Interferenze dell'immaginario
Sconfinamenti adulti e irruzioni animate sugli schermi italiani

Francesco D'Asero*

ABSTRACT

Il saggio analizza le forme di interazione tra animazione e cinema di finzione in Italia, concentrandosi sulle modalità attraverso cui il *cartoon*, entrando in contatto con la rappresentazione fotorealistica, interviene nella ridefinizione di assetti espressivi, funzioni narrative e orizzonti spettatoriali. Attraverso un percorso incentrato prevalentemente tra gli anni Sessanta e Novanta, il contributo prende in esame inserti animati, titoli di testa, trailer, opere in tecnica mista e altre configurazioni ibride fondate sulla coesistenza tra riprese dal vero e disegno animato. Particolare attenzione è rivolta ai casi in cui l'animazione si lega alla costruzione di immaginari satirici, metadiscorsivi e soprattutto erotici, ridefinendo il rapporto tra corporeità, sessualità e rappresentazione. Ne deriva la ricostruzione di un quadro solo parzialmente indagato dagli studi di settore, ma significativo per comprendere l'evoluzione delle forme italiane dell'*adult animation.*
Parole-chiave. Animazione e cinema live-action; Animazione ibrida; Inserti animati; Adult animation italiana

This essay examines the interaction between animation and live-action cinema in Italy, exploring how cartoons, when combined with photorealistic representation, reshape expressive forms, narrative functions, and viewing experiences. Focusing primarily on the period between the 1960s and the 1990s, it analyzes animated inserts, opening credits, trailers, live-action animation films, and other hybrid forms. Particular attention is given to the role of animation in constructing satirical, metadiscursive, and especially erotic imaginaries, redefining the relationship between corporeality, sexuality, and representation. In doing so, the essay reconstructs a still understudied yet significant framework for understanding the evolution of Italian adult animation.
Keywords. Animation and live-action cinema; Hybrid animation; Animated inserts; Italian adult animation

* Francesco D'Asero, Università degli Studi di Bari "Aldo Moro", francesco.dasero@uniba.it.

Introduzione: carne, linee e ossa

Osservando, anche solo in una prospettiva panoramica, il campo delle interazioni tra cartoon e cinema dal vero in Italia, emerge un dato difficilmente eludibile: nel momento in cui l'animazione oltrepassa i propri confini per valicare il dominio fotorealistico della rappresentazione[1], essa sembra, contestualmente, ampliare la portata del proprio linguaggio verso un orizzonte fruitivo più dichiaratamente adulto. Allo sconfinamento del cartoon nel mondo degli esseri umani sembra infatti corrispondere il trascendimento dei luoghi comuni sull'animazione, nella misura in cui tale 'attraversamento' non implica un mero ampliamento dei contesti narrativi, ma una più profonda ridefinizione delle aspettative spettatoriali. In altri termini, sottratto al suo orizzonte tradizionale, storicamente definito da cliché legati a fruizione e destinazione[2], il disegno animato non si limita a occupare nuovi spazi, ma ne riscrive radicalmente le logiche.

È lungo questa linea di instabilità che si articola il presente contributo, fondato sull'idea che, nel cinema dal vero, l'irruzione dell'animazione non assolva una funzione meramente decorativa o accessoria, ma operi come dispositivo di perturbazione delle convenzioni rappresentative. Partendo da questa premessa, il lavoro intende collocarsi all'intersezione tra gli studi sull'animazione e quelli sulla storia culturale del cinema italiano, vagliando alcune modalità di ibridazione che lo caratterizzano. L'analisi, dopo aver osservato come l'animazione, fin dai suoi esordi, abbia aperto spazi inattesi di esplorazione linguistica, si svilupperà lungo alcune direttrici principali. In primo luogo, mediante l'osservazione di

[1] La letteratura esistente sul tema appare ancora frammentaria e disomogenea, spesso concentrata su singoli casi di studio o figure autoriali, piuttosto che su una sistematizzazione complessiva del fenomeno. Tale dispersione riflette la difficoltà di definire un quadro teorico unitario e condiviso su cui fondare l'analisi. Per uno sguardo d'insieme cfr. F. Bruckner, *Hybrid Image, Hybrid Montage: Film Analytical Parameters for Live Action/Animation Hybrids*, in «Animation: an Interdisciplinary Journal», n. 1, 2015. In ambito italiano cfr. anche D. Dottorini, *L'anima è la forma? Estetiche dell'ibrido tra* live action *e animazione*, in *Il cinema d'animazione. Gli scenari contemporanei dal cartoon al videogame*, a cura di C. Uva, Carocci, Roma 2023.

[2] Tradizionalmente associato all'infanzia a causa di preconcetti radicati, il cinema d'animazione ha spesso visto trascurata la propria capacità di articolare codici visivi e strutture narrative e di affrontare tematiche complesse, al punto che negli studi accademici è nata la necessità di coniare la terminologia *adult animation*. Cfr. C. Checcaglini, *Il superamento del cartoon per bambini. L'*adult animation, in *Il cinema d'animazione*, a cura di Uva, cit.

forme correlate – quali titoli di testa, trailer e altre pratiche 'complementari' (per meglio dire 'integrative') – concepite come microcosmi animati interni o esterni al corpus filmico live action come spazio autonomo, ma dialogico, che qui definiremo come 'inserti animati'. Successivamente, saranno esaminate le più complesse, e nel contesto nazionale decisamente più rare, configurazioni della tecnica mista, fondate sulla coesistenza e sull'interazione tra corpi ripresi dal vero e figure animate[3]. Particolare attenzione sarà quindi rivolta ai momenti in cui tale compresenza si carica di implicazioni tematiche e simboliche, soprattutto in relazione alla progressiva emersione di un immaginario adulto, in cui l'animazione si fa veicolo di tensioni erotiche, satiriche e metadiscorsive.

Attraverso un percorso che abbraccia una selezione filmica eterogenea, dalle esperienze autoriali alle pratiche liminali tra anni Sessanta e Novanta, lo studio si propone come una prima ricognizione di un fenomeno ancora scarsamente indagato dagli studi di settore, con l'obiettivo di coglierne ricorrenze, eccezioni e linee di continuità, nella consapevolezza che il terreno qui dissodato, ancora largamente inesplorato, richiederà ulteriori letture per restituirne appieno la complessità. La scelta di questo arco cronologico risponde anzitutto alla centralità assunta dagli anni Sessanta e Settanta, coincidenti con quella che è stata definita la '*golden age*', in cui l'animazione italiana «si è inserita con forza nel tessuto della cultura popolare e mediale, diventando al tempo stesso luogo di sperimentazione e veicolo di narrazioni collettive»[4]. Si tratta di una stagione strettamente intrecciata alla parabola di *Carosello*, la cui eredità si estende ben oltre la durata del programma contenitore e della produzione coeva, riverberandosi nei decenni successivi, con il consolidamento di soluzioni sempre più disincantate e sfaccettate. La riflessione adotterà dunque una prospettiva storica, concentrandosi sulle strategie attraverso cui tale incontro prende forma e ridefinisce gli schermi italiani come luogo di un

[3] Si tratta di una prospettiva che, finora, ha riservato al caso italiano un'attenzione marginale, a fronte di un maggiore interesse per i contesti produttivi internazionali, in particolare quello statunitense. Cfr. a titolo di esempio J.P. Telotte, *The Changing Space of Animation: Disney's Hybrid Films of the 1940s*, in «Animation: an Interdisciplinary Journal», n. 3, 2007; L. Holmaas, *Implausible Possibility: Freedom and Realism in Live-Action/Animated Gag Comedies*, in «Animation: an Interdisciplinary Journal», n. 2, 2023.

[4] S. Parigi, G. Ravesi, C. Uva, *Introduzione*, in *La "golden age" dell'animazione italiana. Dal boom economico agli anni di piombo (1957-1977),* a cura di Idd., Marsilio, Venezia 2025, p. 7.

duplice travalicamento: quello dell'animazione entro la cornice del film, intesa nelle sue diverse componenti testuali e paratestuali, e quello, di riflesso, oltre i tratti con cui essa è stata storicamente percepita e classificata.

La destabilizzazione del reale e la logica della matita

La capacità dell'animazione di generare frizioni percettive e rimodellare le coordinate dell'esperienza spettatoriale definisce un territorio in cui questa forma espressiva non si limita a riprodurre, ma interroga, mette in crisi le certezze e talvolta sovverte le convenzioni della rappresentazione. Visualizzata da questa angolazione, la storia dell'animazione mostra come il rapporto con il cinema dal vero sia antico quanto il concetto stesso di *animated cartoon*, al punto da comparire già nel film cui viene generalmente fatto risalire il primo impiego dell'espressione. Secondo il Merriam-Webster Dictionary, il primordiale utilizzo è da imputare a un catalogo del 1905 che cita *The Enchanted Drawing* (1900) di James Stuart Blackton, esempio di *lightning sketch*, in cui un disegnatore in carne e ossa crea un'immagine che si muove, generando un primo cortocircuito tra disegno animato e presenza reale[5].

Questa embrionale interazione non costituisce un episodio isolato, ma segna l'avvio di una linea di sviluppo destinata a consolidarsi negli anni successivi, in cui il dinamismo artificiale viene progressivamente concepito come estensione della realtà filmica, capace di orchestrare interazioni tra forma, movimento e temporalità. Anche nell'Italia dei primi del Novecento, la stop-motion non si limita a stupire lo spettatore, ma diventa uno strumento per esplorare tensioni, fratture e piccole rivoluzioni del visibile. Già nei più antichi esperimenti, come *La storia di Lulù* (1909) di Arrigo Frusta, e nelle opere che affrontano il dramma bellico attraverso occhi infantili – come *Il sogno del bimbo d'Italia* (1915) di Riccardo Cassano e *La guerra e il sogno di Momi* (1917) di Segundo de Chomón – l'animazione compare come segmento inserito all'interno di film dal vero, reinterpretando la realtà traumatica in scala ridotta[6].

[5] Cfr. M. Bellano, *Che cos'è un cartone animato*, Carocci, Roma 2024, p. 12.

[6] Cfr. R. Scrimitore, *Le origini dell'animazione italiana. La storia, gli autori e i film animati in Italia 1911-1949*, Tunué, Latina 2013, pp. 21-24.

Un analogo contatto tra il mondo materiale e quello animato si osserva, ancora alle origini, in *Fantasmagorie* (1908) di Émile Cohl, considerato il primo film a disegni animati della storia del dispositivo. Nei fotogrammi iniziali, la mano del disegnatore domina l'inquadratura, rendendo manifesto l'atto creativo e instaurando un rapporto diretto tra gesto umano e immagine animata. Da questa intuizione prende avvio una prassi destinata a diventare ricorrente: introdurre le sequenze animate mostrando l'elemento antropico dell'autore come soglia simbolica della creazione, reinterpretata in Italia, seppur con un certo distacco temporale, negli anni Sessanta con *La Linea* di Osvaldo Cavandoli. Ricorda Giannalberto Bendazzi:

L'autore ricominciò, più o meno timidamente, a ritrarre se stesso sullo schermo negli anni 1960, e Cavandoli fu colui che più coerentemente sviluppò questo autoritratto, imponendo il gioco della Mano tridimensionale e del mondo "esterno" sul personaggio bidimensionale e sulle avventure dominate dalla *logica della matita*[7].

Qui, il gesto del disegnatore non solo dà origine al personaggio, ma entra in relazione con esso, instaurando un dialogo continuo che ridefinisce i confini tra autore e creazione. La mano generatrice si configura come un autentico dispositivo narrativo: non si limita ad articolare forme, ma plasma e modifica l'habitat del protagonista, assecondandone azioni, richieste e desideri, o contraddicendoli, oscillando tra sintonia e opposizione rispetto alla sua volontà. Progressivamente, il superamento del confine non riguarderà più soltanto la sfera bidimensionale del disegno o tridimensionale dell'uomo, ma investirà anche i contenuti, spingendosi verso tematiche progressivamente più licenziose. Il Signor Linea, nato nel 1969 come testimonial Lagostina e protagonista, tra il 1977 e il 2002, di una serie autonoma di produzione internazionale, svilupperà così comportamenti e pulsioni di natura sessuale, rendendo necessaria la realizzazione di tre episodi speciali dedicati al tema: *La sexilinea* (1978), *Eroslinea* (1988) e *Pornolinea* (2000). Delle tre puntate, rammenta Marco Bellano, la più esplicita nella rappresentazione di rapporti fisici è proprio l'ultima, che mette in scena le tensioni e le ambiguità del corpo animato, destabilizzando gli schemi predefiniti e le conven-

[7] G. Bendazzi, *Zibaldone animato*, Marsilio, Venezia 2020, pp. 109-110 (corsivo mio).

zioni consolidate legate al familiare cartoon caroselliano[8].

Il filiforme personaggio, all'apice della sua evoluzione, può essere così considerato un tropo privilegiato per esplorare questo frammento di produzione, dove la mano umana dialoga con la creatura disegnata, aprendo contestualmente la strada alla satira di costume e alla messa in discussione dei tabù morali, che l'animazione italiana, da anni, aveva già cominciato a snodare.

Fratture del disegno: gli inserti animati

Prima ancora che la tecnica mista trovi forme riconoscibili nell'orizzonte produttivo italiano, l'animazione penetra nel cinema dal vero attraverso interventi solo apparentemente marginali, rappresentati da singole sezioni inserite nei film live action. In questo passaggio si chiarisce il ruolo di Pino Zac (Giuseppe Zaccaria), figura che permette di comprendere come l'inserto animato cessi di essere semplice interruzione per trasformarsi in un intervento consapevole, capace di rimodellare dall'interno il tessuto narrativo del lungometraggio. Nella vivace produzione autoriale del dopoguerra, che va dai cortometraggi alle collaborazioni con Miro Grisanti fino ai lungometraggi, Zac emerge per il ruolo attivo di animatore nella fiorente stagione del cinema a episodi degli anni Sessanta. Se un primo intervento può essere individuato nel film *La donna è una cosa meravigliosa* (1964) di Mauro Bolognini, attraverso il segmento *Il mondo è delle donne*, è con *Capriccio all'italiana* (registi vari, 1968) che Zac trova voce nel campo delle integrazioni animate, introducendo, in continuità con la propria produzione illustrativa satirica, la parodia politica in *Viaggio di lavoro*.

Il brano narra la vicenda di una coppia reale mai dichiaratamente nominata, resa riconoscibile attraverso una serie di rimandi che alludono, senza sottintesi, a Elisabetta II del Regno Unito e Filippo di Edimburgo. In questa rete di riconoscimenti, la narrazione si struttura attorno a un incidente apparentemente minimo (lo scambio dei fogli del discorso durante una visita ufficiale in uno stato africano), che si trasforma rapidamente in un cortocircuito diplomatico, esponendo regina e principe consorte a una reazione violenta da parte della popolazione locale. È proprio in questa deriva grottesca che l'animazione rivela la propria funzione,

[8] Cfr. M. Bellano, *"Non è abbastanza porno". Erotismo e animazione in Italia*, in «Quaderni del CSCI. Rivista annuale di cinema italiano», n. 18, 2022, p. 129.

non tanto come semplice supporto narrativo, quanto come zona di deformazione critica del racconto, costruita attraverso la dicotomia tra attori in carne e ossa (i due sovrani e pochi altri componenti dell'entourage) e immagini disegnate/fotografiche (il resto dei personaggi rappresentati, tra i quali spicca Sean Connery nei panni dell'agente 007). Questo breve estratto si configura, infatti, come una sorta di 'scatola cinese' metadiscorsiva: un episodio prevalentemente animato che si inscrive all'interno di un film di finzione e che, al contempo, incorpora ulteriori 'sottoinserti' dal vero, generando un articolato gioco di livelli tra la realtà e la sua interpretazione caricaturale.

Nel contesto di una ridefinizione del ruolo di tali pratiche, l'animazione oltrepassa l'ambito intradiegetico per estendersi a dimensioni peritestuali e paratestuali, come titoli di testa e 'prossimamente', spazi solo apparentemente accessori che, nel panorama italiano dell'epoca, assumono una rilevanza crescente e tutt'altro che secondaria, testimoniata dalla partecipazione di alcune tra le firme più autorevoli del periodo, tra cui lo stesso Zac, Sandro Lodolo e il duo Giulio Gianini–Emanuele Luzzati[9].

All'interno di questo stesso orizzonte di integrazione e commistione di codici si inscrive anche l'impiego dell'animazione nel cinema di genere. Nei filoni popolari il cartoon figurativo assorbe stilemi della categoria e si confronta con contenuti sempre più trasgressivi, soprattutto nella rappresentazione del corpo femminile: ancora filtrato da forme di censura negli anni Sessanta, nel decennio successivo diventa invece pienamente esibito, assumendo una valenza di esplicita sessualizzazione.

Non fa eccezione il trailer cinematografico di un film come *Colpo in canna* (1975), sorta di *divertissement* di Fernando Di Leo che mescola gangster movie, commedia ed elementi erotici. Ai frammenti del film, caratterizzati da inseguimenti accelerati e scazzottate in stile *slapstick*, si intervallano siparietti animati in cui una versione cartoonizzata di Ursula Andress viene rappresentata mentre si

[9] Parallelamente, la coppia sperimenta forme più complesse di interazione tra registro animato e sequenze live action, spesso tramite prologhi dal vero che incorniciano la narrazione. Un esempio paradigmatico è *Il flauto magico* (1978), dove la 'doppia' presenza di Papageno, figura animata e al contempo interprete reale (Marcello Bartoli), rende più permeabili i confini tra registri espressivi differenti.

difende dalle aggressioni, tanto fisiche quanto esplicitamente predatorie, di una serie di goffi criminali. Capitalizzando sulla mitologia della 'Bond girl', la protagonista del film sembra districarsi tra gli attacchi degli uomini già nel breve filmato pubblicitario. Tuttavia, mentre nella dimensione live action gli scontri si inscrivono entro coordinate di sostanziale canonicità, nelle interazioni animate il corpo femminile appare, fin dai primi frammenti, quasi completamente svestito (fatta eccezione per un paio di mutandine e una giarrettiera), nonché significativamente sovradimensionato rispetto alle altre figure maschili, ridotte a proporzioni miniaturizzate. Ne deriva una dinamica visiva in cui gli 'omini' animati risultano inevitabilmente attratti da tale ingigantimento anatomico: la protagonista li richiama a sé attraverso l'arma della seduzione per poi neutralizzarli, instaurando un gioco di potere visivo che ne enfatizza la centralità e consolida il dominio della figura femminile all'interno dello spazio animato.

Altri esempi significativi affiorano dal coevo filone della 'commedia sexy'. Operazione simile alla risemantizzazione riservata al corpo di Andress è quella che vede come protagonista una versione disegnata di Edwige Fenech nei *credits* di *La poliziotta fa carriera* (1976) di Michele Massimo Tarantini. Come evidenziato da Giovanna Maina, attribuendo al breve preambolo animato una funzione eminentemente riassuntiva, il segmento finisce per condensare quelle che saranno le principali modalità di rappresentazione del corpo dell'attrice all'interno del lungometraggio[10]. Nella breve clip introduttiva si ritrovano, in effetti, gli stessi espedienti già sperimentati solo un anno prima nei promo del film di Di Leo: lestofanti in scala ridotta, più stilizzati e marcatamente fumettistici, e dunque meno aderenti al calco umano, e una protagonista femminile costitutivamente definita, scrive ancora Maina, da una «(s)proporzione gerarchica quasi "medievale"»[11]. È tuttavia la controparte animata di Fenech a compiere un vero e proprio salto, letteralmente *ferino*, verso una trasformazione del corpo, che in chiusura dei titoli giunge a una forma estrema, tramutandosi in una sorta di scuro mastino lanciato all'inseguimento dei malviventi. La licantropia resta però una mera trovata scenica: dopo lo scoppio di un colpo di pistola, l'eroina riappare priva della divisa, in una soluzione che richiama l'abbigliamento 'essenziale' anticipato dall'avatar cartoonizzato di Andress.

[10] G. Maina, *I nuovi mostri? Il corpo delle donne nell'erotico italiano degli anni '70*, in «Quaderni del csci. Rivista annuale di cinema italiano», n. 11, 2015, p. 109.

[11] *Ibid.*

Mutatis mutandis, questa contrapposizione tra rappresentazione del corpo femminile e sfera faunistica si manifesta, con maggiore identità, anche nei titoli di testa de *La vergine, il toro e il capricorno* (1977) di Luciano Martino, dove i tre segni zodiacali di terra acquistano forma e movimento sullo schermo. In questa metafora astrologica, il toro e il capricorno vengono tratteggiati con piglio caricaturale tutto sommato classico, che rimanda alla lunga tradizione dei *funny animals*, mentre la resa grafica del segno della vergine apre, come prevedibile, a una serie di interpretazioni a sfondo erotico, convertendo il prologo animato in uno spazio di provocazione visiva deliberata. Il personaggio femminile diviene qui oggetto di contesa tra caprino e bovino, dando vita a una sequenza comica in stile Looney Tunes. E tuttavia, la nudità femminile non si configura come incarnazione della vergine – che, in quanto tale, rimane castamente vestita – bensì come evocazione dei desideri libidinosi del caprone, il quale immagina le conformazioni corporee nascoste dagli abiti, nonché in una sorta di bambola gonfiabile che congegna per annientare la concorrenza e circuire l'ambita 'preda' amorosa.

Se nei casi precedenti risulta arduo identificare la paternità degli interventi animati, diverso è il discorso laddove la riconoscibilità autoriale si impone con maggiore evidenza, come nelle integrazioni di Francesco Maurizio Guido, in arte Gibba. Il contributo dell'autore al quadro delineato in queste pagine si misura soprattutto nella capacità di sviluppare contenuti espliciti, se non apertamente pornografici, nelle proprie animazioni[12]. Un esempio emblematico è l'inserto presente in *Scandalosa Gilda* (1985) di Gabriele Lavia, in cui l'animatore si dirige verso l'allegoria più sfrenata, abbandonando ogni sottigliezza e dando forma all'incarnazione dei principali 'soggetti' del sentire erotico. Il breve segmento estremizza la 'logica della matita' teorizzata da Bendazzi per il caso Cavandoli, innestandola in una vicenda di passione febbrile, fatta di sesso e pulsioni tra due sconosciuti. Il disegnatore non è più un Caronte tra il mondo della finzione e quello dell'animazione, ma si fa personaggio, si espone con desideri e tormenti, si incarna nel volto dello stesso Lavia.

[12] Il primato spetta al lungometraggio di animazione erotica *Il nano e la strega* (1975), firmato insieme a Gioacchino Libratti: film dai toni fiabeschi che dialoga, più che con le trasposizioni di stampo disneyano, con il filone 'non animato' del decamerotico italiano. Per un'analisi dettagliata, cfr. M. Giori, *Quando l'animazione italiana tentò la via del porno. Intorno a* Il nano e la strega *di Gibba e Libratti*, in «Cabiria. Studi di cinema», n. 178, 2014.

«Il produttore mi ha detto che oggi sul mercato va il cinema erotico», afferma maliziosamente, e subito la parola si fa gesto: i pennarelli scorrono su una tovaglia cartacea da ristorante, mentre il tratto invade l'immagine e, sovrapponendosi ai livelli del racconto, finisce per risucchiare lo spettatore all'interno dello spazio del disegno animato. La scena si svolge così presso 'Cazziglia City', nome già sufficientemente esaustivo: una ridente località caratterizzata da architetture falliformi e popolata esclusivamente da peni antropomorfi. Tra tutti, il pensoso Mr. Cazz… (Ino, di cognome) vaga per la metropoli, preda della frustrazione legata al suo isolamento sessuale. Almeno finché non fa il suo ingresso in città la Scandalosa Gilda: una vagina gigantesca, con gambe chilometriche, grandi 'labbra' e una folta chioma di capelli rossi, accolta dai membri autoctoni tra fanfare e trionfi. La scala tra i sessi esplode nuovamente nella sua evidente sproporzione, così come il rapporto tra una moltitudine di soggetti maschili e uno solo di genere femminile. A mutare, rispetto alla casistica fin qui vagliata, è l'esito della libido, favorevolmente rovesciato dall'eroe priapico: un amplesso che si traduce in un tripudio visivo di luci, colori e forme.

Le metamorfosi dell'animatore (e del rumorista)

A tematizzare la figura del disegnatore nella sua declinazione più funzionale è tuttavia Bruno Bozzetto in *Allegro non troppo* (1976). Richiamando *Fantasia* (*Id.*, registi vari, 1940) e rielaborandone in chiave ironica alcuni presupposti, il lungometraggio reinterpreta l'esperienza disneyana non per assumerla come semplice modello di riferimento, ma per espanderne le possibilità estetiche ed espressive, giocando sulla dialettica tra sequenze animate e intermezzi live action. Qui, sullo sfondo di un teatro dalla platea e dalle logge desolate, un improbabile presentatore (Maurizio Micheli), un direttore d'orchestra dall'aria dittatoriale (Néstor Garay) e una filarmonica composta da anziane signore introducono una serie di brani classici, ai quali un animatore (Maurizio Nichetti) è costretto ad abbinare le immagini, catturato e obbligato a dare corpo alle esecuzioni del senile *ensemble*.

Il film si configura come un fertilissimo crocevia di pratiche, in cui animazione e cinema dal vero si mescolano e si contaminano nelle direzioni più disparate. Da un lato ribalta i paradigmi strutturali della tradizione sopra evocata, reinserendo intermezzi dal vivo fra gli episodi animati. Dall'altro esplora, seppur tangenzialmente, la tecnica mista: i cartoon irrompono nella frontiera fotorealistica del collante finzionale (su tutti il divo bozzettiano per eccellenza, il Signor

Rossi), così come elementi fotorealistici vengono inseriti all'interno delle pantomime animate. È il caso, per esempio, dei ricordi del gatto malinconico nel brano dedicato a *Valse triste* di Jean Sibelius, dove scene di vita quotidiana prendono corpo grazie all'integrazione di oggetti materiali e attori reali. Infine, il film apre un orizzonte tematico riconducibile all'*adult animation*, inserendo espedienti narrativi legati al desiderio o all'impotenza e conferendo alla commistione di linguaggi una sembianza sfacciatamente erotica (pur non abbastanza pornografica per alcuni produttori dell'epoca)[13].

Un ulteriore elemento di interesse affiora nel finale, dove la tecnica mista applicata al corpo umano introduce una soluzione destinata, nei successivi anni Novanta, a porsi come matrice di quello che è forse il lungometraggio ibrido più celebre del cinema italiano. Nell'ultima sequenza, infatti, mentre il direttore d'orchestra fugge inseguito da un gorilla, l'animatore imbocca la 'via del cartone', trasformando l'inserviente di sala e se stesso rispettivamente in una Biancaneve stilizzata e in un cavaliere dai nobili sentimenti, destinati a librarsi in volo verso un lieto fine.

L'immagine di questo principe azzurro dai biondi baffi non è che una prima embrionale versione cartoonizzata di Nichetti, anticipando, sia pure involontariamente, il caso nodale offerto da *Volere volare* (Maurizio Nichetti, Guido Manuli, 1991)[14]. Qui la riflessione sulla funzione dell'animazione nel cinema italiano raggiunge un'acme concettuale, articolandosi attorno a un processo di cartoonizzazione che coinvolge non tanto l'attore, quanto soprattutto l'autore, sin dai primi passi professionali immerso nella dimensione produttiva e creativa della Bozzetto Film. Nel lungometraggio, inserito in un più ampio 'rinascimento' internazionale, alimentato soprattutto dal consenso di *Who Framed Roger Rabbit* (*Chi ha incastrato Roger Rabbit*, 1988) di Robert Zemeckis[15], non è tanto la tecnica mista a costituire l'eccezionalità quanto il modo atipico con cui essa 'invade' lo schermo e si insinua nella materia amorosa e in quella della sessualità. Tale istanza risulta, in realtà, già

[13] Cfr. Bellano, *"Non è abbastanza porno"*, cit., p. 126; V. Sbravatti, Allegro non troppo. *Vedere la musica e ascoltare i disegni*, Il glifo, Roma 2015, p. 106.

[14] Cfr. M. Pistoia, *Maurizio Nichetti*, Il Castoro, Milano 1997, p. 69.

[15] Cfr. M. Bellano, *24 fotogrammi. Per una storia dell'animazione essenziale ma esaustiva*, Dino Audino, Roma 2021, pp. 97-102.

tematizzata dalla singolare ditta di sincronizzazione sonora dei due soci e fratellastri, Maurizio 'Sbaffino' (Nichetti) e Patrizio (Roversi), l'uno rumorista specializzato in corti animati d'annata, l'altro nel doppiaggio di film a luci rosse.

Ma è solo nel finale che la complessità espressiva trova compiuta realizzazione. La metamorfosi in cartoon, che si sviluppa progressivamente attraverso vari stadi (dalle mani che si sfogliano per lasciare posto agli iconici guantoni gialli fino alla lingua che si srotola a dismisura nel lavandino), raggiunge il suo esito sul palco-materasso matrimoniale di Martina (Angela Finocchiaro), ovvero all'interno della dimensione performativa dell'atto sessuale. Nell'epilogo, la tecnica mista culmina nell'intreccio tra corpo femminile reale e corpo maschile cartoonizzato, inizialmente attraverso gesti simbolici (come il passaggio degli occhiali animati, con occhi incorporati) e infine nel coito, che sancisce l'arco narrativo[16]. Abbandonato, dunque, il complesso di colpa legato alla trasformazione del proprio corpo, il protagonista può infine lasciarsi andare alla passione con la sua amata, salvo riscontrare un'ultima 'intrusione animata', che estende la portata metadiscorsiva del lungometraggio e si rivolge direttamente allo spettatore. Si tratta di un papero corvino che fa (non per la prima volta) la sua comparsa sulla scena, osservatore discreto ma giudice implacabile: prima prova a censurare l'atto 'osceno', poi si concede uno sguardo curioso e quasi voyeuristico, per concludere, davanti alla chiusura circolare del 'sipario' che celebra la tradizione Warner, con l'affermazione: «certo che ci vuole proprio un bel coraggio per fare l'amore con una donna vera!».

Ancor prima di approdare a *Volere volare*, va specificato, il corpo di Nichetti si presta già a un esperimento di fusione con l'animazione in almeno due apparizioni significative. La prima, fugace ma rivelatrice, compare nei titoli di testa del suo film d'esordio, *Ratataplan* (1979), all'interno di un turbinio di fantasmagorie cartoonistiche. La seconda, al contrario, mostra l'interprete milanese protagonista di una serie di intervalli girati dal vero all'interno del corto di animazione *SOS* (1979), in cui, in una sorta di *mise en abyme,* emergono alcuni elementi animati in tecnica mista, fino a sfociare, nel finale, nella completa mutazione in un disegno vivente.

[16] Cfr. G. Sangiorgio, Volere volare *(1991)*, in *Maurizio Nichetti. Il cinema e oltre*, a cura di P. Armocida, G. Gimmelli, Marsilio, Venezia 2026, p. 234.

I due lavori, che offrono richiami più che lampanti al macrogenere dell'*adult animation* (il primo sul piano iconografico, il secondo su quello tematico), sono realizzati da uno degli autori più frequentemente associati alla produzione nazionale di tale ambito: Guido Manuli. Definito il Tex Avery dell'animazione italiana[17], egli sembra mettere a punto una poetica dell'ibridazione, per alcuni versi accomunabile a quella del suo coautore, ma al contempo rovesciandone obiettivi e finalità verso derive dissacranti, strumento per decostruire le convenzioni dell'animazione tradizionale. Se al 1982 risalgono un primo test per dare forma all'intuizione che avrebbe poi pervaso *Volere volare*[18], nonché *Domani si balla!*, film in cui Nichetti e Manuli immaginano per la prima volta l'invasione di esseri animati sul pianeta Terra (poi realizzato senza l'impiego del cartoon)[19], il 1983 è l'anno in cui Manuli sembra riconfigurare il paradigma del suo collega, introiettando il proprio corpo all'interno del cartone animato con *Solo un bacio*. Nel cortometraggio in questione, il protagonista disegnatore (Manuli nelle vesti di se stesso) siede alla propria scrivania, intento a dar vita a una serie di figure femminili in un susseguirsi frenetico di tentativi destinati a fallire. Il procedimento è tortuoso, ma, affinando progressivamente il tratto, giunge infine a un prototipo privilegiato: un deliberato richiamo alla Biancaneve dell'immaginario disneyano. Da qui si sviluppa una sequenza di gesti sempre più ostinati rivolti al foglio, accompagnati dall'ansimare dell'uomo che, visibilmente attratto dalla propria creazione, finisce, attraverso un'iniezione 'magica', per cartoonizzarsi e tuffarsi all'interno della superficie di carta. Al contrario di Nichetti, però, al variare della materialità del corpo, in Manuli la metamorfosi riguarda anche la personalità; così, ispirandosi a *Lo strano caso del dottor Jekyll e del signor Hyde* di Robert Louis Stevenson[20], il passaggio al mondo dell'animazione risulta più ambiguo, travagliato e sofferto. Ecco allora che, una volta riportati i due personaggi a una condizione bidimensionale, i gesti del Manuli

[17] Cfr. *Appeso a una matita. Il cinema di Guido Manuli*, a cura di G. Bendazzi, Incontri internazionali con gli autori di cinema d'animazione, Genova s.a., p. 3; Bendazzi, *Zibaldone animato*, cit., p. 103; A. Rigoni, G. Russo, *All Roads Lead to Animation: Gianini, Luzzati, Cavandoli, and Manuli*, in «Animation Journal», n. 25, 2017, p. 58.

[18] Cfr. M. Nichetti, *Autobiografia involontaria*, Bietti, Milano 2017, p. 141.

[19] Cfr. S. Perucca, *Il cinema d'animazione italiano oggi*, Bulzoni, Roma 2008, pp. 121-122.

[20] Cfr. G. Manuli, in L. Raffaelli, *Fenomenologia del manulismo*, in *Grandi corti animati. Gibba, Guido Manuli, Walter Cavazzuti*, a cura di L. Boledi, Il Castoro, Milano 2005, p. 77.

animato si fanno decisamente troppo insistenti, suscitando l'intervento degli altri personaggi. Nemmeno la redenzione, causticamente esibita anche per mezzo di cartelli come «I love Mickey Mouse» e «W Disneyland», riesce a scagionarlo; e così, dopo le percosse e la somministrazione della mela stregata, il Manuli animato viene 'espulso' dal foglio e, apparentemente privo di vita, ritorna alla corporeità che aveva inaugurato la narrazione.

L'ossessione per la protagonista del primo lungometraggio Disney, già 'spogliata' da Manuli in *Ego* (1969) di Bozzetto, e per l'intera major dell'animazione statunitense, torna a manifestarsi in *Casting* (1997), dove le audizioni richiamate nel titolo sono proprio quelle per *Snow White and the Seven Dwarfs* (*Biancaneve e i sette nani*, David Hand, 1937). L'idea, che prenderà forma solo alla fine degli anni Novanta, germina in realtà già negli anni Ottanta come primo sguardo corrosivo sul mondo dello 'Zio Walt', poi ripensata e canalizzata in *Solo un bacio*, frenata dalla complessità e dall'artificio necessari a realizzare una sorta di dietro le quinte della pellicola[21]. Il corto si apre con la figura di un uomo, ripresa dal vivo ma alternata alla sua versione animata, che si rivolge direttamente alla camera; tuttavia, lo spettatore non può coglierne completamente il volto poiché coperto da un sacco bianco, su cui sono appena abbozzati i lineamenti di un viso (dai quali emergono comunque tratti somatici inequivocabilmente riconducibili a Manuli). Dopo l'annuncio del ritrovamento dei provini del film 'incriminato', si susseguono così una serie di audizioni in cui diversi interpreti animati si candidano ai ruoli principali della fiaba. È proprio Topolino a comparire dal fuori campo, come aveva fatto pochi anni prima in un altro cortometraggio di conformazione ibrida come *Trailer* (1993), rispedendo ancora una volta Manuli nel regno dei cartoni. Il finale è altrettanto tragico: inseguito dai sette minatori lungo le pendici di un dirupo, il personaggio diventa prima preda di un fulmine e poi precipita nel vuoto, assumendo il destino che, nell'epilogo del classico Disney, spettava alla *villain*. Eccedendo così la semplice metariflessione sull'animazione, Manuli, in queste opere, fa del proprio corpo un luogo di negoziazione tra carne e disegno, dando forma a un alter ego che oscilla costantemente tra reale e cartoon, tra creatore e creatura, fino a rifrangere l'identità autoriale nella figura animata.

[21] Cfr. Id., in *Appeso a una matita*, a cura di Bendazzi, cit., p. 28.

Conclusioni: un limite reinventato

I casi qui esaminati permettono di isolare una logica comune: più la presenza animata, autonoma o integrata, si fa pervasiva nel tessuto del live action, più i contenuti che essa veicola incidono in profondità sulle strategie narrative e visive del testo.

Di questo fenomeno, tuttavia, manca ancora una trattazione che ne riconosca la portata d'insieme. Gli episodi ricostruiti in queste pagine sono stati finora oggetto di letture sporadiche, circoscritte alle singole opere o ai rispettivi autori, e raramente messi in relazione tra loro: ne deriva l'assenza di una terminologia condivisa per le diverse forme di interazione, così come di una cronologia che ne segua gli sviluppi oltre le stagioni fertili o i filoni più rappresentativi.

Restano dunque aperti diversi margini di inquadramento, che il presente lavoro non ha la pretesa di esaurire. Una prima linea riguarda l'estensione dei casi di studio oltre il perimetro del lungometraggio e cortometraggio, approfondendo la dimensione pubblicitaria fino a includere la produzione televisiva, ambito nel quale pratiche affini di commistione sembrano diffondersi con una continuità analoga, ma ancora da ricostruire sistematicamente. Una seconda concerne la ricezione di tali casi da parte del pubblico e della critica coevi, finora pressoché trascurata, utile a chiarire se l'attenzione iniziale o, al contrario, il successivo disinteresse per simili soluzioni sia stato determinato da logiche di mercato, da mutamenti del gusto, o riplasmato dal progressivo innalzamento degli standard imposti dall'industria hollywoodiana.

Una terza, infine, riguarda il rapporto privilegiato che i casi qui indagati intrattengono con la commedia come genere di riferimento prevalente. Se tale centralità appare storicamente motivata dalla coincidenza tra il picco produttivo dell'animazione nostrana e la stagione della commedia all'italiana, resta da verificare se essa risponda a una coerenza strutturale, ovvero se tale registro offra uno spazio di innesto particolarmente fertile, o se costituisca piuttosto un dato contingente, legato alle specificità del panorama produttivo in cui il fenomeno osservato si è formato.

Le declinazioni successive, pur in forme sempre più rade, mostrano infatti tracce riconoscibili di questa tradizione fino alle sue persistenze contemporanee, insieme a un progressivo slittamento verso territori espressivi diversificati. Tra gli esempi che proseguono l'eredità nell'ambito della commedia si possono annoverare la cartoonizzazione di Massimo Boldi e Christian De Sica nel finale di

A spasso nel tempo – L'avventura continua (1997) di Carlo Vanzina, così come il surreale epilogo della 'cicogna strabica' in *Tolo Tolo* (2020) di Checco Zalone. Accanto a questi si collocano, tuttavia, esperienze che oltrepassano i confini del cinema popolare, inscrivendo l'ibridazione nel campo della ricerca e sperimentazione autoriale, con un ricorso privilegiato alle pratiche della stop-motion, come *Fantasticherie di un passeggiatore solitario* (2015) di Paolo Gaudio o, più segnatamente, *Orfeo* (2025) di Virgilio Villoresi.

Emerge, in definitiva, un progressivo sconfinamento dell'animazione oltre i suoi ambiti consueti che, nel contatto con il cinema dal vero, ne rilancia le possibilità espressive e ne ridefinisce le convenzioni: non più una soglia da attraversare, ma una componente ormai integrata nel proprio linguaggio.