Una forma 'contro'
Cartoon italiano, pratiche di opposizione

Vincenzo Altobelli e Matteo Santandrea*

Posture contro-egemoniche

«Si è molto parlato della funzione della libera opposizione nel governo di uno Stato democratico. Nell'ipotetico Paese del cinema, tale ruolo è sostenuto dal disegno animato»[1]. È con queste parole che Attilio Giovannini apre nel 1971 un articolo emblematicamente intitolato *Votate per il disegno animato!*, proponendo una lettura del cinema d'animazione come forza critica interna al sistema audiovisivo. La metafora politica adottata dall'autore si rivela particolarmente efficace nel descrivere la posizione strutturalmente marginale occupata da tale ambito espressivo nella storia del mezzo filmico: una «piccola minoranza allogena, benignamente tollerata»[2] e raramente investita di piena legittimità culturale, ma proprio per questo capace di esercitare un impulso alla messa in discussione e al rinnovamento del linguaggio normativo. In tale ottica, l'animazione non aspirerebbe a sostituirsi al live action – indiscusso partito di governo della repubblica cinematografica sin dalla sua istituzione – bensì a costituire una sorta di 'gabinetto fantasma': una presenza dialettica, e talora antagonista, permanente, destinata a operare dall'opposizione.

Rivolgendo lo sguardo al panorama nazionale e muovendo dagli spunti offerti dal dibattito critico sviluppatosi tra gli anni Sessanta e Settanta[3], questo nu-

* Vincenzo Altobelli, Università degli Studi eCampus, vincenzo.altobelli@uniecampus.it; Matteo Santandrea, Bibliotheca Hertziana – Max Planck Institute for Art History, matteo.santandrea@biblhertz.it.

I curatori del dossier hanno condiviso il contenuto dell'intero contributo introduttivo. Matteo Santandrea ha scritto il paragrafo Posture contro-egemoniche; Vincenzo Altobelli Sull'adultescenza. Il paragrafo Persistenze e riattivazioni: una costellazione di 'visioni ribelli' è stato scritto congiuntamente.

[1] A. Giovannini, *Votate per il disegno animato!*, in «L'Ufficio moderno. Rivista mensile di studi aziendali e tecnica pubblicitaria», n. 3, marzo 1971, p. 493.

[2] *Ibid.*

[3] Alcune delle riflessioni qui proposte dialogano con le ricerche condotte nell'ambito del PRIN

mero di «Imago. Studi di cinema e media» intende interrogare il cartoon come un'esperienza dal valore 'ribellistico', capace di delinearsi, lungo l'intero arco della sua evoluzione, quale luogo di tensione delle convenzioni e delle gerarchie del cinema dal vero. La proposta di lettura qui avanzata si inserisce in un orizzonte di ricerca che, soprattutto in Italia, risulta solo parzialmente esplorato, in special modo per quanto riguarda il potenziale interpretativo e politico della produzione animata della penisola. Il dossier si propone pertanto di prendere in esame tale scenario nelle sue diverse articolazioni – industriale, autoriale, didattica, militante, propagandistica-elettorale – come insieme eterogeneo di pratiche e manipolazioni visive; come apparato multiforme in grado, anche grazie alla sua libertà tecnica e stilistica, di edificare uno sguardo laterale ugualmente incisivo nel misurarsi con le ambiguità del reale[4]. Una prospettiva che trova riscontro nelle parole di Christian Uva e Paul Wells, i quali descrivono l'animazione quale «insieme di forme espressive e di tecniche tramite le quali è possibile configurare qualsiasi tipo di narrazione (o 'antinarrazione'), praticare qualunque genere, colonizzare qualsivoglia medium e formato»[5].

L'approccio contestativo al centro dell'indagine non coincide necessariamente con l'adozione di contenuti esplicitamente ideologici, né con un'adesione diretta alle istanze protestatarie che connotano determinati momenti storici. Esso si rivela piuttosto una modalità di resistenza linguistica, un'azione di scarto rispetto ai modelli drammaturgici ed estetici del live action. Un esempio precoce di tale possibilità figurativa si può rintracciare in *La guerra e il sogno di Momi* (1917), in cui Segundo de Chomón, ricorrendo alla tecnica stop-motion, elabora soluzioni visive capaci di tradurre in immagini ciò che il film dal vero tendeva a eludere, vale a dire gli orrori del primo conflitto mondiale[6]. In quanto pratica autonoma, l'ani-

2022 *La "golden age" dell'animazione italiana. Dal boom economico agli anni di piombo (1957-1977)*, articolato nelle unità di ricerca dell'Università degli Studi Roma Tre (capofila) e dell'Accademia di Belle Arti di Roma e recentemente concluso.

[4] Cfr. S. Daney, *Il cinema, e oltre. Diari 1988-1991*, Il Castoro, Milano 1997.

[5] C. Uva, P. Wells, *Premessa*, in «Imago. Studi di cinema e media», n. 16, 2017, pp. 7-8 (virgolette nostre).

[6] Da segnalare come l'opera dello spagnolo de Chomón, di produzione italiana, rielabori l'intreccio del cortometraggio di Riccardo Cassano *Il sogno del bimbo d'Italia* (1915), sviluppando una narrazione più articolata e affinando notevolmente il procedimento di ripresa a passo uno.

mazione rivendica, insomma, una diversa concezione del cinema: non più spettacolo fondato sull'illusione realistica, ma dispositivo formale capace di condensare significati complessi mediante 'trucchi' o soluzioni grafiche e ritmiche a elevata densità simbolica. È proprio questa specificità a consentire all'«arte della quarta dimensione»[7] di assumere un ruolo di opposizione 'costruttiva', orientata alla tensione contro-egemonica nei confronti degli assetti dominanti della rappresentazione audiovisiva.

A partire dalla fine degli anni Cinquanta, tale dinamica si sviluppa paradossalmente all'interno di un sistema produttivo che trova nella réclame televisiva il proprio principale sostegno economico e industriale[8]. Lungi dall'essere un semplice contenitore di intrattenimento serale, *Carosello* (Programma Nazionale, 1957-1977) si configura come un «patrimonio di professionalità»[9], un laboratorio di sperimentazione in cui si formano autori – da Gino e Roberto Gavioli a Paul Campani, da Nino e Toni Pagot a Osvaldo Cavandoli – destinati a segnare le vicende del cartoon nostrano. Proprio questa collocazione all'interno del circuito pubblicitario alimenta un'ambivalenza che percorre il dibattito critico di allora, ben esemplificata dalle posizioni di Pier Paolo Pasolini e Umberto Eco: il primo denuncia *Carosello* come veicolo di un tenore di vita ultraconsumistico[10]; il secondo ne riconosce la peculiarità culturale, sottolineando tuttavia la necessità di una 'guerriglia semiologica' in grado di rendere lo spettatore consapevole dei meccanismi persuasivi in atto[11]. In questo spazio ambiguo, l'animazione matura,

[7] G. Bendazzi, *Zibaldone animato*, Marsilio, Venezia 2020, p. 8.

[8] È necessario precisare come la produzione seriale di réclame abbia consentito a questo settore di assumere, negli anni Sessanta e Settanta, un assetto produttivo relativamente stabile, configurando una sorta di 'studio system' dell'animazione nazionale. Al contrario, in ambito cinematografico la produzione di cartoon risulta invero piuttosto disomogenea.

[9] M. Scaglioni, *Dopo «Carosello»: la pubblicità e il cinema, i cineasti e la pubblicità*, in *Storia del cinema italiano 1977/1985*, a cura di V. Zagarrio, vol. xiii, Marsilio, Venezia 2005, p. 478.

[10] Cfr. P.P. Pasolini, *Ampliamento del «bozzetto» sulla rivoluzione antropologica in Italia*, in «Il Mondo», 11 luglio 1974, ora in Id., *Scritti corsari. Gli interventi più discussi di un testimone provocatorio*, Garzanti, Milano 1975, p. 74.

[11] Si rimanda all'analisi semiotica che Eco, intervistato da Enzo Sampò, propone nel corso della trasmissione *I persuasori animati*, in onda sul Programma Nazionale nel 1971. Cfr. *I persuasori animati*, in Rai Teche, <https://www.teche.rai.it/2018/03/i-persuasori-animati/> (ultima consultazione:

in alcuni celebri casi, forme di (auto)ironia e distanziamento che finiscono per rivolgersi tanto al pubblico quanto al sistema che la sostiene.

Non è dunque un caso che Bruno Bozzetto, figura centrale di questa stagione, arrivi a tematizzare il condizionamento esercitato dalla pubblicità nel suo secondo lungometraggio *Vip - Mio fratello superuomo* (1968), mettendo in scena una satira dei meccanismi persuasivi di cui egli stesso, già autore di spot, è parte integrante[12]. Ma è proprio tale presunta incoerenza a rendere questo linguaggio un'area privilegiata di riflessione critica. La contestazione, in altri termini, non nasce 'nonostante' l'impiego dell'animazione nella sfera promozionale, bensì 'a cominciare' da essa, attraverso un uso sarcastico e deformante dei suoi stessi strumenti.

Questa postura viene esplicitamente affrontata nella discussione teorica e politica che accompagna il cartoon italiano nel periodo ora in esame. Durante il Primo incontro internazionale di studio sul cinema d'animazione, svoltosi a Busto Arsizio nell'ottobre del 1969, Claudio Bertieri parla apertamente di una «escalation ribellistica» nell'utilizzo di tale forma espressiva, riconoscendo nel lavoro di registi come Pino Zac o lo stesso Bozzetto l'emergere di un cinema animato 'd'intervento' capace di mettere in questione le articolazioni stratificate del sistema audiovisivo. Nello stesso contesto, Duilio Baratta insiste sulla necessità di superare la riduzione di tale versante filmico a cinema 'riempitivo' destinato unicamente allo spettatore più giovane, rivendicando per il disegno in movimento uno spazio di incidenza culturale e sociale[13]. Negli interventi chiamati in causa, l'animazione non viene più interpretata come un settore specialistico, bensì quale dimensione trasversale potenzialmente in grado, anche in virtù della sua «immediata comunicatività grafica»[14], di partecipare al dibattito pubblico alla pari delle altre forme cinematografiche.

17 febbraio 2026).

[12] Cfr. M. Bellano, *Il lungometraggio animato in Italia durante la "golden age"*, in *La "golden age" dell'animazione italiana. Dal boom economico agli anni di piombo (1957-1977)*, a cura di S. Parigi, G. Ravesi, C. Uva, Marsilio, Venezia 2025, pp. 70-71; *La fabbrica dell'animazione. Bruno Bozzetto nell'industria culturale italiana*, a cura di G. Bendazzi, R. De Berti, Il Castoro, Milano 2003.

[13] Cfr. *1° incontro internazionale di studio sul cinema d'animazione*, Atti del convegno (Busto Arsizio, 16-18 ottobre 1969), a cura di M. Maisetti, numero speciale di «Città di Busto Arsizio. Rivista bimestrale di informazioni», n. 3, giugno 1970.

[14] M. Sesti, M. Pineschi, *Le prospettive del cinema d'animazione italiano*, in «l'Unità», 23 ottobre 1979.

La percezione di tale quadro produttivo come realtà minore contribuisce ulteriormente a rafforzarne la posizione di alterità. Reazioni istituzionali ostili – si pensi all'interpellanza parlamentare avanzata nel 1967 dal deputato del Partito Liberale Vittorio Zincone contro il conferimento di un premio di qualità al bozzettiano *West and Soda* (1965)[15] – testimoniano una diffusa incapacità di riconoscere al disegno animato uno statuto artistico pienamente legittimo. Tuttavia, sottolinea Giovannini, è proprio in questa esclusione che l'animazione trova la possibilità di diventare «fatto espressivo al 100%»[16], svincolato com'è dai codici spettacolari del live action. In tal senso, il cartoon si propone come controcampo interno alla storia del cinema italiano, capace di incidere in profondità sui suoi procedimenti e sulle sue convenzioni.

La funzione oppositiva di questa pratica mediale – il «gemello sottovalutato del cinema dal vero», scrive Giannalberto Bendazzi[17] – si radica, insomma, nell'attitudine a mettere in crisi le gerarchie dell'audiovisivo, affermando il valore della forma come luogo di contestazione. È questa eredità, più che un repertorio di temi o di stili, a costituire il punto di partenza per indagare le successive traiettorie dell'animazione italiana come linguaggio resistente e ribelle.

Sull'adultescenza

Se finora il cartoon italiano è stato definito quale 'gabinetto fantasma' del cinema nazionale – presenza dialettica, minoritaria ma strutturalmente oppositiva – adesso occorre considerare il fondamento teorico di tale postura. Infatti, la funzione contro-egemonica dell'animazione non dipende primariamente da contenuti esplicitamente ideologici o da scelte tematiche militanti, bensì dalla sua collocazione entro un diverso regime delle immagini.

Sebbene formulato in territori altri, il concetto di *adultness*[18] rivela meglio la

[15] Cfr. *L'Italia degli artisti e quella dei deputati*, in «L'Ufficio moderno. Rivista mensile di studi aziendali e tecnica pubblicitaria», n. 11, novembre 1967.

[16] Giovannini, *Votate per il disegno animato!*, cit., p. 495.

[17] Bendazzi, *Zibaldone animato*, cit., p. 8.

[18] Sebbene la letteratura scientifica lo abbia parcellizzato ripetutamente, quello di *adultness* è un concetto che ha assunto solo di recente una foggia più definita e coerente. Se Jeffrey Arnett propone la nozione di *adultness* come fase intermedia tra adolescenza ed età adulta, Steven Mintz

propria efficacia se agito all'interno dell'audiovisivo e, ancor più, apre a scenari imprevisti quando viene osservato attraverso il filtro della forma animata. L'adultescenza (o 'adultità') non designa una fase anagrafica intermedia né una semplice contaminazione tra registri infantili e contenuti maturi, ma indica una condizione strutturale di soglia. È la posizione di un medium che, storicamente relegato all'infanzia, prende coscienza della propria forma e, nel farlo, non diventa semplicemente 'adulto', ma trasforma il senso stesso della maturità raggiunta. L'adultescenza è una tensione irrisolta tra minorità e autonomia che non supera lo stadio infantile, ma lo rielabora come potenza critica. Il cartoon italiano non si emancipa dall'etichetta di linguaggio minore cancellandola ma, al contrario, la assume come condizione generativa e dispositivo di distanziamento.

Nella formulazione classica di André Bazin, la teoria ontologica del cinema ha rintracciato la specificità dell'immagine filmica nel suo legame fisico con il reale[19]: il cinema sarebbe un'impronta del mondo, un dispositivo di preservazione dell'essere. Tale paradigma indicale definisce implicitamente la gerarchia del visibile nel Novecento, secondo cui la legittimità dell'immagine dipenderebbe dalla sua prossimità al reale. L'animazione, tuttavia, non nasce da un'impronta ma da un disegno; essa non è traccia, ma progetto e, in termini semiotici, ciò implica uno scarto radicale. Lo stesso Christian Metz, parlando del cinema come di un 'linguaggio senza lingua'[20], ha mostrato come l'immagine filmica funzioni quale sistema significante privo di grammatica formalizzata. Nel cinema fotografico il codice tende a occultarsi dietro l'effetto di realtà; nell'animazione, al contrario, questo è sempre manifesto ed è proprio la perduranza della visibilità a fare della stilizzazione non un difetto ma una condizione strutturale. L'adultescenza coincide precisamente con questa presa di coscienza del codice, per cui il cartoon diventa 'adulto' nel momento in cui non tenta più di occultare la costruzione

analizza la storicizzazione dell'infanzia e dell'età adulta come costruzioni sociali, sostenendo che l'*adultness* non sia una categoria naturale ma un dispositivo culturale variamente costituito. Cfr. J.J. Arnett, *Emerging Adulthood: The Winding Road from the Late Teens Through the Twenties,* Oxford University Press, New York 2004; S. Mintz, *Huck's Raft: A History of American Childhood*, The Belknap Press, Cambridge 2004.

[19] Cfr. A. Bazin, *Che cosa è il cinema?*, a cura di A. Aprà, Garzanti, Milano 1993.

[20] Cfr. C. Metz, *Semiologia del cinema: saggi sulla significazione nel cinema*, Garzanti, Milano 1972.

dell'immagine, ma la assume come principio conoscitivo del mondo.

Nel concepire il cinema come «sistema modellizzante secondario che costruisce mondi possibili secondo convenzioni culturali»[21], Jurij Lotman sottolinea proprio il potenziale esclusivo del cartoon, sostenendo che «tale modellizzazione si rende esplicita unicamente nell'animazione»[22]. La bidimensionalità, la deformazione caricaturale, la riduzione volumetrica non nascondono la costruzione, ma la esibiscono. Per questo, a quella vocazione ontologica per la realtà di formulazione baziniana, l'animazione ribadisce la propria vocazione epistemica nella forma.

Ma questo scarto non è neutro: produce un mutamento di regime. Bisogna domandarsi quale sia e, a tal fine, è utile richiamare la distinzione tra regime rappresentativo e regime estetico dell'arte operata da Jacques Rancière[23]. Nel primo, l'opera è giudicata in base alla sua capacità mimetica; nel secondo, essa ridefinisce ciò che, redistribuendo il sensibile, può essere visto e detto. Nel momento in cui abbandona l'aspirazione illusionistica del modello disneyano e assume la bidimensionalità come principio, l'animazione italiana si iscrive pienamente nel regime estetico. Individuato da Gianni Rondolino, il passaggio dallo stile 'O' allo stile 'I' rappresenta allora un mutamento di regime: non più integrazione nel paradigma realistico dominante ma rivendicazione della differenza, l'approdo alla fase adulta dell'animazione[24].

Tale maturazione non avviene al di fuori dell'industria culturale ma al suo

[21] J.M. Lotman, *Semiotica del cinema*, Edizioni del Prisma, Catania 2009, p. 15.

[22] Ivi, p. 16.

[23] Cfr. J. Rancière, *La partizione del sensibile. Estetica e politica*, DeriveApprodi, Roma 2016.

[24] Per Rondolino la distinzione tra stile 'O' e stile 'I' non riguarda soltanto una differenza grafica, ma segna una svolta estetica decisiva nel cinema d'animazione del dopoguerra. Lo stile 'O', associato al modello disneyano, è caratterizzato da forme sferiche e morbide, da un uso illusionistico della prospettiva e da un'aspirazione al realismo che tende a imitare il cinema dal vero, rimanendo legato a un racconto fiabesco e moralistico. Lo stile 'I', affermatosi con l'esperienza della U.P.A., si fonda invece su un segno angoloso, piatto e dinamico, rifiuta il falso realismo e valorizza la bidimensionalità e l'essenzialità grafica. In questo passaggio, l'animazione smette di cercare legittimazione attraverso l'imitazione del live action e conquista una nuova consapevolezza artistica e culturale, aprendosi a contenuti più critici e a un pubblico adulto. Cfr. G. Rondolino, *Il disegno animato contemporaneo. Il cinema d'animazione, ieri e oggi*, in «Sipra Uno», n. 2, marzo-aprile 1965, p. 100.

interno e, restando sul caso italiano, nel laboratorio di *Carosello*. Qui la tensione teorica si intensifica fino a produrre e riprodurre quella coscienza annunciata da Adorno e Horkheimer nel descrivere l'industria culturale come apparato di standardizzazione[25]: l'animazione seriale sembrerebbe confermare tale diagnosi.

Tuttavia, lo stesso precedente benjaminiano ha permesso di individuare nella riproducibilità tecnica la possibilità di una politicizzazione dell'arte[26], per cui la serialità (riproduzione, tecnica) non è soltanto integrazione, ma anche occasione di distanziamento. L'animazione caroselliana abita esattamente questa ambivalenza, dal momento che si definisce come prodotto promozionale e insieme dispositivo iconico. Il cartoon, grazie alla sua artificialità dichiarata, aggrava la frattura perché rende evidenti le logiche ben più serie e identitarie (adulte) del discorso pubblicitario.

Accentuano il potenziale dell'estetica animata anche le parole sull'animazione di Sergej Ėjzenštejn, definita come «plasmaticità pura»[27] e che attribuisce all'immagine la capacità di assumere qualsiasi forma, sottraendosi alla rigidità ontologica; nozione che va confrontata con la cardinale distinzione deleuziana tra immagine-movimento e immagine-tempo[28]. Se nel cinema classico il movimento è registrazione del reale, nell'animazione esso è generato dalla variazione grafica. L'animazione italiana realizza proprio l'assunto di Deleuze redistribuendo il visibile attraverso la stilizzazione e sospendendo la continuità percettiva mediante la metamorfosi grafica.

Quello che si va definendo è un panorama ampio che restituisce complessità epistemologica alla natura cartoonesca. Eppure, l'animazione si mantiene pur sempre in grado di sciogliere l'accrocco teorico in pochi istanti analitici. Nella sequenza del 'missile nel cervello' in *Vip - Mio fratello superuomo*, gli assunti dell'adultescenza diventano letterali: l'inquadratura frontale del volto, isolata su fondo monocromo, elimina la profondità prospettica; l'interno del cranio è rappresentato come spazio

[25] Cfr. T.W. Adorno, M. Horkheimer, *Dialettica dell'illuminismo*, Einaudi, Torino 1967.

[26] Cfr. W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*, Einaudi, Torino 1990.

[27] Cfr. S.M. Ėjzenštejn, *Walt Disney*, Castelvecchi, Roma 2017.

[28] Cfr. G. Deleuze, *L'immagine-movimento. Cinema 1*, Ubulibri, Milano 1984; Id., *L'immagine-tempo. Cinema 2*, Ubulibri, Milano 1989.

schematico, campiture piatte e colori saturi; il montaggio accelera progressivamente, alternando piani ravvicinati e inserti grafici con ritmo ossessivo. In termini rancièrani, il sensibile è redistribuito; stando alla lettura deleuziana, il movimento è prodotto dalla variazione grafica. L'animazione, quindi, non si è limitata a denunciare il potere dell'immagine, bensì a dichiararne la struttura.

Quelli dell'animazione paiono grani di un rosario teorico allungatosi e avvaloratosi negli anni: Giannalberto Bendazzi ne ha tracciato la genealogia globale[29]; Paul Wells ne ha sottolineato la capacità di configurare qualsiasi narrazione[30]; Maureen Furniss ha evidenziato la sua ibridazione tecnica[31]; Alan Cholodenko ha proposto di considerarla paradigma originario dell'immagine in movimento[32].

L'"adultescenza' del cartoon italiano negli anni Sessanta si colloca in questa costellazione del sapere che fa dell'animazione non una semplice maturazione storica, tecnica, ma una trasformazione del regime delle immagini. La postura contro-egemonica delineata trova qui il proprio fondamento teorico: l'animazione è oppositiva non perché marginale, ma perché strutturalmente diversa. In quanto forma che dichiara orgogliosamente il proprio codice, l'animazione rende manifesta la dimensione politica del visibile. È nella differenza ontologica dell'immagine che risiede la sua maturità e la sua persistente alterità nella storia del cinema italiano.

Persistenze e riattivazioni: una costellazione di 'visioni ribelli'

Se l'adultescenza del cartoon italiano ha coinciso con la presa di coscienza della propria differenza rispetto al cinema dal vero, è opportuno riflettere su ciò che accade quando tale consapevolezza diviene patrimonio acquisito. Che cosa resta della postura contro-egemonica quando la marginalità non è più soltanto una condizione strutturale del settore, ma un dato storico sedimentato nella sua memoria?

[29] Cfr. G. Bendazzi, *Animazione. Una storia globale*, utet, Torino 2017.

[30] Cfr. P. Wells, *Understanding Animation*, Routledge, London-New York 1998.

[31] Cfr. M. Furniss, *Art in Motion: Animation Aesthetics*, John Libbey, London 2007.

[32] Cfr. *The Illusion of Life: Essays on Animation*, a cura di A. Cholodenko, Power Publications, Sydney 1991.

I decenni successivi alla cosiddetta 'golden age'[33] sembrano suggerire una risposta solo apparentemente paradossale. La crisi che investe il comparto a partire dagli anni Ottanta – quando la produzione nazionale appare «praticamente congelata»[34], sostenuta da un numero sempre più ridotto di studi attivi soprattutto nel campo pubblicitario e televisivo – non determina tuttavia la scomparsa di quelle istanze di sperimentazione e di critica del presente che avevano trovato espressione in una parte significativa della stagione precedente. Al contrario, ne favorisce una dispersione in forme meno riconoscibili e più frammentarie, progressivamente svincolate dalle strutture industriali. *Allegro non troppo* (1976), terzo lungometraggio di Bozzetto, rappresenta simbolicamente il punto di arrivo di un periodo storico dopo il quale «ha inizio una fase di declino, anche in coincidenza di una generale crisi del nostro cinema»[35]. Eppure, nell'ambito della produzione sperimentale, autori come Gianluigi Toccafondo, Simone Massi, Ursula Ferrara e Leonardo Carrano continuano a operare entro dimensioni spesso precarie e attraverso pratiche orientate alla ricerca artistica sviluppate prevalentemente all'interno di realtà indipendenti. Si tratta di esperienze nelle quali persiste un regime dell'immagine che si sottrae alle logiche della trasparenza e dell'immediatezza peculiari di larga parte della cultura visuale contemporanea[36]. In un ecosistema sempre più incline alla naturalizzazione dello sguardo e all'occultamento dei processi di mediazione, le produzioni di questi artisti esibiscono la capacità di rendere percepibile il proprio carattere artificiale. Disegno, stilizzazione e metamorfosi im-

[33] Con questa espressione si fa qui riferimento al periodo compreso tra il 1957 e il 1977, delimitato dall'inizio e dalla conclusione di *Carosello* e corrispondente alla fase di massimo consolidamento industriale e creativo di tale settore in Italia. Cfr. *La "golden age" dell'animazione italiana*, a cura di Parigi, Ravesi, Uva, cit.

[34] S. Perucca, *Il cinema d'animazione italiano oggi*, Bulzoni, Roma 2008, p. 11.

[35] B. Di Marino, *Integrati e apocalittici. Appunti per una storia dell'animazione italiana prima del 2000*, in *Fantasmagoria. Un secolo (e oltre) di cinema d'animazione*, a cura di D. Giurlando, Marsilio, Venezia 2017, p. 34.

[36] In una prospettiva analoga, Paul Wells, partendo da una considerazione di Jan Švankmajer, ha osservato come l'animazione possieda una peculiare capacità di ridefinire il rapporto con la realtà e di mettere in discussione forme percettive e rappresentative date per scontate, configurandosi così come un linguaggio intrinsecamente aperto alla sovversione e alla sperimentazione. Cfr. Wells, *Understanding Animation*, cit., pp. 11-12, 17.

pediscono infatti la piena coincidenza tra segno e referente, mantenendo aperto uno spazio di problematizzazione sulle forme della rappresentazione[37].

Nel frattempo, il mutamento dello scenario tecnologico e produttivo ridefinisce profondamente il campo di azione del cartoon italiano. L'espansione dei circuiti televisivi, la crescita delle coproduzioni internazionali, la diffusione delle tecnologie digitali e il consolidarsi di una rete di festival, scuole e soggetti specializzati favoriscono l'ampliamento delle aree di visibilità dell'animazione[38]. Il successo dei lungometraggi di Enzo D'Alò nel corso degli anni Novanta – *La freccia azzurra* (1996) e *La gabbianella e il gatto* (1998) – fornisce uno dei segnali più evidenti della ritrovata capacità del settore di confrontarsi con il mercato nazionale e internazionale[39]. Quella specificità formale che aveva a lungo contribuito a relegare il cartoon ai margini del sistema audiovisivo viene sempre più spesso rivendicata come elemento distintivo e terreno di ricerca visiva. La pluralità di tecniche, linguaggi e pratiche che contraddistingue storicamente l'animazione ha favorito approcci eterogenei di elaborazione del reale, meglio adeguati – e necessari – all'intercettazione di un presente più complesso. A partire dalla fine del secolo scorso e senza limitarsi a 'disegnare' il mondo, l'animazione agisce sul piano stesso dell'immaginabile, restituendo configurazioni alternative della memoria, dell'identità e dell'esperienza. La sua distanza dalla registrazione fotografica coincide, cioè, con la possibilità di elaborarne versioni potenziali, ipotetiche e con-

[37] Cfr. K. Robins, *Into the Image: Culture and Politics in the Field of Vision*, Routledge, London-New York 1996. In particolare, nell'introduzione e nel secondo capitolo l'autore critica l'ideologia della trasparenza associata alle nuove tecnologie visuali e invita a recuperare una concezione dell'immagine come costruzione culturale e luogo di mediazione.

[38] Tra i fattori che contribuiscono alla ridefinizione del settore si possono ricordare i nuovi investimenti della Rai nell'animazione, dalla serie *Lupo Alberto* (Rai 2, 1997-2003) a produzioni di ampio respiro internazionale come *Corto Maltese* (Rai 3, 2002), che testimoniano una crescente attenzione verso pubblici non esclusivamente infantili. Sul cartoon nazionale nei primi quindici anni del nuovo millennio, cfr. in special modo *Il mouse e la matita. L'animazione italiana contemporanea*, a cura di B. Di Marino, G. Spagnoletti, Marsilio, Venezia 2014; Perucca, *Il cinema d'animazione italiano oggi*, cit.

[39] Per Daria Motta, i due film di D'Alò sancirono «l'inizio dell'inversione di tendenza, una pietra lanciata nello stagno che portò nel giro di pochissimi anni a una rinascita». D. Motta, *La lingua del cinema italiano d'animazione*, in «Lingue e culture dei media», n. 1, 2020, p. 28.

trofattuali[40].

I percorsi qui richiamati non esauriscono naturalmente la complessità del fenomeno. La funzione oppositiva dell'animazione italiana si è manifestata infatti tramite modalità e circostanze molteplici: nella sperimentazione autoriale, nella comunicazione politica, nelle pratiche televisive, nella produzione destinata all'infanzia, nei rapporti con la pubblicità e, più recentemente, nell'emergere di opere rivolte a un pubblico adulto. Ed è soprattutto nell'ambito della cosiddetta *adult animation*[41] che alcune delle trasformazioni più significative degli ultimi decenni appaiono oggi con maggiore evidenza.

Le varie declinazioni dell'*adult animation* in Italia – si pensi ad esempio ad Alessandro Rak, Chiara Malta e Zerocalcare – testimoniano proprio come l'ampliamento dei pubblici e delle potenzialità del medium coincida con una pluralità di itinerari spesso divergenti e confermi al tempo stesso la vitalità di un dibattito che attraversa l'intera storia del cartoon e continua a mettere in questione il rapporto tra immagine, spettatore e realtà.

Le traiettorie affrontate nei contributi che seguono mostrano come questa eredità si sia trasmessa mediante una costellazione di pratiche, autori e contesti che si articolano tra epoche, codici stilistici e diversi modelli produttivi. I saggi raccolti in questo numero si collocano all'interno di tale prospettiva, evidenziando

[40] Per una distinzione tra immaginazione, immaginario e dimensione *imaginal*, intesa come ambito in cui le immagini assumono una relativa autonomia rispetto sia alla facoltà soggettiva che le produce sia ai contesti sociali che le organizzano, cfr. C. Bottici, *Imaginal Politics: Images Beyond Imagination and the Imaginary*, Columbia University Press, New York 2014, pp. 5-7. In particolare, Bottici definisce l'*imaginal* come ciò che è «made of images» e lo concepisce come un «field of possibilities» nel quale le immagini contribuiscono attivamente alla configurazione dell'esperienza sociale e politica.

[41] L'espressione *adult animation* è qui utilizzata per comodità descrittiva. Essa richiede tuttavia una necessaria problematizzazione: la storia dell'animazione mostra come tale forma espressiva abbia attraversato contesti, pubblici e funzioni differenti, delineandosi fin dalle origini come un campo eterogeneo, non riconducibile a una specifica fascia d'età. Sul tema cfr. in particolare C. Checcaglini, *Il superamento del cartoon per bambini. L'*adult animation, in *Il cinema d'animazione. Gli scenari contemporanei dal cartoon al videogame*, a cura di C. Uva, Carocci, Roma 2023; T. Mitkus, *Aspects of Creativity in Adult Animation: An Overview of Censorship and Self-Censorship in Western Countries*, in «Creativity Studies», n. 1, 2023; K.F. Cohen, *Forbidden Animation: Censored Cartoons and Blacklisted Animators in America*, McFarland & Co., Jefferson-London 1997.

come l'animazione italiana abbia continuamente ridefinito i propri strumenti di intervento e di confronto con il presente.

Il percorso proposto dal dossier si apre con il saggio di Martina Vita (*Bambini ai margini. Rappresentazioni dell'infanzia negata nell'animazione italiana*), che affronta una delle forme più evidenti attraverso cui il cinema animato italiano ha saputo dare visibilità a soggettività marginalizzate e spesso escluse dal discorso pubblico. Tramite l'analisi di opere dedicate allo sfruttamento minorile, alla violenza e all'esperienza del conflitto, il saggio mostra come l'animazione possa configurarsi come strumento di sensibilizzazione.

Il contributo successivo di Luana Fedele (*L'industria animata. Mascotte, marketing e tattiche della sovversione nel sistema* Carosello *(1957-1977)*) sposta l'attenzione sul terreno dell'industria culturale e della comunicazione commerciale, rileggendo l'esperienza caroselliana alla luce della storia economica dei media. Ne emerge un quadro nel quale il linguaggio animato, pur inserito all'interno delle logiche del mercato, si rivela capace di produrre inattese forme di scarto e di dissidenza.

La dimensione della sovversione viene indagata da Michelangelo Cardinaletti con una riflessione che sposta il discorso dal piano iconografico a quello sonoro (*Partiture 'ribelli'. La musica di Gianfranco Maselli nei corti di Luzzati e Gianini*), e che evidenzia come il lavoro di Maselli, lontano dalle forme più codificate della fiaba musicale, possa agire quale principio di destabilizzazione delle convenzioni narrative e stilistiche dell'animazione stessa.

La relazione tra animazione e contestazione politica trova una delle sue espressioni più radicali nello studio di Christian Uva (*Bruciare gli idoli. L'animazione militante di* Totem *(1970) nel lungo Sessantotto*), che ricostruisce il ruolo della forma animata all'interno delle pratiche audiovisive della controinformazione e del cinema militante attraverso una rilettura di *Totem* di Giancarlo Buonfino. Combinando cartoon, riprese dal vero, fotomontaggio e *found footage*, l'opera diventa un dispositivo di smascheramento dei meccanismi ideologici del capitalismo, dimostrando come tale linguaggio possa assumere una funzione teorica oltreché rappresentativa.

La luce gettata sulle possibilità critiche dell'animazione rimane accesa nel saggio che Stefania Parigi (Il cavaliere inesistente *da Italo Calvino a Pino Zac*) dedica a uno dei più significativi casi di dialogo tra letteratura e cinema animato nel panorama nazionale. Pedinando la trasposizione realizzata da Zac a partire dal romanzo di Calvino, vengono rivelate le profonde consonanze tra due autori

accomunati da una tensione verso la decostruzione delle narrazioni ufficiali e dei modelli consolidati di rappresentazione della storia.

Un diverso versante del rapporto tra animazione e politica è affrontato da Mariangela Palmieri (*La politica a cartoni. Animazione e strategie di propaganda nell'Italia della Prima Repubblica*). Concentrandosi sui filmati elettorali e sugli spot televisivi dei partiti italiani, l'autrice ricostruisce la presenza del cartoon all'interno della comunicazione partitica, mettendone in risalto la funzione di semplificazione simbolica e di mediazione ideologica.

Il contributo di Francesco D'Asero (*Interferenze dell'immaginario. Sconfinamenti adulti e irruzioni animate sugli schermi italiani*) affronta invece le dinamiche di contaminazione tra animazione e live action. Tra titoli di testa, inserti animati, trailer e forme ibride di rappresentazione, il saggio mostra come l'irruzione cartoonesca nel dominio della ripresa fotografica produca una ridefinizione delle aspettative spettatoriali e dei confini stessi del medium.

La prospettiva si sposta poi sugli anni della transizione digitale con il contributo di Alessandra Richetto e Chiara Roccatello (*Metamorfosi del sovversivo. Temi e produzione d'avanguardia di* Gino il Pollo *di Andrea Zingoni (1995-2006)*), le quali mostrano come la carica sovversiva dell'animazione possa manifestarsi simultaneamente sul piano linguistico, produttivo e tecnologico. Dalle sperimentazioni legate ai primi strumenti digitali fino all'approdo televisivo, il caso di *Gino il Pollo* diventa l'occasione per riflettere sul cartoon nell'ecosistema mediale contemporaneo.

Le potenzialità critiche dell'immagine animata vengono infine osservate da una prospettiva ecologica nello studio di Paola Lamberti e Shannon Magri (*Ecologie del dissenso. L'animazione italiana contemporanea tra ecocritica, ambientalismo e regimi di visibilità*). Portando a esempio alcuni casi recenti, le autrici intercettano altre frequenze del dissenso ambientalista, che non si esprime esclusivamente a livello tematico, ma investe le forme stesse della rappresentazione.

Chiude il dossier il saggio di Laura Ysabella Hernández García (*Moltiplicare lo sguardo sul mondo. Soggettività e prospettive nelle serie animate di Zerocalcare*), incentrato su una delle esperienze più rilevanti dell'animazione italiana contemporanea. Il contributo esplora il rapporto tra animazione e realtà chiamando in causa le prime due serie realizzate da Zerocalcare e restituisce l'idea del linguaggio animato quale strumento di esplorazione del vissuto individuale e collettivo.