. Dodici anni è il target ideale, iniziano là a capirlo.

D. Voglio dire le citazioni sono spesso molto adulte.

R. Certo è lo specchio della realtà, forse è più per gli adulti che per i bambini.
Vede, io e i miei amici siamo grandi estimatori dei *Simpson* L'ho sempre detto e lo ribadisco. Adesso sono passati tanti anni, si è come standardizzata questa cosa e si dà per scontata ma io ritengo che i *Simpson* siano una se non il grosso evento televisivo o cinematografico in assoluto negli ultimi cinquant'anni. La rivoluzione, che ha introdotto Matt Groening, è incredibile sul piano

formale di quanto siano semplici e ridotti all'osso i personaggi e di quanto sia ricca la sceneggiatura. Prima dei Simpson , non c'era assolutamente un altro cartoon analogo. Mi viene in mente solo Hanna e Barbera o i Flinstones . Ma non era la stessa cosa. E' incredibile quanto trasversale sia adesso, non so qual è il target minimo, però penso che già un bambino di sette -otto anni lo apprezzi moltissimo perché ci ritrova i suoi elementi I ragazzini sono divertenti: Bart e Lisa, le azioni sono divertenti il mondo è riconoscibile con le fesserie.

R. Le stesse fesserie le troviamo noi. Io non sono un genitore che ha i bambini è ovvio che l'intelligenza di uno script secondo me travalica assolutamente il target.
Secondo me il cinema dei *Simpson* funziona anche perché è cattivello .

D. Secondo me i *Simpson* dicono della realtà delle cose molto più calzanti di quello che non faccia il cinema dal vero, la commedia, i film di denuncia.

R. Sono assolutamente d'accordo che il cinema d'animazione è per tutti.

D. Pensa che i bambini odierni iperstimolati abbiano ancora qualche possibilità per coltivare la propria fantasia?

R. Sinceramente non lo so, non ne ho proprio idea. E' proprio un momento in cui mi sto interrogando molto su questo perché devo riconoscere che ho perso il contatto.Non avendo figli mi sono molto basato sull'esperienza che avevo con i figli dei miei amici quando erano piccoli.Adesso sono molto grandicelli più che adolescenti .
Poi avendo smesso d'insegnare ho pure perso il contatto

D. Ha smesso poco tempo fa!

R. Sì, comunque io penso che certamente la stimolazione esterna cioè tutto quello che è il mondo esterno entra in una relazione importantissima con il mondo interno cioè quello che fa scaturire la fantasia però non credo che siano immediatamente così agganciati. E' chiaro che se tu hai pochi stimoli dall'esterno sei più incentivato a creartene tu e se invece sei saturato dall'esterno. Quando guardo in giro ogni tanto trovo che ci sono delle cose fatte da ragazzi molto giovani con molte idee dentro. In un certo senso, l'iper- stimolazione ha anche degli aspetti positivi sicuramente di negativo c'è che alla media dei ragazzi gli genera uno stato di saturazione per cui hanno tutto quello che gli serve e rinunciano a crearselo del loro. Non ho nessuna velleità di pontificare su quest'argomento perché non è proprio la mia materia.

D. Qual è il suo rapporto con la tecnologia nel cinema d'animazione. Pensa che abbia nuociuto all'espressione artistica?

R. No, nient'affatto.Sarebbe un errore pensare che lo sviluppo tecnologico possa fare del male a qualunque cosa perché altrimenti non si considera che il cinema d'animazione è quanto di più tecnologico esista. Io penso che quando i fratelli Lumiere hanno creato il cinema corrispondeva a *Google earth* era il sogno, una cosa dal futuro, dal mondo dei sogni, che arrivava sulla terra ed era disponibile e che non era tecnologia quella. E' chiaro che, vista con gli occhi di oggi, fa pensare ad una cosa artigianale e casereccia. Ma non lo era!

Prima citavo *Toy story:* quello è l'esempio tipico Io ho visto e sono stato sicuramente appassionatissimo di gente che seguiva il festival d'animazione. Eravamo (ed io in prima linea) molto diffidenti nei confronti della computer grafica che entrava, non per la tecnologia ma perché facevano schifo le prime cose, non sapevano usarle.

Se uno si vede Lasseter (è uscito recentemente un cofanetto molto carino dedicato ai corti che ho comprato anch'io) spiega molto onestamente in un'intervista sulla storia della computer grafica, che andavano ai festival e la gente applaudiva qualsiasi cosa. Bastava una sfera che diventava di metallo e tutti erano euforici per cui era generato dal computer, c'era questo elemento masturbatorio per cui ci si compiaceva della tecnica.Non per vantarmi ma io ho diffidato di quella roba lì perché il mezzo è comunque asservito all'invenzione.

Se io devo inventare una storia la posso realizzare in qualsiasi modo coi bastoncini di legno o col computer non ha importanza purché la storia sia veramente forte. Chi se ne frega che è una cosa

perfetta di virtuosismi tecnologici. La grande lezione di Lasseter (l'ultimo suo film che ho visto *Ratatouille* è una cosa impressionante, stavo commovendomi io perché è bellissimo vedere come si possa piegare la tecnologia a favore della narrazione. Chi se ne frega se è stato fatto spendendo tutti quei soldi e con la tecnologia così straricca perché se, in realtà, alla fine la storia è bella e funziona e il topino che arriva sul tetto è molto retorico ma funziona da morire. Quello è cinema ragazzi !Non è altro. Che si vuole dal cinema? Si vuole quello.

D. Soprattutto il sogno, direi!
Dopo *La freccia azzurra* ha collaborato ad altri film d'animazione. Se no, perché?

R. Sicuramente ad Enzo D'Alò e a tutta la "Lanterna magica" ho dato del filo da torcere, malgrado siano rimasti rapporti affettuosi, perché ero rompiscatole, penso di avere fatto un buon lavoro in questo senso, prima o poi me ne saranno grati.

D. Pensi che io volevo chiederle una mano per rintracciarlo.

R. Non sono stato molto flessibile, ero un autore per cui se mi chiami come autore mi devi far fare l'autore, se mi chiami per disegnare forse non ci vengo perché ho di meglio da fare. Questa è la situazione. Fino a quando non andrò a vivere proprio sotto i ponti, cercherò di fare l'autore, che è il mio mestiere. Ci ho dedicato tutta la mia vita professionale a trovarmi uno stile personale, anche nella sua povertà, che fosse però solo mio, non appartenesse a nessuno stile, moda eccetera e, soprattutto, ho disimparato a fare quello che all'inizio della carriera sapevo fare, ossia a scimmiottare gli stili, per esempio all'inizio io ho lavorato molto in pubblicità, mentre ora non riesco più a lavorarci.
In pubblicità spesso ti chiedono di adeguarti, Ad esempio ti dicono di fare un bambino.Poi tu glielo fai e ti dicono va bene però me lo fai meno buffo, un po' più serio. Scusa, questo è il bambino: io l'ho fatto così .Se vuoi farlo più buffo io ci metto un cappello da cretino: posso aggiungere o togliere elementi non deformarlo. Non mi puoi chiedere che una donna sembri più seria o più "bona". Non sono disponibile. Questi sono i miei pupazzi. Se mi chiami perché ti serve per narrare ciò che vuoi dire, allora facciamo un buon lavoro insieme. Difatti è la differenza tra il cinema e

l'animazione in un certo senso perché tu puoi chiamare un attore e teoricamente plasmarlo, ci vanno a nozze gli attori.
Invece qui è esattamente il contrario cioè una storia calza con l'espressività che può avere un cretino.

D. Qual è il suo rapporto con i bambini?

R. Il mio rapporto con i bambini è molto divertente. Rimango sempre affascinato dal rapporto che si crea. Una cosa l'ho imparata: l'ironia è una cosa che viene con gli anni. Sicuramente una cosa che caratterizza il mio rapporto con i bambini è che io vorrei essere un insegnante precoce d'ironia. Il mio sogno è che un bambino di tre anni sia già ironico per esempio. Ma credo che, ogni volta che instauro un rapporto di ironia, loro spesso rimangono un po' allibiti e devo fare un po' di retromarcia. Il rapporto per il resto è molto buono.

D. Ha mai partecipato a progetti didattici per far realizzare ai bambini film d'animazione ?

R. Film d'animazione no. L'unica cosa che ho fatto, ed è stata molto carina, era un piccolo web. Ho tenuto un seminario per bambini al Palazzo delle Esposizioni dove bisognava realizzare un sito web. C'era più pionierismo di oggi e il materiale avrebbe potuto essere trasposto completamente in un film d'animazione perché era un film molto visivo e tutto narrativo, teatrale.
Partendo dalla metafora che i siti si chiamano così perché sono dei luoghi e cioè il punto centrale del sito, abbiamo giocato sulle parole creando una specie di casa degli orrori, che ho fatto disegnare ai bambini. Ognuno disegnava dei pezzi e, alla fine, non ho fatto altro che assemblarli e farla diventare una vera home page, una casa. Siccome sono molto scemo, la mia home page l'ho chiamata, la casa pagina, ho tradotto in modo pecoreccio, la casa pagina di Paolo Cardoni..

D .Dove si può trovare?

R. Dentro il mio sito. Se uno va dentro all'archivio da qualche parte ci deve stare.

La ringrazio tanto di quest'intervista.

7.UN MARCHIGIANO DI SUCCESSO: IGINIO STRAFFI

PROFILO

Luca Boschi e Iginio Straffi a Cartoomics 2008, (Milano).

La biografia di Iginio Straffi, come è raccontata da lui sul suo sito internet[1], assomiglia un po' a quella di certi pionieri americani o comunque a quei personaggi di *self made man* che tanto piacciono perché tutti ci possiamo identificare.
Nasce nelle Marche e precisamente a Gualdo Tadino il 30 maggio 1965.
Fin dall'età di 12 anni, Iginio comincia a dipingere e a vendere i suoi lavori per avere soldi extra. La sua passione originaria s'indirizza verso i fumetti tanto da cominciare ben presto le collaborazioni con i più importanti studi che lo portano a disegnare tra gli altri Nick Raider edito da Sergio Bonelli , con sede a Milano, con vendite mensili e con tirature di 75.000 copie, e così da cominciare a collaborare con la prestigiosa Comic Art.

[1] Iginio Straffi, www.iginiostraffi.it

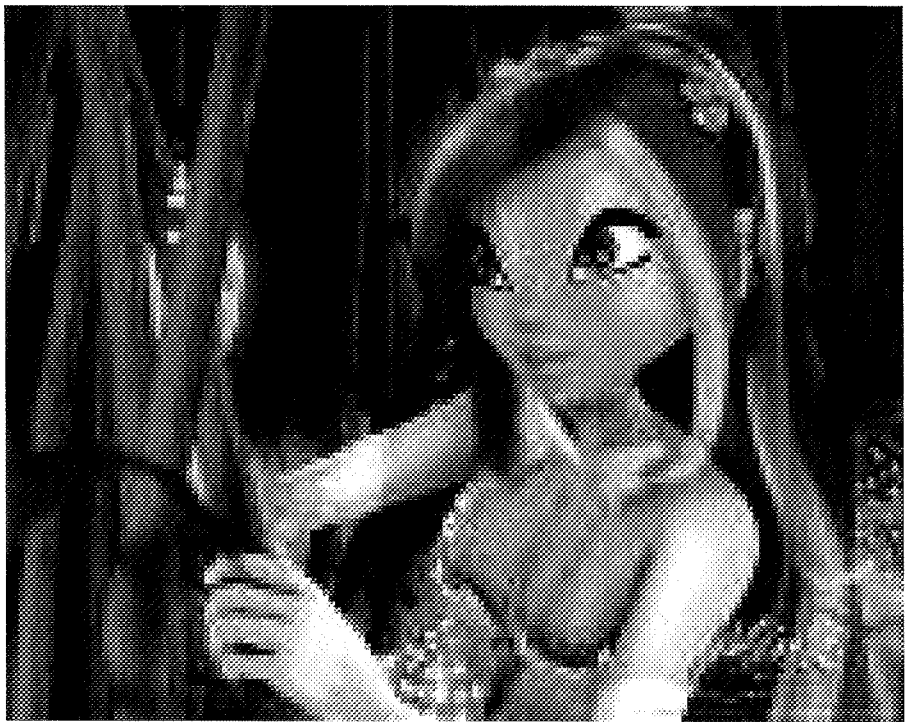
In seguito, a ventisette anni, decide di dedicarsi all'animazione, si trasferisce in Francia dove lavora come artista di story board.
Tornato in Italia fonda, sulla base della sua esperienza nel 1995, la Rainbow (Arcobaleno) per produrre opere multimediali per i bambini.
Ha diretto alcune delle serie animate di maggior successo degli ultimi anni per bambini. Tommy e Oscar, Prezzemolo, Monster Allergy [2]e la più importante Winx club ,le magiche fatine viste dalle ragazze (e da qualche maschietto) di oltre cento paesi del mondo.
Il suo talento imprenditoriale lo ha portato a realizzare in Italia nel 2006, il primo computer imagery presente nel nostro paese, a Roma nel tecnopolo tiburtino.
"Realizzata dalla Lait, la società informatica della Regione con un finanziamento della Comunità Europea, il tecnopolo tiburtino è dotato di un sistema informatizzato ultrapotente e capace di fare miliardi di calcoli al secondo, che permette di realizzare al computer effetti speciali, animazioni e appunto cartoni animati".[3]
Nel 2007 è uscito nelle sale il primo lungometraggio sui personaggi delle fatine dal titolo *Il segreto del regno perduto*, con la tecnica tridimensionale. Costato 20 milioni di euro, racconta al di là delle apparenze fashion proprio la più classica delle fiabe ed è solo il primo di altri ambiziosi progetti.
Presto approderà sugli schermi il secondo lungometraggio delle Winx e un film scritto dallo sceneggiatore dell'*Era glaciale*, Michael Wilson, entrambi con un budget di 30 milioni di euro.
Iginio Straffi, ha saputo coniugare la nota capacità artigianale e la fantasia italiana con la sua attività di capitano d'impresa recependo le richieste del mercato e portando al cinema italiano un apporto di innovazione interessante.

---

[2] Tommy e Oscar : Tommy è un intelligente, coraggioso ragazzo equipaggiato con l'agente 007 come congegni.Oscar è un bizzarro alieno rosa da Pianota,il pianeta della musica, che ha un'emergenza e perciò atterra nel giardino di Tommy. Diventano i migliori amici e sono coinvolti in molte avventure.Là ci sono animali da salvare, foreste da proteggere e misteri da risolvere.
L'indagine più importante è ostacolare i piani di Cesare, un uomo d'affari senza scrupoli, di cui la solitaria ambizione è di diventare l'uomo più ricco del mondo.
Prezzy: Ogni cosa può avvenire quando Prezzy, un goffo piccolo dragone incontra Aurora la principessa del distante pianeta di LomourLa sua patria è in pericolo e sotto il comando di Lenda, la strega, per aiutare Aurora, Prezzy e la sua gang comica di amici ha bisogno di trovare elementi magici.
Per viaggiare nei pianeti della fantasia nello spirito dei viaggi di Gulliver, essi incontrano nuovi amici ed esperienze , di sfidare le situazioni. Monster Allergy: E' l'ultima serie ad esser stata sviluppata.Lanciata all'inizi del 2006, Monster Allergy è stato ispirato dal fumetto di successo della Disney.
[3] Lorenzo Boni, *Vacanze romane per le Winx:le fate sbarcano nella capitale*, E polis, 12 novembre 2006

IL SEGRETO DEL REGNO PERDUTO (2007)

regia di Iginio Straffi



CREDITS

LA STORIA

Le cinque amiche, apprendiste fate sono ormai arrivate al traguardo del loro corso di studi. Hanno raggiunto lo stadio di fate guardiane, ognuna in rapporto ai rispettivi elementi.

Bloom è la protettrice del fuoco, Flora la fata dei fiori, Tecna,la custode della tecnologia è collegata

a tutti i computer del mondo, Aisha la custode della pioggia, Musa la protettrice della musica e Stella legata come da copione, alla luce del mondo.

L'azione si apre proprio in questo giorno di festa che si chiama il giorno del dono quando ogni fata guardiana ritorna al pianeta d'appartenenza.

Bloom adottata da due terrestri, Mike e Vanessa, ritorna alla sua casa ma in realtà lei è una principessa senza regno che proviene da Domino un pianeta lontano ed è triste.

I suoi genitori adottivi la guardano mentre si aggira per la casa come un uccello in gabbia e concludono che ormai quello non è più il suo mondo e deve ritornare al suo mondo di appartenenza.

Deve affrontare il timore più grande :il suo passato. Bloom ha paura di non essere all'altezza di ciò che gli altri vogliono da lei. Nel corso della festa a sorpresa organizzata per lei da Mike e Vanessa per il suo compleanno, Bloom decide di affrontare il suo passato di andare a Domino.

Le sue amiche e gli specialisti promettono di aiutarla.

Il viaggio verso Domino le permetterà d'incontrare diverse figure di magia positiva come Lord Barthleby, che le mostrerà un libro magico in cui il futuro della sua famiglia ancora non è stato scritto ma in cui può guardare il passato.

Il segreto è custodito dalle tre streghe antenate che hanno annientato i suoi genitori Marion e Oritel e distrutto il regno di Domino.

Ma la strada per arrivare alle streghe antenate è piena delle nostre paure più profonde. Un aiuto insperato le viene offerto dalla sorella Dafne che, in sogno, le regala una maschera con cui può vedere com'era il suo regno.

Esiste un unico sistema per affrontare il percorso: la fiducia in se stessi.

Bloom quindi deve intraprendere, da sola, un viaggio all'interno di se stessa per poter sistemare i conti con il suo passato con l'aiuto delle sue amiche e degli specialisti tra cui il suo fidanzato Sky.

Vedremo quindi i combattimenti tra il Bene rappresentato da Bloom , Faragonda direttrice di Alfea le sue amiche fate guardiane e le Pixie e il Male rappresentato dalle tre streghe antenate.

Nel corso del combattimento con effetti speciali di ogni genere, i nostri eroi e, in particolare Bloom, riusciranno a sfatare l'incantesimo delle streghe antenate che aveva trasformato i genitori di Bloom in una spada e un falco. Ci sarà una bellissima festa nel regno di Domino ritornato nel frattempo al primitivo splendore con il suo fidanzato e futuro sposo Sky, ormai diventato re.

Naturalmente tra gli invitati più importanti non potevano mancare i genitori adottivi di Bloom, Mike e Vanessa., fieri della loro figliola.

Tutti vissero felici e contenti ma c'è un epilogo: le streghe antenate non sono completamente distrutte e hanno intenzione d'incarnarsi in streghe terrestri e queste saranno le Trix, storiche nemiche delle Winx.

E' il primo film (lungometraggio d'animazione) basato sulle mirabolanti avventure delle fatine che hanno fatto il giro del mondo e che pochi sanno essere italiane, forse per le loro caratteristiche orientaleggianti e per il nome anglosassone, le *Winx.*

La protagonista è Bloom (che comunque è il capo delle fatine) che si trova alle prese con un grande problema d'identità, che riguarda il suo passato.

Come nelle migliori fiabe che si rispettino, l'eroina deve fare i conti con qualcosa di oscuro, che le pesa enormemente per approdare ad uno stato superiore, che ne rafforza la personalità e la riconcilia col mondo. C'è dunque un segreto da affrontare perché la sua vera famiglia non è quella che l'ha adottata, formata da un' adorabile coppia borghese, ma, addirittura, è una famiglia regale.

E non solo, ma la sua vera famiglia è in gravi difficoltà perché deve essere strappata da un orribile incantesimo.

L'eroina vuole partire da sola ma ,evidentemente, il gruppo delle sue amiche non può permetterle di ritornare nel suo vero pianeta priva del loro sostegno e così anche i suoi genitori adottivi che vogliono il suo bene al di sopra di tutto, la aiuteranno in quest'impresa.

Così ,con la complicità della Direttrice della scuola di magia, che conosce il segreto della spada, le *Winx* ,aiutate anche dai loro fidanzati specialisti, affronteranno i tanti pericoli e le grandi sfide fino a liberare i suoi genitori che erano imprigionati in una spada (la mamma regina) e in un falco (il papà,re).

Così potranno finalmente dar luogo a quella dimensione perduta che tanto hanno sospirato, ritrovare il proprio regno e vivere felici e contenti.

ANALISI FILMICA

Se si prescinde dalla scorza apparente delle creature molto fashion , all'ultima moda, addirittura mutuate da famose attrici come Jennifer Lopez e Jennifer Beals, dai mirabolanti effetti speciali, di puro virtuosismo tecnologico, ognuno di noi e, a maggior ragione i nostri bambini, può ritrovare *Nel segreto del regno perduto* la più classica delle fiabe.

La fanciulla protagonista è in effetti ad un bivio della propria esistenza in cui si trova a conoscere una verità che la porta a mettere in discussione tutta la sua vita.

Del resto però ,già lo diceva S.Agostino, che il mistero più fitto per ognuno di noi è proprio penetrare nell'oscurità e nell'intrico della nostra interiorità.

Tanto che spesso tendiamo a conoscere i posti più lontani ma rifuggiamo come dalla peste da ciò che siamo noi stessi.

Quindi, anche in questo caso la protagonista, cresciuta con amore dalla sua famiglia adottiva, deve affrontare il mistero della sua famiglia vera, originaria, che si trova intrappolata in un terribile incantesimo.

E qui non si può fare a meno di ricordare le fiabe dei fratelli Grimm dove la "cattiveria" degli stregoni tramutava in oggetti o in animali i malcapitati oggetto dell'incantesimo in questione.

Bloom vorrebbe partire sola ma, come accade qualche volta anche nella vita, avrà con sé qualche aiutante magico che l'accompagnerà in questo viaggio nell'ignoto.

Per questo motivo, saranno perseguiti i valori della solidarietà e dell'aiuto reciproco tra le fatine.

Nonostante la paura che si può provare in tali circostanze, l'amicizia è in primo piano (l'unione fa la forza) e l'amica non si può lasciare da sola in difficoltà.

Inoltre c'è anche bisogno dell'aiutante magico, che, nel caso in questione, è la direttrice della scuola di Alfea che conosce il segreto del regno perduto e che aiuta Bloom a sbrogliare la matassa e a capire che dietro quell' oggetto sia pure raffinato si nasconde nientemeno che la madre mentre dietro il falco c'è il suo papà.
Naturalmente,nonostante l'aiuto che le possono dare i suoi amici (sia le fate che gli specialisti) rimane sempre fondamentale il valore del viaggio che la fatina deve affrontare per conoscere qualcosa che la turba e per ritrovare, come tutti gli adolescenti, al di là dei percorsi degli adulti la propria strada.

PERCHE' PIACCIONO TANTO LE FATINE?

Ho collegato in qualche modo le straordinarie intuizioni dello studioso americano Jack Zipes con la risposta a questa difficilissima domanda. Nasce dalla necessità di prendere sul serio la letteratura per l'infanzia, la natura problematica della letteratura per l'infanzia in sé.
Partirò da questo punto così da iniziare a trovare un modo per prendere sul serio la letteratura per l'infanzia e apprezzare il radicalismo e la moralità di alcune delle fiabe e dei film più innovativi prodotti per i giovani d'oggi.
La letteratura per l'infanzia è la più popolare tra le forme della letteratura popolare. Essa è davvero una letteratura per tutti, letta da grandi e piccoli, molto importante per la socializzazione dei bambini , specialmente perché sviluppino un'alfabetizzazione critica e immaginativa. [1]
"Scrivere un racconto significa inevitabilmente assumere una posizione morale, anche se si tratta di una posizione morale contro le posizioni morali. [2]
Nello stesso tempo, la mia critica delle fiabe è un'invocazione ad un cambiamento più radicale, commisurato ai cambiamenti radicali di cui siamo stati testimoni , nei sistemi sociali e politici di tutti i paesi nel corso degli ultimi quattro secoli.
Le innovazioni nei cambi della produzione culturale hanno indotto parte degli scrittori e degli artisti a reagire, dal momento che le nuove tecnologie hanno modificato il modo in cui si veicolano le storie di tutti i tipi e costituiscono in sé la base dell'efficacia dell'industria culturale.
E' naturalmente troppo facile condannare l'industria culturale accusandola di rendere omogenee le storie e la cultura nel suo complesso e di compromettere la moralità senza aprire una discussione sulle possibili alterative a queste deleterie tendenze della società contemporanea[3].

---

[1] Jack Zipes, *Spezzare l'incantesimo*, Mondadori, Milano 2004
[2] J.Bruner, *La ricerca del significato: per una psicologia culturale*, trad.it.Bollati Boringhieri, Torino 1992, p.60 cit da J.Zipes, op.cit, p.288

La narrazione- come ha suggerito Bruner –deve prendere una posizione morale contro le posizioni morali.

Non ci sono risposte definitive a queste domande ma è chiaro che posizioni morali sono assunte dalle strategie narrative e dalle composizioni artistiche(...)

Mutamenti radicali di fatto sono avvenuti nella produzione e nel confezionamelo dei libri e dei prodotti per lo schermo. [4]

Ritornando alle nostre Winx, anche sulla base dell'enunciato del valente studioso americano, vorrei dire che le Winx piacciono proprio perché fanno parte del contesto sociale contemporaneo.

In un'epoca come la nostra, in cui la tecnologia ha pesantemente occupato i nostri spazi e le nostre menti trasformandoci da "esseri autonomi ad automi", l'idea che ci sia un elemento magico che può dare levità alle nostre vite e particolarmente ai bambini in formazione che già per loro natura, sono inclini a vedere nel mondo che li circonda degli elementi magici, è sicuramente molto importante.

Le Winx incarnano in più l'aspetto estetico attentamente studiato e ripreso dalle attrici più di moda in questo momento e l'uso dei colori vivaci e dinamici e qualche concessione alle linee giapponesi con occhioni grandi e rotondi aumenta il gradimento.

Bisogna però anche chiedersi "in che modo venga influenzato il processo cognitivo dall'esposizione a immagini, suoni in rapida successione e a testi multidimensionali.

Ci sono effetti fisici e nevrotici? I giovani sono stati influenzati e configurati in modo tale da tenerli fatalmente sempre collegati e farli diventare consumatori più radicali".

Ma a questa domanda, non si può rispondere visto che stiamo vivendo un profondo cambiamento che alcuni leggono come un cambiamento positivo orientato verso una nuova conoscenza e altri vedono come l'anticamera dell'oscurantismo e del ritorno ad un'incapacità di riflettere che potrebbe pregiudicare il nostro futuro sociale.

---

[3] J.Zipes, op.cit.,p.289

[4] J.Zipes, op.cit.,p.292

INTERVISTA A IGINIO STRAFFI

Milano Cartoomics, 29 marzo 2008

D. La ringrazio per la disponibilità.Volevo chiederle qual è la difficoltà maggiore del suo lavoro nel campo dell'animazione?

R. La difficoltà maggiore è sicuramente quella di riuscire a confrontarsi ogni giorno con i grossi studios americani e giapponesi che hanno grandissime possibilità economiche anche i migliori artisti.

D. Quale posto occupano le storie?

R. Le storie per noi hanno un posto di prima importanza ed infatti è quella parte del nostro lavoro che ci porta via più tempo prima di essere soddisfatti lo chiamiamo story arc, un arco narrativo di una serie, prima di approvare una sceneggiatura ci mettiamo diversi mesi perché vogliamo che ci siano dei contenuti e tutti gli elementi che possano tenere alta l'attenzione di raccontare qualcosa d'interessante.

D. Questa è una domanda della mia bambina, di Irene. Come le sono venute in mente le *Winx*?

R. Le *Winx* sono venute da un'idea di realizzare la vecchia storia del Bene contro il Male in maniera originale. Mi era venuto in mente di fare fate contro streghe. Ma mentre la studiavo dicevo che fare queste fate con il vestito lungo, la bacchetta magica e le streghe brutte, vecchie mi sembra un'idea che può essere interessante ma già vista . Allora ho detto perché non le facciamo tutte giovani, belle, alla moda e belle anche dentro e invece le streghe cattive ma cattive come sono cattive al giorno oggi: individualiste, arriviste, egoiste non cattive in maniera ...

Le *Winx* e le *Trix* sono nate subito poi studiando tutto il mondo con gli intrecci psicologici, abbiamo dovuto anche dare spazio ai vari fidanzati, amici perché non c'era l''intreccio e non c'era anche la parte maschile, che è comprimaria, perché le protagoniste sono le donne.
Il potere comunque è alle donne, più forza.

D. Mah. Un pochettino. Negli ultimi anni si assiste da un lato al mescolamento dei generi per cui non c'è differenza tra il cinema dal vero e cinema d'animazione, dall'altra si tende ad edulcorare le storie per bambini (penso agli ultimi film della Disney come *Bambi.il prinicipe della foresta)*
Perché?

R. Credo che sia tutto, come dicevo prima, nella testa di chi fa la scelta di programmazione e di altro. Perché molti produttori vengono molto influenzati dalle televisioni e quindi a seconda di quella che è la moda e le idee del momento poi i produttori sono costretti a subire queste regole, queste idee perché hanno paura di non riuscire poi a vendere o a trovare i finanziamenti. In realtà, sembra facile dirlo ma non lo è , bisogna difendere delle idee se si vuol fare il progetto con le sue peculiarità, bisogna portarlo avanti, bisogna crederci e si può fare con il *broadcaster* ma lasciare l'indipendenza dell'idea che è poi la forza più grande..

D. Anche perché la forza del cinema d'animazione è grandissima visto che film come *I Simpson* e *Shrek* riescono a rispecchiare la realtà più del cinema dal vero.
Per questo volevo chiederle qual è la specificità del cinema d'animazione, come forma espressiva?

R. Ha tanti vantaggi.Si riesce anche a fare una rivisitazione del mondo, dei nostri difetti perché il disegno animato in una sua parte quella più cartoon è anche appunto grottesco, surreale, esasperazione di certe cose che magari il film non riesce a raggiungere.

D. Come è cambiata negli anni la tecnica dell'animazione? Il cambiamento tecnico ha inciso anche sui contenuti?

R. Sicuramente è migliorata con l'uso dei computer. Sui contenuti non direi più di tanto è un po' lo stile che sta diventando sempre più frenetico della regia, lo stile dei videoclip americani, che è molto alto, dei cambi di scena, del numero dei piani sequenza e in questo in linea con quello che è il mondo velocissimo del videogioco e tutto il mondo dei giovani.

D. Lei è anche accusato per certi versi di badare più al business che ad altro. Cosa direbbe a questi detrattori che dicono che ha creato a tavolino le Winx?

R. Non rispondo. Sono, come ripeto, critiche senza conoscere il prodotto, sono critiche veramente pretestuose. A volte ricevo decine di lettere di persone che quando leggono queste critiche dicono: ma come, in Italia, quando c'è qualcuno che riesce a fare qualcosa di successo deve essere sempre criticato per forza. Quando ci arriva la Barbie stiamo tutti quanti zitti , compriamo e basta ...quando arriva un italiano che emerge non va bene.

D. Lei immagini che adesso sto facendo un lavoro sull'animazione italiana dove ci sono pochissimi studi e ricevo a mia volta critiche perché mi dicono che non c'è niente da studiare sull'animazione italiana.
Alcuni ritengono che non sia un argomento valido perché noi italiani ci diamo la croce addosso da soli, quindi io condivido quello che ha detto.

R. Poi, per il resto, dico che sicuramente sì il prodotto ahimè va studiato perché chi vuole raccontare una storia e la vuole raccontare non solo all'Italia ma al mondo deve studiare, deve capire come produrre qualcosa che funzioni in Corea , in Europa e negli Stati Uniti.
Già in Europa abbiamo centomila sensibilità diverse, figuriamoci quando ci si rivolge all'Asia o all'America. Bisogna costruire a tavolino un prodotto affinché abbia successo. Io credo che nessuno tranne qualche artista puro costruisca qualcosa solo per sé e poi dica ...vediamo.

D. Ognuno vuole avere un riscontro.

R. Soprattutto chi ha 130 persone , ragazzi che sono a libro paga ogni mese all'interno della struttura , quindi bisogna che le cose si vedano, abbiano successo.

D. Ma per me è una nota di merito. Sono contenta che una persona abbia ideato questi personaggi. Tra l'altro c'è questo paradosso che in Italia molti non sanno nemmeno che le *Winx* sono italiane. L'altra domanda che le vorrei rivolgere è legata al mondo del disegno.Siccome lei è un disegnatore e come dicevamo ha un impero..

R. Non esageriamo.

D. Una bella impresa.Qual è il suo rapporto con i disegnatori?

R. E' bellissimo perché io vengo da lì, ho fatto il disegnatore di fumetti, ho scritto e disegnato fumetti per tanti anni e quindi ho un rispetto, un'attenzione e un piacere di collaborare con quelli che sono gli artisti in maniera particolare che non può avere chi, magari, ha fatto prima l'avvocato o il commercialista e si mette a fare il produttore di cartoni animati.

D. I bambini sono il suo pubblico. Qual è il rapporto con i bambini?

R. Il rapporto con i bambini è stupendo perché sono importantissimi e per me il premio più bello è vedere i bambini che si appassionano, scrivono e che sognano, come sognavo io da piccolo, vedendo certi cartoni, di essere anch'io parte di quel mondo, di voler essere questo o quell'altro personaggio. Questo riuscire a far sognare i bambini, volerli far essere uno di loro, immedesimarsi è la cosa più bella di questo lavoro.

D. Ritiene sia educativo il cinema d'animazione?

R. Sicuramente sì, bisogna stare attenti che lo sia.

D. Ha mai realizzato film d'animazione con i bambini. Le piacerebbe?

R. No. Mi piacerebbe. Perché no!

Grazie per l'intervista.

Un paio d'ali per volare nel mondo

L'animazione al servizio del marchio

Iginio Straffi è un regista che ha saputo coniugare creatività e idee con una grande conoscenza del mondo dell'*animated business* , maturata soprattutto nel periodo in cui ha lavorato all'estero e precisamente in Francia e si è reso conto di come funzionavano i vari meccanismi dell'animazione. D'altro canto il lavoro del regista è prima di tutto fatto di passione e di gusto della sfide che ti consentono di opporti alla consuetudine che vuole che l'animazione italiana "non sia considerata minimamente interessante".

Il film d'animazione sembra una forma espressiva minore, soprattutto in un paese come l'Italia in cui, a parte Bozzetto e pochi altri, solitamente le persone che si dedicano all'animazione devono anche essere almeno impiegati alle poste per poter sopravvivere. Un paese, il nostro, che non investe sulla produzione nazionale contrariamente a quanto avviene in Francia, dove c' è una certa quota di mercato destinata al prodotto locale ma addirittura dalla piccola storia dei lungometraggi più significativi che ho tracciato, emerge un particolare paradossale. I film sono diventati un successo spesso, se non sempre, quando una produzione straniera si è accorta del nostro film e ha manifestato l'intenzione di produrlo. A quel punto, la nostra cinematografia ha osato esporsi e mettersi in gioco producendo dei film d'animazione che spesso sono stati dei capolavori. Indubbiamente non possiamo vantare la poderosa espansione tecnologica o di mezzi dispiegata dagli Stati Uniti o dal Giappone però anche il nostro cinema d'animazione ha una valenza significativa che deve essere conosciuta e approfondita.

La strada imboccata da Straffi è molto diversa da quella degli altri registi di cinema d'animazione perché si è basato sul forte investimento e sul brand , sul marchio e sulla fidelizzazione del pubblico per il personaggio così come avviene all'estero tanto che la sua creazione principale le Winx a molti italiani sembra un prodotto straniero.

Questo sia per lo stile che è mutuato dai cartoon giapponesi con i loro occhioni grandi e l'attenzione nei confronti della moda e dei colori sgargianti sia per la scelta di protagonisti femminili che ha rappresentato una scelta in controtendenza di personaggi che di solito esprimono un qualcosa di nuovo rispetto ai guerrieri classici.

Nonostante l'enorme differenza rispetto agli altri registi made in Italy presi in esame dalla mia ricerca, sia per la profonda conoscenza del mercato che lo caratterizza, sia per la visibilità di questi personaggi "visti dai ragazzi di oltre cento paesi del mondo", esiste un elemento che li accomuna ed è l'attenzione particolare alle storie, alla sceneggiatura prima di proporre un qualsiasi cartone

animato. D'altro canto le fatine, al di là del loro aspetto modaiolo dei corpetti strizzati , con le loro pettinature improbabili così come il colore di loro capelli e le scarpe con tacco dodici, piacciono come accennato dallo stesso Straffi nell'intervista a me rilasciata perché sono dei personaggi da fiaba classica :le forze del Bene che lottano e vincono contro le forze del Male.
Dominati dalla società iper-tecnologica, siamo però pur sempre un misto di emozione e razionalità, abbiamo pur sempre bisogno bisogno di magia specie da bambini per questo piacciono tanto le fatine o Harry Potter per la loro capacità d'intervenire nella nostra vita "tenendo nelle proprie mani il segreto del fuoco o della musica o della tecnologia o della natura intervenendo con le proprie magie buone e sconfiggendo i mostri del Male, modello moderno, donne anch'esse,le Trix ma arriviste ed egoiste.
Anche Straffi rivendica però per il suo lavoro prima di tutto la passione e un'attenzione al mondo dei ragazzi di oggi che traspare da quest'intervista in cui dice:
"Parlare di ragazzi oggi è più immediato di ieri ma sicuramente è anche più facile dare valutazioni poco corrette.
Le innumerevoli sollecitazioni a cui i ragazzi sono esposti nel mondo globale e multimediale in cui sono nati e cresciuti li rende infatti molto più adulti per esperienze e conoscenze, mantenendo intatta la freschezza e la fantasia della giovinezza.
Tale aspetto rende il primo contatto con questa dimensione più adulta perché più vicina al suo stesso mondo e alle sue stesse sollecitazioni apparentemente è l'immedesimazione con loro ma solo apparentemente.
Identità complesse e già formate come quelle dei nostri ragazzi vanno prima di tutto ascoltate per poter capire fino in fondo le loro esigenze, i loro gusti e le loro aspettative.
Una società quindi che ha come *mission* creare dei prodotti per ragazzi, quali i cartoni animati, non può prescindere da quest'aspetto fondamentale.[1]

[1] *Intervista a Iginio Straffi*, www.iginio straffi.it

I PROTAGONISTI DEL CINEMA D'ANIMAZIONE ITALIANO

Momo: i bambini salvano il mondo, sono meno manipolabili, non hanno bisogno di accumulare tempo come gli adulti. Riescono a metterli fuori-gioco quando ne fanno degli adulti in miniatura.Il pericolo è reale ed è quello del bambino adultizzato (presente nella nostra società e descritto da Ende come un bambino perennemente scontento e apatico. E' il bambino che deve andare al Depobimbi un posto dove gli insegnano a giocare.

Alice: Rovesciamento di senso sociale e logico. I bambini aperti all'ignoto.Alice scopre un mondo misterioso che sfugge all'adulto preso dalla pesantezza del tirare a campare.

Amin: fiaba classica d'iniziazione. Viaggio di un ragazzo povero e buono verso la ricchezza e l'amore grazie alle sue doti di coraggio e generosità, che gli permettono di superare le potenti forze del Male e di uscirne vittorioso.

Francesco: è il protagonista della *Freccia azzurra* di Rodari, esprime gli ideali di questo scrittore che "guarda-come dice bene Franco Cambi ad una società più giusta, socialista, comunitaria ma poi in essa sono gli individui, le loro singole coscienze che vanno stimolate, rese attive per cambiare la stessa società, per dar vita a quella utopia che non è mai fuga bensì speranza (alla Bloch).[1]

[1] Franco Cambi, *L'immagine della società nella fiaba*, Armando, Roma 2008, p.20

Rocco: Protagonista di *Opopomoz,* sceneggiatura originale di Enzo D'Alò con Furio Scarpelli. E' il bambino geloso, per l'imminente arrivo del fratellino, che viene scelto dai diavoli per impedire la nascita di Gesù. Esprime la dura lotta tra Bene e Male all'interno di se stessi e definitiva sconfitta degli istinti più meschini, confinati all'interno di noi. Molto forte l'influenza della cultura partenopea del presepe e della Cantata dei pastori.

Gianburrasca: personaggio ribelle per eccellenza della nostra letterature per l'infanzia (paragonabile a Pinocchio) che, in realtà, è solo coerente e per questo scoperchia ad una ad una tutte le ipocrisie degli adulti. In realtà lui crede fermamente alle parole dei grandi e quindi non è in grado di misurare poi il profondo abisso che esiste tra il dire e il fare e chi predica bene e razzola male.

Bloom: regina incontrastata delle fatine *Winx,* cresciuta in una famiglia amorevole ma adottiva, nel primo lungometraggio scopre la sua vera identità e quindi deve mettersi in viaggio per poter liberare dall'incantesimo i suoi veri genitori, che sono stati trasformati dalle forze del Male in una spada(madre) e in un falco (padre). Nonostante l'apparato tecnologico, l'imponente merchandising del brand (il marchio) presente in tanti oggetti e una serie di giocattoli e il successo internazionale che ha diffuso il film Il segreto del regno perduto in tutto il mondo , questa è una delle fiabe più tradizionali. Assomiglia indubbiamente molto alle fiabe classiche dei Fratelli Grimm.
Lo stesso ideatore, Iginio Straffi ,così commenta la nascita delle Winx.
L'idea di base era la lotta tra Fate e Streghe, tra Bene e Male. Ma poi ha pensato di non mostrare le Fate come tradizionalmente si fa o le streghe , brutte esternamente o con vestiti fuori moda ma di presentare le fate come molto attraenti con vestiti alla moda, in cui le fatine ricalcassero le attrici più in voga mentre le streghe sono cattive come si può esserlo adesso cioè individualiste, arriviste, egoiste.

Gatto Zorba: il protagonista della storia di Luis Sepulveda è un animale che, per la particolarità della propria natura, esprime meglio la metafora dell'accettazione della differenza.La scelta del gatto è stata molto appropriata perché il gatto è raffigurato

spesso come l'emblema dell'animale egoista che pensa unicamente a se stesso e che non è in grado di uscire dai suoi più immediati bisogni. Paradossalmente, qui si trova un gatto che fa delle promesse che contravvengono alla sua stessa natura di gatto e cioè di proteggere un uovo di uccello (che di solito mangia) e di insegnargli a volare (quando lui stesso non sa farlo) .

Giustamente di questo film che, forse a causa della storia o della morbidezza dei personaggi, è stato il massimo successo di Enzo D'Alò, il suo stesso ideatore ha detto che ha voluto raccontare la metafora con il linguaggio dell'animazione tradizionale. Dire una cosa per farne capire un'altra e poi D'Alò ha fatto un paragone molto efficace tra le vicenda e la possibile storia di un bancario milanese che, improvvisamente, veda davanti alla sua porta un bambino piccolo del Burkina Faso o dell'Albania che chiede accoglienza. Sarebbe per lui, uno stravolgimento di vita ma potrebbe indubbiamente rappresentare un arricchimento grande.

CLEMENTINA

La donna è una tipica eroina che combatte per la propria indipendenza e per difendere il suo terreno insidiato dal Cattivissimo innamorato di lei ma ben più del suo verde terreno, unico in una landa sconfinata. Nonostante si innamora di Johnny il Pistolero (forse il protagonista del film) è tutt'altro che una donna indifesa ma dispone di grinta e cuore da vendere.

MINIVIP

Minivip è il discendente di una nobile famiglia di cavalieri senza macchia e senza paura che difendono i deboli dagli oppressori. Però, nell'aspetto fisico gracilino e poco possente non incarna l'eredità da cui proviene come il fratellone Supervip. Questo all'apparenza perché quando si tratta di salvare l'umanità da un pericolo mortale, nonostante la paura e tutti i suoi limiti darà proprio lui a seguire la strada giusta e si guadagnerà a pieno titolo i galloni di super-eroe.

GATTO (BOLERO DI RAVEL)

E' il protagonista di uno degli episodi più belli del film capolavoro di Bozzetto, *Allegro non troppo*. Il gatto s'ispira ad una storia vera che era quella della famiglia Bozzetto alle prese con il trasloco. Si sa che i gatti sono molto affezionati alla casa e così quando, il micio è stato portato addormentato alla nuova dimora, ben presto è scappato ed è ritornato tra le macerie della vecchia casa dove è stato ritrovato la prima volta, mentre la seconda è scomparso. Così la moglie del grande regista non può vedere quell'episodio dove il gatto immagina le scene familiari vissute all'interno della casa abitata in una dimora ormai diroccata. E' il primo episodio, che ha dato origine all'idea di una nuova F*antasia,* che ha saputo coniugare con creatività la musica e le immagini dando origine ad un film cult (più conosciuto all'estero che in Italia).

Bibliografia

- Alberto Abruzzese, *Analfabeti di tutto il mondo uniamoci, Costa & Nolan* , Genova 1996
- Alberto Abruzzese, *Lo splendore della Tv. Origini e destino del linguaggio audiovisivo*, (I ed. 1995)Costa & Nolan, Genova 1997
- Walter Alberti, *Il cinema d'animazione 1832-1956*, Ed.RAI Radio Italiana, Torino 1957
- Marcello Argilli, *Ci sarà una volta:immaginario infantile e fiaba moderna,* La nuova Italia, Firenze 1995
- Roland Barthes, *Elementi di semiologia*, Einaudi, Torino 1964
- Roland Barthes, *L'impero dei segni*, Einaudi, Torino 1970
- Giannalberto Bendazzi, *Cartoons. Il cinema d'animazione 1888-1988*, Venezia, Marsilio 1988 (ed.agg.1992)
- Giannalberto Bendazzi, *Topolino e poi: cinema d'animazione dal 1888 ai giorni nostri*, Il Formichiere, Milano 1976
- Giannalberto Bendazzi, *Cento anni di cinema d'animazione*, Marsilio, 1991
- Giannalberto Bendazzi, *Il movimento creato: studi e documenti di 26 saggisti sul cinema d'animazione,* Pluriverso, Torino 1992
- Giannalberto Bendazzi, *I continenti dell'animazione*, Cuem, Milano 2003
- (a cura di Giannalberto Bendazzi, e Raffaele De Berti) , *La fabbrica dell'animazione: Bruno Bozzetto nell'industria culturale italiana*, Il castoro, Torino 2003
- Bruno Bettelheim, *Il mondo incantato, Uso, importanza, significati psicanalitici delle fiabe,* Feltrinelli, Milano 1977
- Paolo Bertetto,*Lo specchio e il simulacro.Il cinema nel mondo diventato favola*, Bompiani, 2007
- Gianfranco Bettetini, *La conversazione audiovisiva. Problemi dell'enunciazione filmica* , Bompiani, Milano 1994
- (a cura di Cinzia Bonci, equilibri-Emilia Ficarelli e Gianfranco Pavarotti con la consulenza di Enzo D'Alò), *La freccia azzurra*, catalogo della mostra (Carpi, 3 novembre 2007-14 gennaio 2008)

- Bruno Bozzetto, *Allegri... non troppo, 40 anni di cinema d'animazione*, Edita, Bergamo 2001

- Asa Briggs, Peter Burke, *Storia sociale dei media. Da Gutemberg a Internet*, Il Mulino, Bologna 2002

- Francesca Borruso, *Fiaba e identità*, Armando, Roma 2006

- J.Bruner, *La ricerca del significato: Per una psicologia culturale,* trad.it. Bollati Boringhieri, Torino 1992

- Edoardo Bruno- Enrico Ghezzi (a cura di), *Walt Disney*, La Biennale, Venezia 1985

- Italo Calvino, *Sulla fiaba*, Einaudi, Torino 1985

- Italo Calvino, *Fiabe italiane*, Einaudi, Torino,

- Franco Cambi, (a cura di), *Itinerari nella fiaba: autori, testi, figure, la voce, lo sguardo,* Bonomia University press, Bologna 2003

- Franco Cambi- Gaetana Rossi, (a cura di*) Paesaggi della fiaba*, Armando editore, Roma 2006

- Franco Cambi, Collodi, De Amicis, Rodari, *Tre immagini d'infanzia*, Dedalo , Bari 1985

- Franco Cambi, *L'immagine della società nella fiaba,* Armando, Roma 2008

- Renato Candia, *Sul filo della matita.Il cinema di Bruno Bozzetto*, Cinit, Venezia 1992

- G.P.Caprettini, C.Carlevaris, C.Perissinotto, P.Osso, *Dizionario della favola. Simboli, personaggi, storie delle fiabe regionali italiane*, Meltemi, Roma 1998

- Giovanna Cerina, *Cinque saggi sul fiabesco*, CUEC, Cagliari 1992

- Francesco Casetti- Federico Di Chio, *Analisi del film*, Bompiani, Milano 1990

- Michel Chion, *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Lindau, Torino 1997

- Roberto Chiti ed altri, *Dizionario del cinema italiano*, Gremese , Roma 2002

- Jean Cooper, *La fiaba.Allegorie della vita interiore*, ECIG, Genova 1994

- Marco Dallari, *La fata intenzionale*, La Nuova Italia, Firenze 1992

- Enzo D'Alò ed altri, *Così ridevano, così piangevano*, Torino città del cinema, Editrice Il Castoro, Torino 2001

- Marina D'Amato, *I teleroi: i personaggi, le storie, i miti della tv dei ragazzi*, Editori Riuniti, Roma 1999

- Marina D'Amato, *Lo specchio incantato*, Eri, Ed. Rai Torino
- Guy Debord, *The society of the spectacle*, tr. Donald Nicholson Smith (New York Zones), 1995

- Felicita Dell'Aquila, *La diversità nei diversi modi della narrazione: dalla fiaba al cinema,* Cinetecnica Milano 2007/ Roma 2006

- Ermanno Detti, Roberto Maragliano, *La TV di testo.Pedagogie del piccolo schermo,* Editori Riuniti, Roma 1992

- G. Di Giuseppe, *Cinema di animazione: storia, tecniche e protagonisti*, Loescher, Torino 1994

- Giorgio Dolfini, *Tutto è fiaba*, Atti del Convegno di studio sulla fiaba, Emme Edizioni, Milano 1980

- Gillo Dorfles, *Le oscillazioni del gusto*, Einaudi, Torino 1970

- Umberto Eco, *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa,* (ed.or.1964), Euroclub, Milano 1996

- Umberto Eco, *Trattato di semiotica generale,* (I ed.1975) Bompiani, Milano 1995

- Antonio Faeti, *Dacci questo veleno!Fiabe, fumetti, feuilleton,* Ed. Emme, Milano 1980

- Roberto Farnè, *Figure e letture. Iconologia didattica. Le immagini per l'educazione dall'orbis pictus a Sesame street*, Zanichelli Bologna 2002

- Susan Fraiberg, *Gli anni magici*, Armando, Roma 2006 (rist.)

- Gino Frezza, *Fumetti, anime del visibile,* Meltemi, Roma 1999

- Eric Fromm, *Il linguaggio dimenticato*, Bompiani, Milano 1962

- Gec (Enrico Gianeri), *Storia del cartone animato*, Omnia, Milano 1960

- Elio Girlanda (a cura di), *La fiaba elettronica*, Centro Studi cinematografici, Roma 2000

- Marco Giusti,*Dizionario dei cartoni animati*, Garzanti, Milano 1993

- Patricia M. Greenfield, *Mente e media. Gli effetti della televisione, dei computer e dei videogiochi sui bambini*, Armando, Roma 1985

- Eric Havelock , *La Musa impara a scrivere. Riflessioni sull'oralità e l'alfabetismo dall'antichità al giorno d'oggi,* Laterza, Roma-Bari 1987

- Stephen King, *Shining*, Sperling and Kupfer, Milano 1972

- Stephen King, *La bambina che amava Tom Gordon*, Sperling and Kupfer, Milano 1999

- Stephen King, *Danse macabre*, Sperling and Kupefer, Milano 2006

- Carlo Infante, *Imparare giocando. Interattività fra teatro e ipermedia*, Bollati Boringhieri, Milano 2000

- William Irwin, Mark T. Conard, Aeon J.Skoble, *I Simpson e la filosofia*, Isbn Edizioni, Milano 2005

- Stephen King, *Danse macabre,* Sperling And Kupfer, Milano2006

- James Hillmann, *Saggi sul Puer,* Adelphi, Milano 1998

- Pierpaolo Limone, *L'accoglienza del bambino nella società globale*, Armando, Roma 2008

- Jean Francois Lyotard, *La condizione post-moderna,* Feltrinelli, Milano ristampa 2006

- Claude Levi Strauss, *Antropologia strutturale, Net, Milano 2002 (*prima ed.Librairie Plon, Parigi)

- Antonella Lumbrici, *Sulle ali della fantasia, Tesi in Regia, Accademia di Belle Arti , anno accademico 2002/03*
- Alison Lurie, *Bambini per sempre. Il rapporto tra arte e vita, tra finzione e biografia, Mondadori, Milano 2005*

-
- M..Luthi, *La fiaba popolare europea. Forma e natura,* Mursia, Milano 1973 (ristampa 1992)
- Edwin Lutz, *I cartoni animati,* Dino Audino Editore, Roma 2001

- Marilena Lucente, *Graffiti animati,I cartoon da emozioni a gadget,* Vallecchi, Firenze 2007

- Marilena Lucente, *Lo sguardo e l'immagine.Per una pedagogia del cinema,* Pensa Multimedia, Roma 2004

- Vincenzo Maggitti, , *Lo schermo fra le righe,* Liguori edizioni, 2007

- E. Maisetti –Zanotti, *A scuola col cinema d'animazione*, Marsilio, Venezia 1977
- Roberto Maragliano, *I saperi nella scuola*, La Nuova Italia, Firenze 1990

- Roberto Maragliano, *Esseri multimediali. Immagini del bambino di fine millennio,* La Nuova Italia, Firenze 1996

- Roberto Maragliano, *Nuovo manuale di didattica multimediale,* (I Ed. 1998) Laterza , Bari

- Louis Marin, *Utopics: spatial play, Humanities press,* Highland, NJ 1984

- Gianna Marrone, *Leggere a fumetti,* Seam Roma 1996

- Gianna Marrone, *Fiaba e fumetto: due "media" per il bambino*, Seam, Roma 1993

- Marshall Mc Luhan, *Gli strumenti del comunicare*, (ed.or.Understanding Media 1964) Euroclub, Milano 1995

- Marshall Mc Luhan, *La città come aula*, Armando Armando, Roma 1977

- Paolo Mereghetti, *Dizionario dei film 2004,* Baldini & Castoldi, Milano 2003

- Laura, Luisa, Morando Morandini, *Il Morandini*, Zanichelli editore, 2005

- Edgar Morin, *Introduzione al pensiero complesso*, trad.it Milano, Sperling & Kupfer, 1990

- Emma Nardi, *Le forme del testo. Mito, fiaba,racconto*, Tecnodid, Napoli 1989
- Angelo Nobile, Atti del Convegno "Fiabe in LIS", Torino Palazzo Barolo, 22 ottobre 2004

- Walter J.Ong, *Oralità e scrittura*,Il Mulino, Bologna 1986

- Marco Pellitteri, *Conoscere l'animazione*, Valore scuola, Roma 2004

- Neil Postman, *La scomparsa dell'infanzia,*Armando, Roma 1984

- Wladimir Propp, *Morfologia della fiaba,* a cura di L.Bravo,(1928) Einaudi,Torino 1966
- Wladimir Propp, *Le radici storiche dei racconti di fate(1946), Boringhieri,Torino 1985*

- Adriana Querzè-Arturo Ghinelli, *Da Alice a Pippi Calzelunghe.Immagini di bambini e bambine nella letteratura e filmografia*, 1998
- Luca Raffaelli, *Le anime disegnate*, Minimum fax, Roma 2005

- D.Richter, *La luce azzurra, Saggi sulla fiaba,* Mondadori, Milano 1995

- Gianni Rondolino, *Storia del cinema d'animazione*, Torino, Einaudi 1974
- Paola Santagostino, *Guarire con una fiaba*, Feltrinelli, Milano 2006
- Marie LouiseVon Franz, *Le fiabe interpretate*, Boringhieri, Torino 1980
- Marie Louise Von Franz, *Il femminile nella fiaba,*Boringhieri, Torino 1983
- Lev Vygotskij, *Immaginazione e creatività nell'età infantile*, Editori Riuniti, Roma 1990
- Piero Zanotto, F.Zangrando, *L'Italia di cartone*, Padova, Livian 1973
- Jack Zipes, *Oltre il giardino,l'inquietante successo della letteratura per l'infanzia da Pinocchio a Harry Potter*, Mondadori, Milano 2002
- Jack Zipes, *Spezzare l'incantesimo*, Mondadori, Milano 2004
- Jack Zipes, *Chi ha paura dei fratelli Grimm*, Mondadori, Milano 2006
- Jack Zipes, *Saggezza e follia del narrare*, Valore scuola, Roma 2008
- Jack Zipes, *Appunti sulla disneyficazione*, s.i.d.e s.i.l.
- Lavinia Zoffoli (a cura di) *Da Cenerentola a Barbie, Percorsi nella letteratura per l'infanzia,* Giunti, Firenze 1996

ARTICOLI

Anonimo, *La rosa di Bagdad*, "IL giornale del Popolo", Bergamo 28 dicembre 1949

Giannalberto Bendazzi, *Bruno Bozzetto cineasta*, "Rivista del cinematografo", anno XLVIII, 1975, p.244--253

Lorenzo Boni, *Vacanze romane per le Winx le fate sbarcano nella capitale*, E Polis Roma, 12 novembre 2006

Gian Maria Bruzzone, *La fiaba animata*, "LG Argomenti", 4/5/1990

Domenico Caligo, *Il primo festival internazionale dei film per ragazzi*, "Rivista del cinematografo",anno 1949, N.1

Oscar Cosulich, *Sbarca in America il cartoon made in Italy*, "La Repubblica", 24 aprile 1995

Oscar Cosulich, *L'Italia del cartoon la festa è finita e i talenti se ne vanno, "La Repubblica"*, 26 luglio 1996

Sergio De Marchis, *Anche l'Italia ha i suoi cartoni animati a colori*, "Rivista del cinematografo", A.1950, N.1

Enrico Gastaldi, *I ragazzi e il cinema, "Rivista del cinematografo"*, anno 1950, XXIII

Roberto Genovesi, *Aida e Momo i cartoons in guerra con Atlantis, "Panorama", 28/12/2001*

Giovanna Grassi, *Nel giardino segreto L'arca di Giffoni Opere europee per padri e figli con gli anni in tasca, "Il Corriere della Sera"*, 9 ottobre 1993

Giovanni Grazzini, *Allegro non troppo,* "Corriere della sera", 23 dicembre 1977

Tullio Kezich, *Momo alla conquista del tempo*, "Corriere della sera", 29 dicembre 2001

Alessandra Levantesi, *Momo* , "La Stampa" , 18 dicembre 2001

Fabrizio Liberti, *Momo,* "Film Tv", 2 gennaio 2002

Angelo Nobile, *Fiabe in Lis, Atti del Convegno "Fiabe in Lis"*, Torino, Palazzo Barolo, 22 ottobre 2004

Maddalena Menza, *Momo alla conquista del tempo*, "Film", n.55,gennaio-febbraio 2002

Maurizio Negri, *Vita difficile per il cinema d'animazione*, "Rivista del cinematografo", anno 1971,n.11

Giancarlo Riccio, *Le marachelle di Giannino*, "Il Messaggero", 7 giugno 1992

Gianni Rodari, *Fiabe sul potere,* cfr Ermanno Detti nel "Pepeverde",n.26/2005

Gianni Rodari, *La favola delle favole*, "Noi donne", settembre 1965

Francesco Russo, *Momo,* "Tempi moderni", Anno VII n.28, dicembre 2001

Jack Zipes, *Di-Disneyficazione di Disney:Appunti sull'evoluzione del Film Fiabesco,* s.i.d. e s.i.l.

SITOGRAFIA

Anonimo, *Artigiani alla conquista con una matita*, "La Folla del XXI secolo", www.lafolla.it, 7 dicembre 2006

La gabbianella e il gatto, Enciclopedia del cinema in Piemonte, mthml:file://A.|1 La gabbianella e il gatto, Enciclopedia del cinema in Piemonte, mht, 23 settembre 2008

Stefano Banchiera, *Enzo D'Alò presenta Opopomoz*, http.//mentelocale.it/cinema/contenuti/index, 11dicembre 2003, 23/2/2007

Giannalberto Bendazzi, *La freccia azzurra*, Animation World Magazine Issue, 1-10 January 1997

Bruno Bozzetto, "Lectio magistralis", "La Repubblica XL",http:XL Repubblica.it/dettaglio 20/10/2008

Marco Blasetti, *La gabbianella e il gatto*, "Primissima scuola", http:www.primissima.it/scuola/index.html?schedaid-35, 23 febbraio 2007

Rosanna Cacace, *Nuovi mondi incantati, tremendi segreti e fantastiche avventure attendono Flora, Musa, Tecna e Aisha*,www.film.it/articoli/2007/01/29/winx_terza_ stagione, 1 marzo 2008

Simone Carletti, *Conversazione con Enzo D'Alò e Furio Scarpelli*, *www.cinema* studio.com/interviste, 23 febbraio 2008

Patrizia Canova, *La gabbianella e il gatto, Arrivano i film,* 22 settembre 2008

Claudio Colombo, Recensione a *Vip,mio fratello superuomo*, www.claudiocolombo.net, 24 novembre 2008

Helga Corpino, *La freccia azzurra, www.cartonionline.com/cinema/la%freccia%azzurra/htm,2 ottobre 2008*

D.C.I. , www.delcinema.it/film,/2003/opopomoz,11 febbraio 2008

Diego G.Farina, *L'immagine del bambino nella letteratura*, www.hideout.it, 23 febbraio 2007

Luca Fava, *La gabbianella e il gatto Una poesia con le ali,*

www.intermed/it/shuttle/box1004/gabbi.htm, 23 settembre 2008

Luca Finatti, *Con "La Gabbianella e il gatto" il cinema d'animazione italiano comincia a volare,*

mhtml:file://Turin Polis-Cinema La gabbianella e il gatto, 23 settembre 2008

Nicoletta Gemmi, *Italian Focus: intervista a Iginio Straffi*, http:anteprime.officinedigitali.it/primissima/attualità/articolo2.html?id-articolo-730, 13 dicembre 2007

Stefano Landenna, *Le Winx sbarcano in Borsa*, http://fantasy.blogosfere.it/winx, 26 ottobre 2007
Ezio Leoni, La freccia azzurra, "La difesa del Popolo", www.movieconnection.it/schedex/freccia-azzurra.htm

Marco Lorenzin, *Cartoni animati in Italia Momo*, "Computer gazette", febbraio 2002

Vaniel Maestosi, *Recensione del film "Winx Il segreto del regno perduto*, www.cinemadel silenzio.it/index.php?mod—film&id-7205, 21 gennaio 2008

Maria Grazia Mattei, *Breve storia del cartone animato digitale*, http;//www.mediamente.rai.it/home/TV 2 rete,26/01/2007

Giuliana Montesanto, *La gabbianella e il gatto:scheda di analisi e lettura del film*, mhtml:file://A\LA GABBIANELLA E IL GATTO, 23 settembre 2008

Chiara Nano, *Pinocchio*, Daily di Cinecittà kids, news.cinecitta.com/kids/articolo.asp?id-5527

Paolo Pugliese, *Enzo D'Alò-Dossier, Intervista al grande regista d'animazione italiano*, http.//occhisulcinema.it/Dos-Enzo%20D'Al%F2.htm, 26 febbraio 2007

Alberto Rinaldi, *La rosa di Bagdad*, "La Sicilia", 18 dicembre 1940

Marco Spagnoli, *Arrivano gli Eurogatti*, Nautilus Web Magazine, cinema gatti, 1/1999, http://www.nautilus.tv/1990it/spettacolo/cinema/gatto.htm

Maria Stella Taccone, *La gabbianella e il gatto*, mhtml: file; //A:/reVision-Cinema, 23 settembre 2008

www.bozzetto.com

www.iginio straffi.it

ALLEGATI

I DISEGNI AL CINEMA

di Paolo Cardoni

La chiave del successo de *La freccia azzurra* non è secondo me solo la qualità dei vari autori del progetto e delle varie componenti (testo, musica, doppiaggio, ecc.ma la sua rivoluzionalità.
La novità e la peculiarità sono nell'aver affidato l'intero apparato visivo, normalmente realizzato dagli animatori stessi, a un illustratore, una figura proveniente da un mondo artistico parallelo, quello del libro per ragazzi e dell'illustrazione in genere, vicino a quello dell'animazione, ma tutto sommato senza grandi contaminazioni col cartone animato.
Quando mi è stato proposto di disegnare i personaggi e le scenografie per il racconto di Rodari, sono rimasto subito conquistato dalla possibilità di dare il mio contributo a questa contaminazione – per altro già felicemente sperimentata da molti anni in famose produzioni inglesi e americane – e realizzare quell'idea intorno alla quale gironzolavo da tanto, far fare il cinema a tutti quei disegni, di solito chiusi tra le pagine dei libri, rendere divi dello schermo i miei personaggi cartacei!
L'obiettivo che mi ero posto era di cercare di immettere nel cartone animato italiano un po' di quell'enorme e preziosissima cultura dell'immagine appartenente all'editoria per ragazzi e alla storia del libro illustrato italiano.
Non vedevo l'ora di tradurre tutto quello che avevo imparato, sperimentato e messo a punto nel mio mestiere d'illustratore, in cinema d'animazione.Troppo spesso nel mondo del *cartoon* si seguono alcuni modelli grafico-estetici che derivano in gran parte da quell'enorme bagaglio del cinema d'animazione stesso, fondamentalmente da specifiche scuole visuali, diciamolo pure americane, col risultato che facilmente ci si appiattisce un po' nell'inventare nuove forme di design. Attingere all'esterno di questo "standard" rende sicuramente stimolante ed eccitante creare nuovi modelli per il cartone animato.
Ora, visto che la grande ambizione del film era sicuramente la volontà di tentare una via tutta italiana al tema del lungometraggio in animazione, l'occasione sembrava veramente propizia: una vera e propria sfida al colosso asiatico-americano del cartone animato. Sfida sul fronte più stilistico ovviamente che industriale, e direi che il film ha risposto abbastanza puntualmente a questa ambiziosa premessa.
L'uscita nelle sale de *La freccia azzurra* avveniva a ridosso del trionfo (meritatissimo tra l'altro) di *Toy story*, una mega produzione Pixar, firmata da Lesseter. Mi ricordo il senso di terrore nel constatare l'ingombrante contemporaneità, e la paura non era solo di dover subire un confronto in

termini d'impatto e di "audience" con tale concorrente, ma soprattutto l'oggettiva somiglianza tra le due storie. In tutt'e due i film infatti si raccontano le movimentatissime vicende di giocattoli viventi, dotati cioè di una loro anima e personalità, nell'affrontare il periodo di massimo stress per loro:il Natale. Rischiano, in entrambi i film di fare una brutta fine e nel cercare di cavarsela si troveranno immancabilmente nei guai e faranno di tutto per modificare il loro passivo "status quo" di semplici giocattoli.

Toy story è un film realizzato con non so quanti milioni di dollari; vi ha partecipato il top degli artisti del settore, si è avvalso di software avanzatissimi e possiede una qualità d'immagine al limite della perfezione.

Che senso avrebbe avuto per noi concorrere sul terreno della megaproduzione, delle tecnologie e tutto il resto?

L'unico fronte sul quale confrontarsi era semmai la capacità di raccontare una storia molto simile utilizzando però strumenti e filosofia radicalmente opposti: acquerelli per le scenografie e tratti ridotti all'osso per definire i personaggi, invece di computer grafica super-realistica e costosissimi (se vogliamo anche un po' gelidi) "rendering" 3D.

E in un certo senso ce l'abbiamo fatta, probabilmente non sui numeri, ma siamo sopravvissuti egregiamente, *La freccia azzurra* ha resistito alle bordate del colosso e si è onorevolmente guadagnata i galloni di un quasi "cult" tra i cartoni animati.

Malgrado la sua "povertà" e la sua essenzialità non si può infatti negare al film un'atmosfera tutta sua. Nella descrizione dei luoghi e nella caratterizzazione dei vari personaggi si percepisce un carattere piuttosto originale e un'identità decisamente italiana.

Con Enzo D'Alò avevamo deciso di collocare la storia in un tempo non ben definito, che spaziasse dagli anni '20 fino forse ai '60, mentre l'italianità dell'ambientazione, dell'architettura, dei personaggi, dei costumi doveva essere l'elemento visivo portante per tutta l'opera.

Il mio stile ben si adattava in tal senso a raccontare un Natale senza tempo, giocattoli un po' desueti e che forse oggi non riscuotono più un gran successo tra i bambini, trenini, indiani, meccano. Anzi, ora che ci ripenso, forse tutto il mio disegno ha un aspetto retrò, ispirato volutamente a un mondo non contemporaneo (spesso troppo scomodo da usare come modello), ed è probabilmente per questo mio tratto che sono stato scelto per disegnare la storia di Rodari.

Un'ultima annotazione sulla fabbricazione de *La freccia azzurra* e la sua iconografia; dovendo creare un'infinità di location per le innumerevoli scene di "esterno notte", decisi che piuttosto che disegnare centinaia di casette, scorci o piazzette, con la prospettiva di perdersi tanto valeva far riferimento al disegno organico di una città vera, da cui estrapolare e dettagliare incroci, facciate e vicoli, che occorreva di volta in volta inquadrare. Malgrado le cosiddette "esigenze di copione"

richiedessero un paese sotto la neve, possibilmente contornato da un paesaggio montano, la scelta cadde su Orbetello nella Maremma toscana.
Cittadina lagunare che conoscevo e frequentavo parecchio e che nella sua struttura e dimensione, nei colori e nelle proporzioni delle sue case, si adattava perfettamente a rappresentare un esempio di ameno villaggio italiano, ne' del nord ne' del sud, solo un luogo che riflettesse nei suoi spazi i risultati di un buon progetto.
Così come il film *La freccia azzurra* aveva voglia di apparire, ben progettato.

Enzo D'Alò

FARE FILM D' ANIMAZIONE

(dall'intervista a Enzo D'Alò, marzo 2007 Catalogo della mostra *La freccia azzurra una fiaba moderna e un film poetico in mostra*
Carpi, 3 novembre 2007- 14 gennaio 2008

Libri per ragazzi ce ne sono tanti, ma perché scegliere un libro di un autore morto da diversi anni, una storia degli anni '50 scritta quindi quarant'anni prima? Il film infatti è stato ultimato nel 1996. La scelta è stata dettata dal fatto che troppo sovente gli scrittori per l'infanzia pensano che i ragazzi abbiano una capacità intellettuale inferiore a quella degli adulti, quindi scrivono storie molto superficiali e banali. Questa storia di Rodari invece scende in profondità.Quando si passa alla trasformazione in film, tutte le storie di Rodari presentano però un elemento di difficoltà: un livello di drammaturgia molto basso, perché Rodari teorizzava l'importanza di raccontare situazioni fantastiche, ma con personaggi modellati sulla realtà. I suoi personaggi si comportano proprio come noi, nelle diverse circostanze della vita e questa caratteristica va a scapito della simbolizzazione necessaria alla vita del film. In un film lo spettatore, bambino o adulto, ha bisogno di capire quali sono i personaggi negativi e quali i positivi: se un personaggio è negativo può anche diventare positivo o viceversa, ma tutto deve accadere attraverso un'evoluzione logica. Da questo punto di vista, La freccia azzurra aveva un grosso problema: la Befana è un personaggio positivo e negativo Contemporaneamente, costruisce i giocattoli per regalarli e poi nel momento della crisi li insegue per distruggerli.Questo dal punto di vista della narrazione cinematografica non è credibile. Se un personaggio è positivo, non può far paura nel momento in cui insegue i suoi giocattoli e non è credibile che li maltratti per distruggerli. Per il passaggio al film, in cui si costruisce una storia che deve durare un'ora e mezza circa, è necessario creare tensione, momenti di continuità e colpi di scena, e per fare questo, per costruire la drammaturgia, abbiamo bisogno di aver definito in modo chiaro il carattere di ogni singolo personaggio. Ad esempio, *in Freccia azzurra* abbiamo un personaggio, il mago, che da cattivo diventa buono, però diventa così stucchevolmente buono che alla fine è comico, quasi grottesco; una bontà un po' superficiale, basata su luoghi comuni.Dal punto di vista drammaturgico l'aggiunta importante nel film è il personaggio di Scarafoni che ci ha permesso di delineare una Befana buona che, per colpa dell'età e della sua ingenuità, viene messa a letto con uno stratagemma dal dottor Scarafoni e non può, come ogni anno, regalare i giocattoli ai bambini che si sono comportati bene. E Scarafoni gestisce il commercio dei giocattoli. Scarafoni non è poi tanto cattivo: nei miei film non li ho mai messi questi cattivi, cattivissimi che uccidono per il piacere di uccidere: se osservate i vari cattivi, vedrete che ognuno ha le sue motivazioni per

essere cattivo.La cattiveria fine a se stessa la trovo antieducativa. Scarafoni è un commerciante : ne abbiamo tanti nella nostra realtà di persone che si comportano come Scarafoni; lui ha trovato il modo di diventare u n po' meno povero vendendo i giocattoli che la Befana "stupidamente" regala ai bambini: chi più paga più riceve. Non fa niente di diverso da quello che succede nella nostra realtà, dove vige una meritocrazia basata non sulla bontà ma sul portafoglio. E per far questo Scarafoni deve mettere a tacere la Befana che, naturalmente, non sarebbe assolutamente d'accordo con lui. Così la fa ammalare con una pozione velenosa e questo fa immediatamente prendere vita a tutto il film. Nella trasformazione dal libro al film, l'inserimento del dottor Scarafoni è stato quindi un passaggio fondamentale.

Il personaggio che i ragazzi ricordano di più del film è Scarafoni. Curiosamente Francesco, il bambino che poteva essere un elemento di identificazione, viene tenuto da parte, i bambini non si identificano con lui. Nella storia c'è un altro aspetto insolito; Francesco alla fine non riceve in regalo la *Freccia azzurra.* Su questo punto abbiamo discusso molto quando scrivevamo la sceneggiatura: Francesco all'inizio della storia vuole il trenino e alla fine non glielo diamo, lo riceve invece il figlio del ferroviere per aver salvato il vero treno dal deragliamento. L'unico modo per concludere veramente il film era dare a Francesco, il cane Spicciola, facendogli dire in modo chiaro che quel dono era qualcosa di più importante del trenino. In questo modo abbiamo mantenuto intatta la storia di Rodari , che altrimenti sarebbe stata troppo stravolta dal nostro lavoro di riscrittura.

Quando scrivo la sceneggiatura, mi immedesimo nella storia, quindi ci sono tanti livelli di lettura; spesso, ad esempio ci sono dei riferimenti legati a me stesso che capirò soltanto io! Ogni personaggio del film è una sfaccettatura di me stesso, in qualche modo ognuno dei personaggi racconta quello che io avrei detto al suo posto o quello che magari io avrei fatto, dice qualcosa che non ho detto in una situazione simile, così gliela faccio dire nel film.Il pubblico si affeziona alla storia e ne rimane coinvolto poiché si riconosce nelle situazioni in cui si trovano i protagonisti e verifica se la scelta che farebbe lui coincide con quella compiuta da loro.

Molto prima di iniziare la lavorazione del film, avvio un grosso lavoro di ricerca, cerco di chiedermi perché un autore ha scritto certe cose, vado anche a leggere elementi della sua vita, il suo rapporto con tutta una serie di situazioni e questo mi aiuta a capire come e perché ha affrontato nella sua opera certe situazioni. L'ho fatto per Rodari ma anche per Michael Ende, che ha scritto *Momo* da cui in seguito ho tratto un altro film d'animazione: ho passato mesi a discutere con persone che lo avevano conosciuto quando ha scritto questo romanzo.

Nel film è centrale tutta la scrittura, i disegni, i colori, le voci, le musiche vengono di conseguenza (non me ne voglia Paolo Conte!): se la sceneggiatura e la regia sono deboli, quegli elementi, pur

così importanti, non sono sufficienti a fare un bel film. Sicuramente la grafica di Paolo Cardoni ha dato una particolare connotazione al film, in quei momenti, in cui leggevo e rileggevo la storia di Rodari e visualizzavo forme, colori e suoni, non avrei potuto pensare ad altro "arredamento" che a quello che scelsi.

E oggi? Chissà se, cancellando dalla mia memoria il passato, oggi penserei ancora a loro? Questo è un ragionamento puramente teorico, sia chiaro, io letteralmente adoro quei disegni e quella musica! E' solo una riflessione su come particolari situazioni influenzino le nostre scelte...

Paolo Cardoni ha lavorato a lungo all'invenzione grafica dei personaggi, modificando più volte la loro fisionomia e cambiandola. Nei suoi archivi "segreti", ad esempio, conserva diversi dottor Scarafoni, come anche diversi tipi di Befana e di Francesco. Alcuni personaggi li ha identificati immediatamente, su altri ha dovuto lavorare parecchio tempo. Per le scenografie avevamo deciso di lavorare con la tecnica dell'acquerello: si tratta di una scelta stilistica di Cardoni, lui infatti ama le pitture completamente piatte fatte ad acquerello. E' stato però molto difficile eseguirle secondo i suoi desideri! L'equipe che realizzava le scenografie era in Svizzera, Paolo ed io andavamo spesso per verificare il lavoro e lui richiedeva che loro diluissero moltissimo i colori nell'acqua. Per ottenere il colore che voi vedete, soprattutto per le grandi campiture, come i cieli, dovevano sovrapporre 20/25 passaggi. Si dipingeva una volta e praticamente il colore era acqua sporca, poi si aspettava che si asciugasse e si ripassava...Bisognava scegliere il tipo di carta che supportasse questa tecnica , così c'è stata una grande ricerca anche sul supporto cartaceo da utilizzare.

La fase di creazione de La freccia azzurra è stato un momento di grande impegno ideativi. Io sono un regista un po' particolare, nel senso che accolgo spesso le proposte degli autori che stanno collaborando con me in quel momento.Ad esempio, nel film avevo chiesto a Paolo Conte dieci secondi di musica per fare vedere Francesco che si addormenta nella carrozza e sogna il trenino che lo porta verso casa. E lui ha scritto una musica splendida, molto più lunga e così il sogno di Francesco nel film è diventato un lungo viaggio: piuttosto che togliere una nota di quel capolavoro, ho cambiato e aggiunto due minuti in più nel film; d'altronde è anche la musica che stimola e porta alla mente i ricordi. La musica suggerisce, evoca, è importante nella storia che è suddivisa in tante piccole storie personali. Il colore della musica ci aiuta ad aprire o a chiudere un cassetto, in questo modo quindi la musica di Paolo Conte ci ha raccontato, senza bisogno di parole, questa storia del trenino di Francesco che attraversa le nuvole e attraverso il sogno e la fantasia lo/ci conduce fino ai ricordi più profondi.

Appunti tratti dall'incontro con Bruno Bozzetto alla Fiera di Cartoomics a Milano

in occasione della presentazione degli *Aristogatti* di Disney in versione restaurata
MARZO 2008
Coordinatore Luca Boschi

Curiosità sulla nascita di alcuni episodi di *Allegro non troppo e sugli Aristogatti*

L'episodio del gatto in *Allegro non troppo* è una storia vera. Molti ragazzi non lo sanno ma il gatto rappresentato era il gatto che mia moglie aveva in una villa dove lei abitava da tanti anni. Quando hanno deciso di distruggere la casa che era una villa per farne un palazzo, l'abbiamo preso, l'abbiamo addormentato, l'abbiamo messo in una specie di cestino e l'abbiamo portato in un'altra casa piuttosto lontana. Il gatto è rimasto una settimana con noi, dopo una settimana quando si è svegliato, è rimasto due giorni, poi è scomparso e l'abbiamo ritrovato nelle rovine della casa , lui ha ritrovato la strada, ha percorso forse quattro o cinque chilometri senza sapere nulla perché lui è venuto addormentato in piena notte e quindi siamo andati a sfamarlo, tra questi ruderi. E' durato un mese poi è scomparso non l'abbiamo più trovato.
Quindi la storia vera è che mia moglie non può vedere il film.

Luca Boschi (coordinatore): Anche per chi non sa niente del retroscena, è veramente sconvolgente il modo in cui coinvolge,è una storia personale in qualche modo si può paragonare a qualche storia vissuta da ciascuno di noi..
Tra i vari modi di dire non del tutto comprovati , di un'ideologia un po' raccogliticcia, si dice che il gatto si affezioni più alla casa che alle persone, però c'è qualcosa.
E' importante far vedere la somatica del gatto, i diversi stili grafici.

Bruno Bozzetto: In questo caso si trattava di matita grassa , poi passata sulla cera, tutte le ombre del personaggio sono passate ad una ad una , ventiquattro disegni per un secondo , diciamo colorate a mano e con le sfumature fatte a mano.
Con il rodovetro, una tecnologia un po' trogloditica e molto complessa.Però dobbiamo parlare degli *Aristogatti* non di *Allegro non troppo.*

Luca Boschi: Ma c'è un punto di collegamento con gli Aristogatti , il secondo film lungo, con l'uso della xerox, saltando il procedimento per cui non era più necessario disegnare uno ad uno i personaggi.

A scoprire che con questo passaggio si potevano saltare dei personaggi e risparmiare tempo.In qualche modo nei film come *La carica dei 101* che non sarebbe mai stato possibile realizzare in tempi ragionevoli perché 101 personaggi non sarebbe stato facile disegnarli uno per uno. In questo caso è il primo film fatto con quella tecnica.

L'uso del colore consentiva dei passaggi più veloci nell'uso del colore. Il rapporto tra *La carica dei 101* con *Gli aristogatti* esiste perché alcuni degli animaletti , la camminata di alcuni cagnolini dei 101 è stata ripresa studiando direttamente la camminata dei cagnolini in senso felino.

C'era quel posto che si chiamava *Morgue*, l'obitorio in gergo dove c'erano tutte le vecchie animazioni catalogate che venivano periodicamente rivedute, studiate e quindi se possibile adattate.

Bruno Bozzetto: Volevo fare due osservazioni sul film. Innanzitutto sono onorato di essere qui a parlare di un film di questo genere. Io sono nato con Walt Disney. Quando ero bambino , le uniche cose che si potevano vedere erano quelle Disney e senza l'esistenza di Disney non avrei mai fatto questo mestiere. Quindi io sono enormemente grato a Disney non solo perché mi ha spinto verso l'animazione ma perché, attraverso i fumetti, io ho imparato l'umorismo.

Ai miei tempi, quando ero bambino, c'erano parecchi fumetti naturalmente ma erano sostanzialmente su argomenti seri. C'era L'uomo mascherato, c'era Cino e Franco, c'era Mandrake. L'unico mondo di fantasia e soprattutto di umorismo era quello di Walt Disney .

Leggevo gli albi d'oro, ero un fanatico lettore, il giorno prima già entravo in fibrillazione quando sapevo che il giorno dopo sarebbe uscito l'albo d'oro e ho imparato non solo a conoscere l'America perché tramite questi fumetti che raccontavano veramente la vita . Fumetti vi assicuro che oggi potrebbero essere la trama di un lungometraggio tanto erano complessi e ricchi di particolari. Nei dettagli e nelle caratterizzazioni :era un mondo meraviglioso. Io sono veramente grato a Disney perché sono nato con lui e ho imparato da lui ad apprezzare e a vivere nel mondo dell'umorismo.

L'altra cosa che volevo dire questa a proposito degli *Aristogatti* è che credo segni un grosso passaggio nelle storie di Disney perché ,se voi ricordate, in tutta la storia Disney il gatto è stato un personaggio negativo.
Gambadilegno era un gatto ed era il cattivo della situazione. Se si eccettua Figaro che era il gatto di Pinocchio ed era un personaggio comunque importante ma secondario, e che è stato visto in maniera positiva, gli altri gatti erano i cattivi. Ci sono i gatti di *Lilli e il vagabondo* , siamesi e cattivi, abbiamo il gattone di *Alice nel paese delle meraviglie,*. lo stregato, che sostanzialmente era cattivo. Voglio dire che se Disney amava i topi, i conigli, i cerbiatti, ma i gatti li ha sempre visti in una maniera un po' negativa. Invece qui finalmente sono positivi, simpatici, accattivanti ed è un grosso passaggio.
L'altra osservazione è la seguente. Io ho avuto la fortuna di conoscere Frank Thomas e Ollie Johnston sia in Italia che in America e mi parlavano di come si lavorava con Walt Disney. Era una cosa incredibile la libertà che gli lasciava, i suggerimenti , la recitazione dei personaggi che lui faceva fisicamente per convincere ,per spiegare agli animatori come voleva la recitazione e invece negli *Aristogatti* lui non è praticamente intervenuto e poi era molto malato , e non è mai intervenuto con i suoi collaboratori e il film è importante per queste due cose ma soprattutto per Disney è stato un gran salto.

Luca Boschi: Il regista degli Aristogatti è stato anche il regista del *Libro della giungla*, ,in qualche modo ha raccolto il testimone di Walt Disney che già interveniva poco. D'altra parte in quel periodo Disney aveva la testa altrove, si occupava dei parchi tematici, di tutt'altro tipo di attività.
Era stato considerato una sorta di erede e in alcuni saggi critici, excursus non esattamente come Frank Thomas e Ollie Johnston in un libro che è assolutamente eccezionale ed ogni studioso di animazione dovrebbe conoscere,consultare e assimilare si diceva che Wolfgang fosse la persona in qualche modo più equilibrata e equilibratrice negli studi Disney. Io ovviamente non l'ho conosciuto, è morto in un incidente automobilistico, all'improvviso, nei primissimi anni ottanta, se non sbaglio .
Sia Thomas, sia Johnston avevano uno stile forse troppo personalizzato e caratterizzante rispetto a Wolfgang che con meno voli pindarici era più assimilabile allo stile Disney. Qui la scelta non troppo forte ma senz'altro equilibrata fu privilegiata.

Bruno Bozzetto. Comunque sono film che si basano su un'animazione che è strepitosa, cioè la caratterizzazione dei personaggi e qui appunto Frank Thomas, Ollie Johnston ,Mark Davis, sono quelli che veramente sostengono dei film come questi che veramente vivono sulla recitazione. Questi personaggi diventano credibili grazie all'animazione. Quando io dico che l'animatore in un film è assolutamente fondamentale e corrisponde all'attore nel film dal vero perché è solo grazie a lui che i personaggi recitano, questo film come tutti quelli di Disney sono delle prove evidenti di questo. L'animatore è veramente il sostenitore, la colonna portante di questo.

Luca Boschi: Vorrei dire un'ultima cosa anche per confrontarci insieme.. Due giorni fa sempre in questa zona parlavamo di un dietro le quinte di come si adattano i dialoghi di produzioni per poi arrivare al prodotto finito in qualche modo calibrando su quelle che possono essere le sensibilità specifiche del pubblico di riferimento. Io ho citato anche *gli Aristogatti* in quell'occasione perché c'è un caso abbastanza curioso che non c'entra niente perché dal punto di vista cronologico è successivo, almeno come arrivo nelle sale italiane. Gli adattatori dello studio che storicamente hanno lavorato sui lungometraggi Disney, sulle produzioni televisive, molto bene ma il protagonista di fatto degli *Aristogatti è* quello che per noi è Romeo " er mejo gatto del Colosseo" che nell'originale si chiama O'Belly ed è un gatto irlandese. L'adattamento per ricavare questi personaggi italiani è essenzialmente molto forte, naturalmente molto più forte che non in altre pellicole dove una certa fedeltà veniva mantenuta.Il lavoro di doppiaggio di Oreste Lionello e altri è un lavoro di doppiaggio eccezionale . dove ci sono dei modi di dire italiani ma il collegamento che Oreste Lionello trova tra Romeo e Fritz che sono due gatti protagonisti è diretto. All'inizio della pellicola con voce fuori campo, Lionello, di sua iniziativa, parla di Romeo dicendo " una volta c'era Romeo, er mejo gatto del Colosseo, adesso vedremo", un po' "Teatro Bagaglino" come stile di linguaggio.

Gli *Aristogatti* era talmente presente nell'immaginario collettivo da essere lanciato per un pubblico adulto come *Il pornogatto* un film a dir poco delirante.

Il 16 aprile uscirà la versione completamente restaurata degli Aristogatti,comprese le celebri colonne sonore di Sherman , che saranno sicuramente migliorate con una nuova qualità del suono e dell'immagine. Un film che ormai ha quarant'anni ed è uno degli ultimi film curati direttamente da Walt Disney, e a tanti anni di distanza si fa ricordare perché ancora se ne parla.

Luca Boschi : Cosa c' è in più rispetto all'originale?

Produzione Disney : Ci sono dei contenuti speciali e giochi interattivi per i bambini ma soprattutto la colonna sonora reinterpretata da nuove voci.

Appunti sull'incontro con Iginio Straffi (Milano *Cartoomics* ,30 marzo 2008)
coordinato da Luca Boschi

Le domande sono quelle che il pubblico di Internet ha inviato nei giorni precedenti l'incontro.

Luca Boschi: Iginio è l'ideatore e suscitatore del fenomeno di *Winx club* nell'ambito delle tematiche disegnate
Luca Boschi: Prima di iniziare a dar luogo al fuoco di fila delle domande del pubblico, voglio porre io una domanda. Come è avvenuta la scelta di un settore che tra gli anni '80 e gli anni '90 non è che godesse di ottima salute in Italia, era in crisi.Come hai pensato che fosse la carta vincente lavorare nel settore televisivo. Quando le cose hanno cominciato a funzionare?

Iginio Straffi: Intanto buon pomeriggio. Grazie per avermi invitato. Ho sempre amato il cinema, i cartoni televisivi , il cinema d'animazione, oltre al fumetto che resta ovviamente la forma più diretta, quotidiana per raccontare storie o per inventare personaggi, per poter essere vicino al pubblico Il cartone animato costa molti soldi quindi ha bisogno di molte persone. Molte persone che abbiano una certa professionalità mentre il fumetto è un lavoro molto più individuale , si lavora da soli o massimo in coppia con lo sceneggiatore.
Il cartone animato mi stimolava molto perché dai grandi film della Disney ai film della Warner e mi divertivano i *Looney Toones*, i cartoni animati di moda quando eravamo bambini. Avevo quest'attenzione perché capivo che in quel momento il pubblico dei bambini era affascinato dai film d'animazione, perché la combinazione d'immagini animate, colore, musica , parole indubbiamente arrivava più direttamente che non dover uscire, comprare un albo e riesce a immaginare la voce del personaggio come si trova a volte nelle trasposizioni. Per esempio si immagina la voce di Paperino in un certo modo e poi arriva il cartone si trova un'altra voce rispetto a quello che era stato previsto. Avevo capito che i cartoni avevano questa forza d'intrattenimento molto maggiore del fumetto stesso. Quindi m'interessava molto. Però, come dicevo, l'Italia era limitata quand'io riuscivo a pubblicare dei fumetti, dopo il liceo, era veramente triste il panorama dei cartoni italiani, c'erano pochissimi studi, tre o quattro persone che lavoravano in scantinati bui peraltro facendo anche qualche spot pubblicitario per sbarcare il lunario e magari tutto il resto del tempo facevano questi corti d'autore. Io ho avuto per anni dibattiti con degli autori di *Frigidaire* o di altre testate perché il fumetto è d'autore quando raggiunge un certo pubblico, quando purtroppo non li raggiunge diventa una sperimentazione.

Per me, bisogna fare fumetto e vivere anche di fumetto . Se io devo fare il fumetto e poi devo fare l'impiegato alle poste non è proprio il massimo. E il cartone animato era ancora peggio del fumetto perché, a parte Bozzetto che faceva qualche piccolo lavoro pubblicitario ed aveva degli studi che lavoravano in maniera continuativa, non c'era molto. Non mi appassionava molto.
Poi ho avuto la fortuna di essere un po' pazzo e di accettare un'offerta di lavoro a Parigi e sono entrato in contatto con un mondo proprio diverso, uno studio organizzato, dove c'era chi sviluppava i cartoni, chi faceva lo story –board, chi le scenografie, tutto il progetto del cartone industriale.Ho conosciuto il computer, in Italia al massimo all'epoca c'era qualche *commodore.* Sto parlando dei primi anni '90, io ero andato a fare lo story-board , lavoro per cui mi hanno chiamato e sono rimasto incantato perché ho visto che era un lavoro veramente interessante, era la combinazione di tante persone di talento che collaborano al progetto. Il fumetto è molto individuale e nel cartone animato c'è il risultato di un lavoro di equipe dove ognuno porta la sua professionalità e il suo talento. Poi facevo lo story-board e praticamente quando vedevo queste scene animate in alcuni casi mi dicevo che non c'era più la stessa atmosfera, in altri casi mi rendevo conto che la scena era molto migliorata, con un'altra prospettiva, più intensa di come l'avevo concepita io a livello di storia.Lavorare in gruppo e fare un'opera collettiva nel cartone animato è molto stimolante. Serviva insieme per un risultato finale e poi la cosa bella è che, arrivati al risultato finale, se il cartone animato ha certe caratteristiche e funziona, riesce veramente a far emozionare gli spettatori, per me è una sensazione che vale cento milioni di dollari il vedere gli spettatori che partecipano, si commuovono, si "ammazzano dalle risate" è un premio che il pubblico non riesce a dare.

Luca Boschi: Ti è quindi servita molto l'esperienza all'estero?

Iginio Straffi: Con tutta umiltà, devo dire che se non avessi fatto quest'esperienza all'estero non avrei capito tante cose, tanti meccanismi , come bisogna organizzare, come generalmente bisogna controllare per non avere ritardi che conducono al fallimento della produzione.
Ho provato a fare qualcosa di simile ai bravi, promettenti ideatori di mezza Europa e ho capito che nonostante tutte le difficoltà rispetto alla Francia (che sono quelle di non avere finanziamenti pubblici) dovevo riuscire.In Italia è dura perché non ci sono finanziamenti per le attrezzature. Non ci sono le televisioni come in Francia, che dalla più piccola alla più grande, sono obbligate dallo Stato a produrre cartone animato francese. Da noi la Rai dà qualche spicciolo ogni anno da spendere in animazione ma nessuno alza la voce anche se c'è una legge che impone a Mediaset di produrre prodotto europeo o si spera, italiano. Con queste condizioni un po' sfavorevoli siamo partiti per questa avventura ormai 13 anni e mezzo fa e poi direi che ci ha portato dei risultati. Ma per i primi 6

o 7 anni è stato veramente faticoso, perché non c'era credibilità da parte del resto del mondo verso uno studio italiano che potesse produrre in tempo un lavoro di qualità di un certo intrattenimento a livello internazionale.

Luca Boschi : Dividerei in due parti le domande del nostro pubblico. Prima quelle di tipo tecnico-informativo e poi di contenuto.
In un settore asfittico come quello dell'animazione commerciale italiana, la mia curiosità riguarda la genesi delle *Winx.*
Corrisponde al vero che il grosso delle animazioni si realizza in Corea e presso quali studios o meglio sono diretti da voi o sono indipendenti? E fino a dove si ferma il lavoro italiano visto che ormai molto del lavoro è svolto all'estero?

Iginio Straffi.: A questa domanda è abbastanza semplice rispondere. Dagli anni '60-'70 in poi i grandi studios americani hanno capito che se avessero istruito delle popolazioni, degli artisti dei paesi in via di sviluppo avrebbero risparmiato sulle produzioni. Sono stati fatti dei grossi studi in quei posti: la Disney, la Barbera prima nelle Filippine poi in Corea del sud, poi in Cina. Questo ha dato come risultato che sia in America che in Europa, dove eravamo dei professionisti, sono scomparse pian piano delle figure professionali soprattutto gli animatori, gli intercalatori perché è la parte sì importante ma un po' più meccanica del lavoro. Questo sistema ha fatto sì che se in Italia se si volesse realizzare oggi un'animazione 2D, quindi disegnata, non sarebbe proprio possibile perché ci vogliono una sessantina di animatori, un'altra sessantina d'intercalatori ,duecento persone solo per la fase intermedia per realizzare 27 puntate di mezz'ora nel corso di due anni.
Se uno ci mette vent'anni forse piano piano si può anche fare. Però con i tempi televisivi che sono quelli di consegnare una serie dopo due anni , bisogna per forza investire. Dagli anni '70 fino ad ora che siamo nel 2000, lo fanno tutti americani, giapponesi e noi non abbiamo fatto altro che fare quello che fanno tutti per la parte più dispendiosa. Quello che facciamo noi e che fanno anche in altri paesi è quello di fare una parte di sviluppo del *concept,* dei disegni dei personaggi principali, secondari, scenografie, story-board, indicazioni dettagliate, atteggiamenti , espressioni particolari, tutto un materiale preparatorio della pre- produzione che viene poi mandato agli studi coreani o cinesi e che poi servono di base per fornire il prodotto animato. Dopodiché l'animazione ci ritorna e in alcuni casi facciamo noi la colorazione in altri casi no, sicuramente quello che facciamo in Italia è tutto il progetto *compositing* che è la parte di assemblare insieme il personaggio, le scenografie, gli effetti speciali che oramai servono sempre di più (luci, nebbie e chi più ne ha più ne metta) e poi

facciamo in Italia anche la parte d'introduzione (musiche, testi, audio, mixaggio e assemblaggio finale).
Queste sono le fasi che noi facciamo, che si possono fare con le professionalità che si trovano in Italia e che ancora servono come modello per controllare al massimo la produzione. Noi abbiamo due supervisori: uno per l'animazione e un altro per tutto il lavoro fatto in Corea e in Cina. Due persone che sono sul posto , dall'inizio alla fine della produzione.
Pagatissime perché vanno a vivere lì e non è che siano tanto felici di stare là per un anno e mezzo o due, le teniamo, è una spesa che fanno le major, in genere la non fanno gli altri studi indipendenti, perché gli studi all'estero tendono a fare i furbi, cioè danno un gruppo di artisti di talento per prendere il lavoro , il primo test d'animazione.Poi una volta preso il lavoro entrano in campo persone meno esperte e quando ti arrivano gli episodi ti chiedi "cosa sia questa porcheria". Se c'è il supervisore nostro, *Rainbow* italiano, a volte prendiamo dei francesi perché abbiamo anche due o tre produzioni in corso e non sempre i bravi italiani sono disponibili, se sono lì i nostri uomini chiaramente gli dicono di continuare a lavorare nella produzione e di non andare da altre major (Disney , etc).
E' fondamentale questo controllo per ottenere certi risultati, per ottenere la fedeltà di quello che si pianifica in fase di story board.

Luca Boschi: Lei è direttore anche del fumetto omonimo però vengono notati dai lettori delle differenze soprattutto una certa umanizzazione dei personaggi e quindi minore presenza della magia.
E' vero? E qual è il rapporto tra la serie televisiva e la serie a strisce?

Iginio Straffi: Io devo dire che sia per il fumetto che per il cartone ho cercato di tenere storie parallele ma mai troppo uguali, non solo per i cartone ma perché abbiamo puntato su un pubblico diverso. Il cartone animato è seguito da un pubblico un po' più piccolo in quanto ci sono bambini di 5 –8 mentre nel fumetto le bambine al di sotto dei 7 anni non ce l'abbiamo, perché non sanno leggere e anche in alcuni casi perché restasse alto il target , dopo cinque anni di successo il target si sta allargando anche alle bambine piccole. Abbiamo pensato per le strisce (ed è quello che ci risulta) di puntare sì sulla magia ma anche un po' più sulla storia d'amore, fosse un pochino più adatto a bambine di 9-10 anni anche 11 anni che sono lo zoccolo duro del fumetto.Quindi c'è questa differenza tra il cartone che va dai 5 agli 8 anni e il fumetto che va dagli 8 agli 11 –12 anni . Primo non volevamo farli paralleli e poi perché il pubblico è un pochino diverso abbiamo fatto questa scelta.

Noi ,soprattutto nel fumetto già collaudato nei primi due anni di collaborazione con lo sceneggiatore e i vari disegnatori che lo realizzano, abbiamo lasciato libertà anche perché essendoci già il film, il musical etc. non è proprio facile essere originali .

Luca Boschi. C'è una persona che ha scritto (ed è qui mascherata ma non può parlare- una Winx in costume presente in sala n.d.r.)Se io volessi intraprendere una strada come quella che ha imboccato lei da chi o da cosa dovrei iniziare nel senso che ha avuto una mano da parenti o conoscenti che hanno fatto investimenti sul suo lavoro . E poi, la seconda: se avesse una possibilità (e sicuramente ce l'ha) di dare un lavoro ad una cosplayer lo darebbe?

Iginio Straffi: Cominciamo prima dalla seconda, direi proprio di sì perché noi abbiamo addirittura due stiliste in casa che vengono dal mondo della moda, che disegnano decine e decine di modelli che vengono realizzati nei cartoni,le bambole e anche nell'abbigliamento W*inx*. In generale abbiamo comunque bisogno di persone che hanno passione per questo mondo. Quindi si può far viva e valuteremo volentieri la candidatura.

Luca Boschi: Un'altra parte della domanda si riferisce alla necessità di avere finanziamenti iniziali per fare i cartoni.

R. Prima di tutto, prima dei soldi ci vuole la passione una grande passione e impegno perché le porte che ci verranno chiuse in faccia saranno molte di più di quelle che ci saranno aperte. Se uno non ha questa carica , questa voglia di fare, si perde per strada. Si viene umiliati, sbattuti da tutte le parti, ignorati, nonostante noi ci siamo impegnati a produrre molto una serie di cose con i nostri mezzi, non riscuotono interesse. Prima di tutto questa è la dote che ci vuole per riuscire in questo mondo. Poi ci vogliono i finanziamenti . Nel mio caso, poco dopo che io avevo iniziato, ho avuto la fortuna di incontrare un editore locale che voleva stare in società e quindi abbiamo fatto quest'accordo in cui lui ha avuto delle quote. E a me è servito per avere un credito di duecento milioni di lire con le banche.
E' stato quello con cui siamo riusciti a partire. Convertendo in euro sono centomila euro e adesso non ci si fa molto. Però, come ripeto, se si è appassionati e per appassionati intendo veramente determinati, non solo passione ma proprio una voglia di dimostrare che si può riuscire, di far vedere ai francesi, agli inglesi, ai tedeschi che anche in Italia si può fare, che anzi questo è il nostro patrimonio perché quello di cui ho parlato tempo fa al ministro. Se l'Italia non punta sulla creatività

che è una cosa che ci riconoscono tutti, dove andiamo noi ? Ci mettiamo a competere sul costo del lavoro? E' una battaglia persa in partenza. Non siamo certo all'altezza. La creatività è la risorsa principale dell'Italia, quella che ci può dare veramente in tutti i lavori. Quindi il cartone animato, il cinema, ma quello con la C maiuscola ,quando è fatto in certo modo può veramente rinascere e portare un certo tipo di attività e di impresa avanti. Qui ci vuole veramente un capitale. Adesso per potere partire ci vorrebbe un capitale di mezzo milione di euro, prima dei lavori di service per formare il gruppo, ritorni di lavoro di servizio diretto.Produrre una serie significa cominciare ad impegnare i capitali, poi i soldi ti arrivano quando consegni almeno 13 su 26 episodi. Prima ti danno un acconto, con l'acconto si fa pochissimo non è quello quindi se uno si impegna per un anno, un anno e mezzo, paga tutti poi riceve i soldi dei primi tre una volta che i materiali inviati alle televisioni sono controllati dai laboratori e accettati. Accettati i materiali dopo 60 giorni o magari 90 giorni arrivano i soldi. Però, partiti con un volano, si riesce chiaramente ad essere in pista.

Luca Boschi: L'accettazione riguarda i contenuti?

Iginio Straffi: No, l'accettazione è una questione puramente tecnica perché l'accettazione dei contenuti avviene prima quando si inviano le sceneggiature. Qui si parla proprio di qualità dell'immagine ,di purezza del suono, di qualità del mixaggio. A volte tornano indietro degli episodi non accettati perché al nostro montatore è sfuggito un piccolo rumore di fondo che non si sa da dove è venuto.

Luca Boschi : Solo a livello tecnico.

Iginio Straffi: Sì, solo a livello tecnico perché , come ripeto, l'accettazione dei contenuti viene prima, prima viene mandata la sceneggiatura, i caratteri dei personaggi, la parte artistica mentre a livello tecnico l'accettazione avviene in corso d'opera.

Luca Boschi: Volevo riportare una domanda di Antonia che le chiede se le *Winx* esprimano il femminismo anche se non politicizzato.

Iginio Straffi: Mi fa molto piacere che sia stato notato perché in effetti a volte addirittura riceviamo la critica opposta. A me fanno morir dal ridere certe persone che dicono che le *Winx* sono tutte shopping, trucchi . E io rispondo se hanno mai visto un episodio *Winx*. C'è una battuta di Stella magari che è il personaggio vanitoso del gruppo. Ma sono storie fantasy ,di avventura con il risvolto magico, questa l'idea che nasce dall'inizio. Quando è nata *Winx* nessuno voleva le serie femminili perché c'era *Pokemon*, *Dragon Ball* , praticamente c'era quest'idea che le femminucce non guardano i cartoni, solo i maschi perché poi in America sono arrivati a teorizzare idee del tipo che il maschio è quello più forte, più prepotente, arriva a monopolizzare il telecomando per cui anche se la bambina volesse vedere il televisore, non c'è storia, è sempre sconfitta a favore dei maschi. Quindi la televisione americana diceva che non si possono fare le serie per bambine, il maschio guarda solo *Dragon ball* e *Pokemon*. In realtà, dicevo io ,che non è possibile perché noi lo pensavamo tre o quattro anni prima quando c'era stato un fenomeno come *Sailor Moon* e poi i cartoni giapponesi. Possibile che le bambine adesso sono diventate tutte debolucce . C'era una moda e quindi bisognava pensare un po' fuori dagli schemi. Come dicono gli americani "out of the box", rischiare che è un po' la mia missione quella di andar sempre fuori. Abbiamo trovato debbo dire però la sensibilità della Rai, soprattutto nella persona che era incaricata di programmare i progetti che era Max Gusberti, andava in onda con *Heidi* ,con grandi successi che disse secondo me la serie televisiva si può fare in questo momento.Quindi siamo andati noi all'estero con una persona della Rai, abbiamo trovato i tedeschi che hanno creduto in questo progetto di fare un cartone femminile, occidentalizzato ma che avesse un po' i caratteri per certi versi delle storie giapponesi con le ragazzine che si trasformano e siamo andati a cercare di convincere tutti gli altri i francesi , gli spagnoli, gli americani. E' stata chiaramente una battaglia dura ma poi piano piano hanno visto gli sforzi, i risultati, il fatto che eravamo riusciti a portare dentro le aziende , vari prodotti come la Mattel è stato rilevante.

Forse una delle tre o quattro grandi intuizioni che ha avuto la *Rainbow* con il sottoscritto è stata quella di dire forse è meglio essere una *brand company*. Cosa vuol dire ? Vuol dire sviluppare i contenuti dei prodotto. Il contenuto vince quando è azzeccato, è il massimo, checchè se ne dica ogni cartone è unico perché il contenuto fa la differenza. Quando si ha in mano il contenuto si ha il timone della propria azienda.

Luca Boschi : Quindi la differenza sarebbe produrre cose molto diverse ma mantenere una linea riconoscibile?

R. Ma soprattutto lavorare cercando di realizzarlo il contenuto, che significa non offrire una serie di prodotti indifferenziati. Il 95% dei produttori indipendenti presentano magari cinque piloti e poi dicono :vediamo quale è il più bello, quale piace e poi quale piace lo portiamo avanti. Cosa succede? Che le cose che piacciono venivano portate avanti dalla televisione, ma la televisione stessa non è un brand è solo uno che segna , che vive di sue sensazioni giovanili o di altro. Chi vuole avere un osservatorio di cartoni forte deve avere un osservatorio che deve essere oltre la televisione. Vedere oltre a cosa succede ai bambini coreani, giapponesi, anglo spagnoli, messicani cosa è che ci vuole, cos'è che manca. Chi riesce veramente a costruire cose di questo genere anticipando le televisioni poi rischia di vincere(rischia positivamente), o anche di perdere però è chiaro che lungo la strada noi valutiamo in gruppo e questa è un po' la differenza. Perché molto spesso si voleva controllare all'inizio le produzioni .
In realtà noi ci siamo concentrati all'inizio su poche idee , le abbiamo studiate a lungo, lo stesso nella nuova serie di *Hunting*. E' un prodotto che ha avuto uno sviluppo dei contenuti dello stile grafico e delle animazioni più lungo di *Winx* che è stato tre anni in gestazione. *Hunting* forse anche tre dai primi disegni agli ultimi c'è una differenza che è come se fossero due aziende diverse. Questo perché noi cerchiamo di affinare nei racconti e nel prodotto certi risultati.
La seconda cosa è quella dei prodotti. Se ci sono determinate caratteristiche nel prodotto si può sperare di trasformare il personaggio in prodotto, videogioco, e quant'altro. Ma questo non è soltanto un discorso economico perché accresce di molto i ricavi di uno studio è il discorso che hanno capito bene gli americani e i giapponesi che amplifica la popolarità di un personaggio, gli dà una vita più lunga, oltre la messa in onda perché la messa in onda una o due volte l'anno al massimo non è sufficiente ad alimentare questa popolarità perché i bambini cambiano, sono stimolati da cento nuove cose .Noi andavamo avanti con i *Flinstones* magari per cinque anni, qui adesso hanno dieci canali tematici, centomila produzioni per cui è facilissimo che un fenomeno possa essere usa e getta, dopo un anno già non piaccia più, quindi bisogna rinnovare i contenuti e soprattutto costruire un mondo attorno a questo, una comunità, internet , i fumetti, i videogiochi. Tutto questo per cercare di costruire qualcosa che resti e non sia una meteora.

Luca Boschi: In conclusione riporto la domanda di Andrea sui progetti. Ci sarà la nuova serie, il secondo film delle *Winx*.Quali altri progetti?

Iginio Straffi: La seconda serie e il secondo film sono già in lavorazione e come sorpresa,

ma forse l'avete già sentito dire, una serie dedicata alle *Pixie,* un po' diversa dallo stile *Winx* perché le *Pixie* sono la versione più scanzonata, sarà una serie molto più votata alla gag e alla commedia , fatta di storie semplici un po' surreali ma molto divertenti.

Documento programmatico del cinema d'animazione di Stelio Passacantando

Non si può parlare si rinnovamento usando i linguaggi del passato per esprimere idee e concetti progressisti.
Le avanguardie europee degli anni '20 portarono a dei risultati notevoli con le loro sperimentazioni, tanto da interessare globalmente le "arti della visione".
Tali esperienze vennero trapiantate in America, dove si formò una vera e propria scuola del cinema d'avanguardia. Vennero così poste le basi del **cinema underground** e del **New American Cinema Group,** arricchitisi degli apporti delle correnti dell'arte contemporanea.
Si è giunti al punto che la "via sperimentale"in campo filmico è gradualmente uscita dai limiti di diffusione dell'underground per influenzare anche il cinema cosiddetto commerciale, con tecniche diverse, compresa quella d'**animazione**.

Oggi anche l'animazione con le sue ricerche ha contribuito in misura non indifferente al rinnovamento del cinema, immettendo in questo linguaggi e tecniche non basati soltanto sul ritmo ma volti a produrre quella **nuova visualità** che proprio il cinema speculativo **ha accecato.**
Il cinema d'animazione è stato, in Italia, se non ignorato, almeno trascurato dalle componenti culturali e relegato ai margini. E forse è il momento di rivalutare questo tipo di cinema assegnandogli un ruolo più appropriato, anche rispetto agli altri linguaggi delle arti visive. Si tratterebbe in altri termini di valutare ogni possibilità del disegno animato, soprattutto nel senso di un'interazione tra i linguaggi dell'arte, che a mio avviso, rappresenta un punto fondamentale del fare artistico contemporaneo.
Il problema si articola sotto vari aspetti: introduzione del segno grafico nel contesto cinematografico, come mezzo di critica graffiante e incisiva sull'uomo e la società: valutazione delle possibilità espressive delle diverse tecniche d'animazione (inframmezzate anche con riprese dal vero), soprattutto come spettacolo per adulti con intenti culturali e divulgativi, sia per un impegno di lotta politica e sociale, che per un 'educazione popolare a livello didattico.

Questo ritratto culturale, che non fa certo onore al nostro paese, è dovuto indubbiamente alla mancanza di un pubblico interessato, ma va anche ricercata a monte: nella carenza di presupposti culturali ed economici da parte delle iniziative private, ma soprattutto e direi particolarmente grave, nell'indifferenza totale dei preposti Enti di Stato.

Non è il caso di ricordare gli errori culturali degli operatori del settore, la divulgazione di opere stucchevoli, l'umorismo risaputo e la comicità superficiale, il cattivo gusto. Nel campo del film per ragazzi, per esempio, ci affidiamo alla produzione americana, nella quale l'assenza di contenuti poetici e culturali, è malamente mascherata da un naturalismo bolso, lacrimevole e "romantico".
Sin dalla nascita il cinema d'animazione ebbe due matrici:
-quella della sperimentazione, con stretti legami con le arti figurative, (pittura) , musica e poesia, e con i loro problemi di linguaggio.
-quella dello spettacolo, legata alla letteratura dell'infanzia, ai fumetti e alla caricatura.
Bisogna dire che in Italia il maggior interesse, anzi l'unico, è andato alla seconda, con i risultati che si conoscono, fallimentari sia sul piano culturale e ideologico che su quello economico, salvo rare eccezioni.
Si è trascurata invece, quasi completamente, quella tendenza sperimentale, ben più ricca di fermenti e di ricerca, che si è emarginata in una generica definizione di "avanguardia artistica", precludendo ogni ulteriore discorso sul cinema inteso, non come riproduzione della realtà ma come interpretazione di questa.
La formazione di un **centro di sperimentazione polivalente** permetterebbe a molti giovani di aprire spazi nuovi con intenti culturali e divulgativi, per un discorso contrapposto a un certo cinema "serioso" e spettacolare.Occorre cioè promuovere dialoghi con altre discipline assumendo tecniche diverse, anche di animazione, da utilizzare per la ricerca filmica, in un capovolgimento di istanze ed esperienze visive.
Il cinema deve porsi sul piano degli altri mezzi espressivi, in modo da far sentire i legami che lo uniscono alla pittura, al teatro, alla musica e alla poesia, in un'epoca in cui la separazione delle arti è , non soltanto superata, ma cede alla compenetrazione con gli altri settori dell'attività umana (scienza, tecnica, progresso sociale) in una fitta rete di rapporti e indisciplinarietà tali da non poterne ben identificare i confini.
Si tratta di cercare nuove forme di produzione, e ciò anche nel campo commerciale e popolare, rendendo difficile, quindi una netta distinzione tra cinema e cinema: quello di ricerca e quello di consumo.
E' chiaro che una siffatta esigenza presenta problemi. Un intervento positivo dovrebbe venire da parte degli Enti di Stato:quali Cinecittà, Istituto Luce, Italnoleggio e RAI-TV .
Occorre interessare anche le scuole, le Università e il Centro Sperimentale, perché dovranno essere proprio le scuole a determinare la conoscenza e l'evoluzione del linguaggio filmico.
E questo dovrà avvenire con la più attiva collaborazione delle istituzioni (Regioni, Enti Locali, Istituzioni culturali) e del movimento Cooperativo Cinematografico.

Occorre promuovere intenti di ricerca in tutte le direzioni, e una produzione qualificante di films educativi, didattici, video-tape e tutta una serie di altre possibilità documentaristiche, e prima fra tutte la Televisione, possibilmente in interscambio con il cinema.
E' un modo di garantire pluralità d'informazioni e qualità di ricerca anche a costo di prove fallimentari, perché un cinema veramente originale ha bisogno di sperimentazioni, di nuovi autori e di nuove idee che debbono saggiare ogni tipo di possibilità attraverso opere fatte in completa libertà creativa.
"La ricerca è politicamente impegnata –scrive Argan- perché tutte le discipline, siano arte o scienza, hanno una finalità, e la finalità è una migliore condizione d'esistenza".
Il merito di certe opere consiste nel far conoscere la grammatica di nuovi mezzi cinematografici.
E' giusto ritenere che talune opere prodotte sono dopotutto realizzate per altri autori e produttori, e solo in seguito finalizzate per il pubblico ("film che produce altri film" diceva Vertov) .
Per lo stesso Majakovskij "la comprensione di un film va sostenuta e organizzata con dibattiti , informazioni culturali, proiezioni, ecc.
Con quale produzione sperimentale, l'Italia si presenterà alla emanifestazioni artistiche internazionali?Potrà rendere operante per noi l'Articolo 1 del nuovo Statuto della Biennale, che afferma che l'intento è di promuovere "manifestazioni internazionali, inerenti la documentazione, la conoscenza, la ricerca e la **sperimentazione** nel campo delle Arti?"
C'è assoluto bisogno di nuovo linguaggio.La rivoluzione non riguarda solo i cambiamenti politici e sociali, bensì la promozione integrale dell'uomo, che avviene contemporaneamente ai grandi cambiamenti di struttura.Per realizzare quello che, gramscianamente , potremmo definire una rivoluzione a livello della società e dell'individuo.

Stelio Passacantando