Metamorfosi del sovversivo. Temi e produzione d'avanguardia di *Gino il Pollo* di Andrea Zingoni (1995-2006)

Alessandra Richetto e Chiara Roccatello*

ABSTRACT

Il contributo analizza il percorso mediale di *Gino il Pollo* di Andrea Zingoni attraverso la lente della sovversività, ricostruendone le traduzioni intersemiotiche e produttive dal primo video del 1995 alla serie televisiva del 2006. Integrando *animation studies*, *media studies*, semiotica e *media industry studies*, l'analisi mostra come la sovversività evolva da gesto di rottura linguistica a pratica adattiva. In questa prospettiva vengono esaminate le pratiche di dissidenza tecno-estetica legate ai primi strumenti digitali, il ruolo del web come spazio di sperimentazione in contrasto con i codici istituzionalizzati della televisione e l'emergere del modello produttivo 2D *paperless*.
Parole-chiave. Animazione digitale; Flash; Serialità; Sovversività; Televisione; Web animation

This paper examines the media trajectory of *Gino il Pollo* by Andrea Zingoni through the lens of subversiveness, reconstructing its intersemiotic and production transformations from the first video in 1995 to the television series in 2006. Combining animation studies, media studies, semiotics and media industry studies, the analysis shows how subversiveness evolves from a gesture of linguistic rupture into an adaptive practice. It explores techno-aesthetic dissent enabled by early digital tools, the role of the web as a space of experimentation in contrast with the institutionalized codes of television and the emergence of the 2D paperless production model.
Keywords. Digital animation; Flash; Seriality; Subversiveness; Television; Web animation

* Alessandra Richetto, Università degli Studi di Torino, alessandra.richetto@unito.it; Chiara Roccatello, Università degli Studi di Udine, roccatello.chiara@spes.uniud.it.
Le autrici hanno condiviso il contenuto dell'intero contributo. Alessandra Richetto ha scritto i paragrafi: Origini frammentate di un pennuto postumano; Perdere le piume ma non il vizio; Chiara Roccatello i paragrafi: La nuova frontiera dell'animazione; Riassorbire il sovversivo. L'introduzione e le conclusioni sono state scritte congiuntamente.

Introduzione

Il concetto di sovversione in relazione all'animazione ha assunto molteplici declinazioni nella letteratura scientifica. Per sua natura, l'animazione è stata spesso considerata una forma espressiva «diversa dal cinema»[1], capace di svincolarsi dal realismo fotografico e di mettere in discussione l'ortodossia visiva, narrativa ed etico-morale[2]. Le sue proprietà «metamorfiche» e «proteiformi»[3] consentono infatti la creazione di immagini artefatte, potenti simulacri dalle molteplici potenzialità rappresentative[4]. Come evidenzia Paul Wells, questa caratteristica è fondamento di una prima forma di sovversione del medium animato, quella linguistica e formale, in particolare attraverso la comicità, che legittima deformazioni e rotture delle convenzioni rappresentative[5].

Una seconda forma riguarda il piano estetico-visivo. Con l'emergere delle tecnologie digitali tra anni Novanta e Duemila[6], il dialogo tra animazione, *net art* e culture indipendenti ridefinisce i codici mainstream attraverso estetiche del *glitch*, del remix e della contaminazione intermediale, divenendo pratiche di resistenza simbolica[7].

Una terza forma si colloca, invece, sul piano tematico e critico, come sottolinea Leslie, in cui l'animazione agisce come dispositivo capace di rendere visibili le contraddizioni della modernità tecnologica e del capitalismo mediale[8]. Infine, una quarta forma riguarda la dimensione produttiva e culturale, dove le tecnologie digitali favoriscono modelli alternativi e distribuiti, mettendo in discussione le

[1] S. Daney, *Postcards from the Cinema*, Berg, Oxford-New York 2023, p. 20 (trad. nostra).

[2] Cfr. P. Wells, *Understanding Animation*, Routledge, London-New York 1998, pp. 10-51.

[3] S. Parigi, *L'animazione militante di Pino Zac,* 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, p. 180. Cfr. S.M. Ėjzenštejn, *Walt Disney*, Castelvecchi, Roma 2017.

[4] Cfr. A. Bazin, *Le cinéma d'animation revit*, in «Bref. Le magazine du court métrage», n. 114, 2014, p. 73.

[5] Cfr. Wells, *Understanding Animation*, cit.

[6] Cfr. A. Amaducci, *Videoarte. Storia, autori, linguaggi*, Kaplan, Torino 2014.

[7] Cfr. E. Marcheschi, *Videoestetiche dell'emergenza. L'immagine della crisi nella sperimentazione audiovisiva*, Kaplan, Torino 2015.

[8] Cfr. E. Leslie, *Hollywood Flatlands: Animation, Critical Theory and the Avant-Garde*, Verso, London-New York 2004.

strutture gerarchiche della produzione culturale[9].

Considerando queste forme della sovversione specifiche del medium animato, il contributo propone una rilettura critica dell'operato di Andrea Zingoni con il personaggio di *Gino il Pollo* in alcune delle sue molteplici reiterazioni, dalle origini alla serie animata trasmessa da Rai. Realizzato assieme ad Antonio Glessi, il personaggio affonda le radici nella scena sperimentale della videoarte italiana di fine secolo, in particolare nell'esperienza dei Giovanotti Mondani Meccanici (GMM). Da tali origini si rileva l'uso artistico delle tecnologie come pratica sovversiva rispetto alla loro funzione utilitaristica[10], attraverso forme ibride e multimediali che, come osserva Pier Vittorio Tondelli, danno vita a una «nuova spettacolarità» fondata su «immaginario scheggiato»[11]. Questo percorso incontra allora l'animazione con *Gino il Pollo* (1995), il quale nasce come video sperimentale: da web cartoon (2003), il progetto si sviluppa anche grazie alla collaborazione con l'animatore Joshua Held, per poi approdare a una serie televisiva sull'emittente pubblica Rai (2006). Il caso consente dunque di osservare l'evoluzione delle forme di sovversione sul piano estetico, linguistico, tematico e critico attraverso i diversi ambienti mediali e, soprattutto, la loro ridefinizione sul piano produttivo, con il passaggio dal modello web, legato alla tecnologia Flash e a pratiche autonome e flessibili, alla cornice più istituzionalizzata della produzione televisiva.

Sul piano metodologico, il contributo integra studi su animazione, semiotica, *media studies* e *production studies*, insieme a fonti della stampa dell'epoca e a interviste inedite con Zingoni e Held.

Origini frammentate di un pennuto postumano: *Gino The Chicken Lost in the Net* (1995)

La prima apparizione di Gino risale al videoclip *Gino The Chicken Lost in the Net* nel 1995. Attraverso la figura del pollo, Zingoni prosegue e rielabora la dimensione critica e sovversiva verso le tecnologie e i media di massa, già inaugurata

[9] Cfr. P. LUNENFELD, *Snap to Grid: A User's Guide to Digital Arts, Media, and Cultures*, MIT Press, Cambridge 2000.

[10] Cfr. T. BAZZICHELLI, *Networking. La rete come arte*, Costa & Nolan, Milano 2006.

[11] P.V. TONDELLI, *Quei giovanotti che mescolano poesia e fumetto nel computer*, in «Corriere della Sera», 1 agosto 1986, p. 16.

nelle installazioni artistiche precedenti dei GMM. Gino è protagonista di un cortometraggio in tecnica mista presentato durante il convegno *Diritto alla comunicazione nello scenario di fine millennio*[12], svoltosi al Centro per l'Arte Contemporanea Luigi Pecci di Prato, in difesa della telematica amatoriale. Stanco di assistere alle ridondanti conferenze sul futuro della rete[13], Zingoni affida la sua frustrazione a un pollo vero, Gino, il quale, nel video, parla in camera ripreso a mezzo busto, compiendo con il collo e il capo movimenti veloci, frammentati, remixati con tagli in post-produzione. Il pollo è altresì chiuso in una stanza asfissiante e fredda, rivestita da schermi che alternano ad alta velocità clip riprese da telegiornali e servizi di cronaca televisivi.

Zingoni usa dunque l'animazione per costruire una critica sul piano estetico e tecnologico, come sublimazione delle novità digitali e dei processi post-produttivi, in un'opera che riprende l'eredità dei GMM nel criticare, ancora una volta, la comunicazione di massa; il tutto in chiave sperimentale e anticonformista. Il fine è la restituzione del funzionamento digitale del web e la disgregazione che esso genera, in maniera visivamente impattante.

La costruzione critica di Gino emerge in maniera duplice. Sul piano visivo, il pollo compie movimenti innaturali e remixati, sommerso dalle immagini della comunicazione contemporanea che formano un flusso insistente. La frammentazione si oppone al fluire della comunicazione, contrastando il bombardamento mediatico costante e immutabile con i movimenti sincopati del pennuto. In questo modo il soggetto cattura l'attenzione dello spettatore e sfida l'egemonia dei mass media, lasciando che la dispersione e la frammentazione diventino una sfida alla gerarchia mediale in ottica derridiana[14]. Il cyberspazio in cui è intrappolato Gino è dunque frutto di una pluralità di linguaggi. Il video si apre con un messaggio che richiama il segnale assente della televisione, delineando un luogo in cui l'egemonia delle reti si interrompe per lanciare un avvertimento sulla natura 'pirata'

[12] Cfr. R. ORMANNI, *Il cinema di cartone (animato). 150 anni di magia da Topolino, Braccobaldo e Betty Boop ai Puffi, l'Era glaciale, Shrek, Cattivissimo me*…, Infinito, Formigine 2014, pp. 241-243.

[13] Cfr. A. ZINGONI, in C. ROCCATELLO, *Ecosistemi produttivi dell'animazione italiana: industrie, tecnologie e politiche culturali nell'era degli effetti visivi*, tesi di dottorato, Università degli Studi di Udine (in corso).

[14] Cfr. J. DERRIDA, *Della grammatologia*, a cura di S. Facioni, F. Vitale, Orthotes, Napoli 2024; MARCHESCHI, *Videoestetiche dell'emergenza,* cit.

di ciò che seguirà, come se il medium stesso avesse perso il controllo sul materiale trasmesso.

Sul piano culturale, invece, l'animale è catalizzatore di una concezione culturalmente dissidente del soggetto nell'epoca contemporanea. Il pollo, pennuto ritenuto inetto e goffo, diviene l'alienato soggetto-simulacro, chiuso nella rete, braccato dai mass media i quali trasmettono immagini altrettanto disgregate, anch'esse simulacri operanti una «sostituzione al reale dei segni del reale»[15]. Dunque Gino è metafora della massa dispersa in rete, e incarna la filosofia avanguardista e postumana diffusasi assieme a essa. Questa, infatti, concepisce il web come nuova frontiera dell'umano, e si oppone alla visione egemone di finitezza dell'esperienza dei soggetti[16]. Si apre dunque uno spazio sregolato, uno spazio-tempo liminale, in cui viene riversato l'indigesto della comunicazione.

La critica è inoltre presente sul piano linguistico. Alla sua comparsa, Gino pronuncia una verbosa richiesta di aiuto rivolta al pubblico, pregandolo di salvarlo dalla rete, ma presto il discorso muta in una riflessione sullo statuto della realtà, definita come un'illusione. La compresenza delle parole e del flusso di immagini di cronaca alle sue spalle genera un ossimoro interno, uno scorrere straniante di realtà all'interno del mondo aumentato nel quale il pollo è intrappolato. Le parole di Gino, però, incalzano nel sostenere come la rete non presenti alcuna differenza rispetto alla realtà fenomenica: l'illusione del web è la medesima che circonda l'uomo nella vita quotidiana. L'unica distinzione individuata tra rete e realtà risiede nella possibilità, offerta dalla prima, di hackerare, falsificare e piratare le emittenti.

Così emerge la sferzante ironia del lavoro. Il discorso del pollo è meta-narrativo e contro-intuitivo, enfatizzato dalla presenza sullo sfondo di fotografie e video commerciali: se la rete è definita come illusione, anche i media che in essa convergono, compresi i mezzi di comunicazione tradizionali, sono a loro volta illusione. Gino chiede allora di essere liberato per non essere costretto a vivere in un mondo in cui nulla è certo. La richiesta ha del paradossale: un pollo, animale

[15] J. Baudrillard, *Simulacri e impostura. Bestie, Beaubourg, apparenze e altri oggetti*, PGreco, Milano 2024, p. 61.

[16] Cfr. Id., *L'illusione dell'immortalità*, Armando, Roma 2007; A. Allegra, *Postumanismo tra fragilità dell'uomo e estasi di perfezione*, in *Cuidar el cuerpo vulnerable, perfeccionar lo humano*, a cura di V. Roqué Sanchez, J. Guerrero Muñoz, Dykinson, Madrid 2017, pp. 41-60.

di scarso acume, non sarebbe in grado di concepire un sistema tanto caotico quanto quello della rete. Rete che, per associazione, viene accostata alla realtà contemporanea. Eppure, proprio in questa incongruenza troviamo l'inno alla ribellione rivolto al genere umano, che teme la pericolosità della rete senza accorgersi di come ciò che vi riconosce come minaccioso sia già pienamente operante nei media di massa.

L'aspetto ironico richiama altresì il concetto di «perturbante»[17], ciò che appare spaventoso proprio perché non familiare. Si noti come il pollo si inserisca all'interno di un sistema cui lo spettatore è uso, quello della comunicazione di massa, e la sua figura, il suo movimento e i suoi discorsi 'turbano' la quiete interpretativa, problematizzando l'intera struttura dell'enunciato[18].

Il mondo della rete intrappola una semplice creatura, la quale invoca a gran voce il ritorno a una realtà familiare che, a dire il vero, si rivela essere un'estensione di quella stessa dimensione da cui tenta di fuggire. L'osservatore è allora ingaggiato in una riflessione per cogliere i valori di fondo dell'operazione. Si rileva così l'uso critico e dichiaratamente ironico del personaggio, il quale, attraverso la propria richiesta di aiuto, spinge per contrasto lo spettatore a prendere consapevolezza della realtà comunicativa che lo circonda. Gino compie, a livello visivo, di linguaggio e di costruzione del personaggio, una critica sottile ma esplicita alle istituzioni fondanti della società, con 'scetticismo dissacrante', facendo scontrare il quotidiano con ambientazioni visionarie.

Perdere le piume ma non il vizio: l'evoluzione del pollo dal web alla televisione (1996-2006)

Prima di giungere in televisione, Gino subisce più evoluzioni, alcune marcatamente tecnico-linguistiche e tematiche, ma sarebbe oltre le intenzioni di questo scritto eviscerarle nella loro totalità. Ci si limiterà a citare solo le più rilevanti. In primis il video *Chicken for the Devil* (1996), in cui il pollo live action viene ricreato per la prima volta in animazione, sperimentando con disegni digitali e grafiche

[17] Cfr. S. Freud, *Il perturbante*, in *Saggi sull'arte, la letteratura e il linguaggio*, a cura di C. Musatti, Bollati Boringhieri, Torino 1991.

[18] Cfr. A. Santangelo, B. Surace, *Raccomandazioni perturbanti. I tag patemici su Netflix e le passioni del nostro tempo*, in *Nuove tecnologie digitali e immersive. Valori, pratiche, significati culturali e terapeutici*, a cura di J. Ponzo, S. Stano, Aracne, Roma 2025, p. 141.

bitmap[19]. Il video mantiene l'ossimorico sarcasmo, e mostra il pollo dormire sonni agitati mentre un uomo spiega varie ricette per cucinare (e di conseguenza uccidere) il pennuto. Rispetto al video originario del 1995, non cambiano l'ironia sottesa al personaggio, la violenza della sua estetica sperimentale ed esplicitamente digitale, nonché i temi dissacranti e la satirica superficialità che lo contraddistinguono: un pollo che russa mentre se ne declama la morte. Gino diventa rapidamente il beniamino dell'arte indipendente: un simulacro irriverente, in parte, ma anche condivisibile nella sua ingenuità, così estrema da sconfinare talvolta nella strafottenza.

Sul piano linguistico, inoltre, Gino subisce ulteriori variazioni e, al cambio di secolo, diviene il volto di un telegiornale nella prima web TV europea, My-Tv di Stefano Muzzi. Qui la comunicazione del pollo sfrutta direttamente i codici della televisione generalista, come servizi giornalistici, pubblicità, siparietti e sigle, commentando notizie politiche e sociali ed esplorando un modo diverso e nuovo di fare informazione, che sfrutta e distorce il linguaggio dell'informazione istituzionale. Ancora, rimane la concezione di sfruttamento dei margini della comunicazione, per affermare una dimensione più provocatoria del discorso, libero dai vincoli editoriali della TV generalista che, come sostiene Barra, puntando sulla «massimizzazione dell'accesso» e sul «riequilibrio dell'offerta», risulta orientata a «sollevare la minor resistenza possibile» per la raccolta del «consenso generalizzato»[20].

Un ulteriore linguaggio esplorato dal pollo è quello musicale, soprattutto a partire dalla sua rimediazione in web cartoon degli anni Duemila, realizzata grazie al contributo del vignettista Joshua Held. Di particolare rilevanza è il videoclip del 2001 *Tu vuo' fa' 'o talebano* in cui il pollo, parodizzando il testo della nota canzone di Renato Carosone, si esibisce ridicolizzando in maniera caricaturale la figura di Osama Bin Laden. L'ironia qui cessa di essere tale e diviene satira, giacché il video è creato in risposta al fomento mediatico legato all'attentato alle Torri Gemelle. La parodia satirica raggiunge i due milioni di interazioni in pochi mesi, diventando uno dei primi casi di viralità nella storia del web.

Nel 2003 la Rai sfrutta il successo consolidato del personaggio ed entra in

[19] Con grafiche *bitmap* si intendono immagini rappresentate e definite secondo uno spazio di visualizzazione a griglia di punti, comunemente chiamati pixel.

[20] L. Barra, *La programmazione televisiva. Palinsesto e on demand*, Laterza, Roma-Bari 2022, pp. 48-50 (ebook).

co-produzione con My-Tv e Lanterna Magica per la creazione degli episodi della serie *Gino il Pollo perso nella rete* (2006). Il passaggio dallo spazio liminale del web a quello lineare del broadcaster evidenzia alcune divergenze nella costruzione narrativa, soprattutto in relazione alle aspettative dei diversi pubblici di riferimento, dal momento che le logiche editoriali del servizio pubblico concepiscono il cartone animato esclusivamente con funzione educativa, oltre che di intrattenimento, e destinato a un pubblico infantile[21]. Dunque il concept di Zingoni viene rielaborato per un target scolare, riprendendo alcune situazioni e personaggi già presenti nel libro *Gino The Chicken* (2003)[22] e integrandoli con alcune novità. Per la Rai, Gino diventa un amato pollo canterino rapito e smaterializzato in rete dallo scienziato Capo Colby, come cavia per il suo malvagio piano di digitalizzare l'umanità. Gino, aiutato dalle creature che popolano il web, combatte per mantenere libero il mondo di Internet. Affrontando battaglie di indipendenza della rete, ricerche di dataset, lotte alle intelligenze artificiali, ai virus digitali e combattendo per il destino del web e dell'uomo, i temi cari all'autore relativi alla critica dei media tradizionali e all'introduzione delle nuove tecnologie e del web si rivelano immutati dai tempi delle avanguardie artistiche digitali.

Visivamente la serie abbraccia estetiche meno pungenti rispetto alle prime reiterazioni del pollo, consolidando il design fumettistico, colorato e semplice, elaborato da Held, ora a capo del reparto di animazione per Lanterna Magica. Lo stesso tratto dà vita a comprimari sarcastici e surreali, continui riferimenti ad elementi della cultura pop e dell'immaginario giovanile, quali guerrieri, ninja, androidi, dinosauri o robot. Questi, anche nella costruzione, si riferiscono a temi che diventeranno comuni solo anni dopo, mentre all'epoca sfidano la concezione corrente della comunicazione e del digitale. Tra i personaggi si trovano, infatti, un'intelligenza artificiale con le allucinazioni, una mente ad alveare dalle forme tentacolari, oppure un anziano paraplegico e cieco che esperisce la realtà attraverso un visore di realtà aumentata. Inoltre ad aiutare il pollo ci sono gli X-Ani-

[21] Cfr. J. Mittell, *Genre and Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture*, Routledge, London-New York 2004, pp. 60-79; *L'industria dell'animazione in Italia*, in anica.it, 2022, <https://www.anica.it/multimedia/files/allegati/L_INDUSTRIA_DELL_ANIMAZIONE_IN_ITALIA.pdf> (ultima consultazione: 14 dicembre 2025).

[22] Cfr. Zingoni, in Roccatello, *Ecosistemi produttivi dell'animazione italiana*, cit.

mals, animali digitali, *underdog heroes*, in lotta per mantenere libera la rete. Ancora, i personaggi umani, introdotti su suggerimento di Rai, sono in grado di smaterializzarsi e viaggiare fisicamente e metaforicamente nel web, stabilendo un mondo digitale che, come già auspicato dai GMM, può essere varcato attraverso una forma di *embodiment* televisivo attraverso lo schermo. Pertanto si nota come i personaggi siano profetici per quanto concerne lo statuto futuro del web e i discorsi a esso connessi: l'esperienza umana, la materializzazione post-umana della coscienza in rete e la realtà virtuale, nonché l'intelligenza artificiale.

Eppure, sebbene venga mantenuta la volontà di portare temi sperimentali, come l'uso della rete quale spazio liminale entro cui continuare a praticare la satira e la parodia, questi vengono desaturati e diluiti in una narrativa più classica, dando a Gino un vero e proprio antagonista. Tuttavia, in questo frangente, si nota un distacco dal resto delle produzioni animate diffuse da Rai, in quanto i metodi e le soluzioni di Gino sono, a differenza degli orgogliosi eroi protagonisti del palinsesto per bambini[23], moralmente ambigui. Il pollo, nelle sue azioni e nel suo linguaggio, si dimostra atipico. Per Gino, infatti, la violenza e il sotterfugio rappresentano spesso soluzioni praticabili, allo stesso modo la noncuranza e l'ignavia.

In ultima istanza, si prenda in considerazione nuovamente il piano linguistico, per il quale Gino ancora si differenzia. La serie gioca con satira e parodia usando e manipolando linguaggio e cultura condivisi dai giovani (e non solo) relativi al cinema, ai fenomeni pop e al web, impiegando toni irriverenti seppur non volgari. Ne sono un esempio le canzoni presenti nella serie, scritte da Brunori Sas, che conservano molteplici rimandi intertestuali, anche politici, talvolta orientati verso una dissacrazione dell'*establishment* culturale; tra queste, il brano che ricalca in maniera dissacrante *S'i' fosse foco* di Cecco Angiolieri.

La versione Rai di Gino, dunque, viene riequilibrata rispetto alle precedenti, abbracciando le estetiche e i codici narrativo-seriali più vicini alla dimensione comunicativa e all'identità del servizio pubblico[24], benché si attesti, nelle intenzioni, una sperimentazione e diversificazione del cartone animato, che mantiene la let-

[23] Cfr. M. KRCMAR, B. GRELA, K. LIN, *Can Toddlers Learn Vocabulary from Television? An Experimental Approach*, in «Media Psychology», n. 1, 2007, pp. 41-63.

[24] Cfr. BARRA, *La programmazione televisiva*, cit.

tura critica e profetica delle nuove e vecchie tecnologie. Il tutto realizzato grazie a un protagonista *trickster* e alla sua sferzante ironia.

La nuova frontiera dell'animazione: la rivoluzione di Flash negli spazi sovversivi della rete (2000-2003)

Il discorso sovversivo connesso alla tecnologia, già rintracciabile nella costruzione del personaggio e nelle sue strategie semantiche, trova una prosecuzione sul piano produttivo. Come evidenziano Barra e Scaglioni, la mutazione digitale non implica soltanto un ripensamento delle caratteristiche testuali, ma anche delle logiche operative, «volte a trovare nuove modalità di adattamento»[25]. In quest'ottica, il web cartoon *Gino il Pollo* consente di articolare un discorso più ampio, mettendo in relazione la dimensione sovversiva estetico-semantica con quella delle pratiche materiali.

L'opera è uno dei primi esempi di serialità animata italiana legata all'impiego pionieristico di Flash, software di grafica vettoriale lanciato nel 1996 da Macromedia e progettato per la creazione di contenuti interattivi e multimediali leggeri per il web. Nato al di fuori dei circuiti professionali, il programma si distingue per l'interfaccia intuitiva e la semplicità d'uso, che permettono di realizzare animazioni, fino ad allora complesse e onerose, anche da parte di singoli operatori non specializzati[26]. Centrale è dunque, in prima istanza, la sua dimensione di «democratizzazione»[27], che abbassa le soglie economiche e tecniche d'accesso, favorendo pratiche creative amatoriali e indipendenti, sviluppate dal basso e svincolate dalle logiche egemoni dei broadcaster. A caratterizzare la cosiddetta *Flashimation* è inoltre una resa estetica immediatamente riconoscibile, seppur distante dai canoni dell'animazione tradizionale: forme piatte, contorni e colori netti, ombreggiature essenziali e movimenti semplificati[28].

[25] Cfr. Id., M. Scaglioni, *TV Goes Social: Italian Broadcasting Strategies and the Challenges of Convergence*, in «View. Journal of European Television History and Culture», n. 6, 2014, pp. 110-124.

[26] Cfr. M.S. Daubs, *Subversive or Submissive? User-Produced Flash Cartoons and Television Animation*, in «Animation Studies Journal», n. 5, 2010, pp. 51-59.

[27] Cfr. *Ibid.*

[28] Cfr. D.L. Baldwin, J.B. Ludwick, M.S. Daubs, *Flashimation: The Context and Culture of Web Animation*, in *Electronic Art and Animation Catalog*, a cura di B. Mitchell *et al.*, acm Siggraph, New York 2006, pp. 150-152.

Proprio in virtù del suo legame con il web, il programma si afferma fin dai suoi esordi come strumento di rottura, aprendo una «nuova frontiera non censurata di rifugio e autonomia»[29] per l'animazione, in cui sperimentare linguaggi e forme di comicità più radicali[30], come nel caso del menzionato *Tu vuo' fa' 'o talebano*. Flash finisce così per incarnare una nuova «sensibilità culturale di una nuova generazione»[31], configurandosi come forma espressiva apertamente «non destinata alla televisione o addirittura sovversiva» nei suoi confronti[32].

Tali condizioni trovano un riscontro diretto anche nella produzione del web cartoon di *Gino il Pollo*. Come testimonia Held, il suo coinvolgimento avviene in assenza di una formazione specifica nell'animazione tradizionale, ma è la versatilità del software a consentirgli di gestire autonomamente grafica e animazione di ciascun episodio, nonostante la scadenza di consegna settimanale stringente[33]. A lui si aggiunge solo Zingoni, nel ruolo di coordinatore, regista, doppiatore e sceneggiatore, mentre altri collaboratori intervengono per le musiche[34].

L'emergere della nuova tecnologia sovverte dunque profondamente le pratiche di lavoro, segnando una svolta sul piano produttivo e organizzativo. Con Flash si inaugura il cosiddetto modello *paperless* – oggi standard operativo nell'animazione digitale – che consente di integrare in un unico ambiente virtuale le diverse fasi e competenze esecutive: dalla realizzazione grafica direttamente su tavoletta, senza la necessità di scannerizzare i *cels*, fino alla costruzione di librerie di elementi riutilizzabili, evitando il ridisegno integrale delle componenti a ogni iterazione[35]. Ne deriva una significativa compressione di tempi e costi di produzione, accompagnata da una marcata concentrazione delle risorse tecnico-creative in team ridotti, che introducono livelli di flessibilità, ritmi produttivi e velocità di

[29] Cfr. *Ibid.*

[30] Cfr. F. Indici, *Tra battute e barzellette: viaggio nel grand bazar dell'umorismo in Rete*, in «La Stampa», 15 gennaio 2002, p. 14.

[31] L. Manovich, *Generation Flash*, in *Total Interaction: Theory and Practice of a New Paradigm for the Design Disciplines*, a cura di G.M. Buurman, Birkhäuser, Berlin-Boston 2005, pp. 66-77.

[32] Daubs, *Subversive or Submissive?*, cit.

[33] Cfr. J. Held, in Roccatello, *Ecosistemi produttivi dell'animazione italiana*, cit.

[34] Cfr. Zingoni, in Roccatello, *Ecosistemi produttivi dell'animazione italiana*, cit.

[35] Cfr. Baldwin, Ludwick, Daubs, *Flashimation*, cit.

consegna fino ad allora difficilmente replicabili e sostenibili nell'ambito dell'animazione a rodovetro[36].

Riassorbire il sovversivo: l'istituzionalizzazione del modello *paperless* nel contesto produttivo tradizionale (2003-2006)

Con il passaggio dal web alla televisione, *Gino il Pollo* non si limita a essere rinegoziato nelle proprie strutture linguistiche e formali in funzione delle logiche generaliste del broadcaster, ma attiva anche una più ampia riconfigurazione delle pratiche produttive. L'introduzione di Flash, infatti, impone una messa in discussione delle strategie operative consolidate, coinvolgendo tanto l'assetto produttivo dell'animazione nazionale quanto le logiche editoriali del servizio pubblico.

Dalla fine di *Carosello* (1977) agli anni Novanta, la produzione animata in Italia rimane prevalentemente legata a una dimensione artigianale, con produzioni confinate alla pubblicità e alle sigle televisive[37]. Allo stesso modo, le prime sperimentazioni digitali risultano spesso marginali e legate a iniziative individuali[38], incapaci di consolidare standard condivisi lungo una filiera più strutturata[39]. In questo contesto, il passaggio di *Gino il Pollo* dal modello leggero del web a quello produttivo di Lanterna Magica rappresenta un primo impulso all'integrazione delle tecnologie digitali nei flussi di lavoro, concepite come strumenti strategici anche per rispondere alle rinnovate esigenze di qualità e velocità di consegna del mercato[40].

L'interesse di Rai si inserisce inoltre in una dinamica più ampia che, sulla scia degli studi di Everett, evidenzia la tendenza dei media centralizzati ad assorbire le pratiche emergenti e residuali, ridimensionandone la portata contro-ege-

[36] Cfr. V. Strukov, *Video Anekdot: Auteurs and Voyeurs of Russian Flash Animation*, in «Animation: An Interdisciplinary Journal», 2007, pp. 129-151.

[37] Cfr. A. Zaccone Teodosi, F. Medolago Albani, C. Magri, *Il settore dei cartoni animati in Italia*, Isicult, Roma 1997.

[38] Cfr. R. Funari, *Automa*, in Fondo *Il pulsante leggero* – Autori, Archivi Biblioteca Quadriennale di Roma.

[39] Cfr. T. Klein, *Animated Appeal: A Survey of Production Methods in Children's Software*, in «Animation Studies», n. 2, 2007.

[40] Cfr. G. Bendazzi, *Animation: A World History. The Birth of a Style*, vol. ii, Taylor & Francis, Milton Park 2016, pp. 256-260.

monica[41]. Come emerge al Flash Festival di Torino (2003), infatti, Flash viene identificato come elemento distintivo tra l'offerta televisiva e le nuove sperimentazioni del web, rendendo necessario un intervento di riassorbimento dell'emittente, sintetizzato nell'urgenza di «liberare l'animazione dalla Rete»[42] e intercettare i pubblici migrati[43]. La rimediazione di *Gino* implica così non solo un ripensamento linguistico e narrativo, ma anche tecnologico, quale condizione imprescindibile per il riposizionamento della centralità e della competitività del mezzo televisivo.

Tuttavia, l'integrazione di Flash si rivela complessa: il suo modello produttivo flessibile e concentrato entra in conflitto con l'organizzazione gerarchica di Lanterna Magica, così come la sua estetica stilizzata risulta distante dagli standard televisivi. Come ricorda Held, «erano due mondi che non si parlavano […]. Gino era per loro un oggetto deforme, […] era come entrare in un'orchestra della Scala (di Milano) con una chitarra sgangherata»[44]. La serie televisiva diventa così il banco di prova per l'adozione del modello *paperless*, attraverso l'introduzione del software di grafica vettoriale Toon Boom (ex Tic Tac Toon, oggi Toon Boom Harmony), al tempo venduto a prezzi agevolati nelle sue prime versioni professionali[45]. A livello operativo, il nuovo programma permette di integrare i principi di Flash, adattandoli alle articolazioni specialistiche delle *pipeline* tradizionali e garantendo una maggiore qualità dell'immagine. A livello concettuale, invece, i principi dell'animazione digitale non segnano una rottura radicale, ma si pongono in continuità con quella tradizionale[46]: *layers* (livelli), *keyframe* (fotogrammi chiave) e *tweening* (interpolazione) rappresentano una trasposizione virtuale dei *cels* e delle tecniche

[41] Cfr. A. Everett, *Animation: Digitextuality and Click Theory*, in *New Media: Theories and Practices of Digitextuality*, a cura di A. Everett, J.T. Caldwell, Routledge, London-New York 2003, pp. 3-28.

[42] F. Caprara, *Corto Maltese, un arcano per la Rai*, in «La Stampa», 13 aprile 2003, p. 33.

[43] Cfr. P. Ottolina, *Internet batte la tv: più spettatori per lo stesso show*, in «Corriere della Sera», 22 giugno 2005, p. 39.

[44] Held, in Roccatello, *Ecosistemi produttivi dell'animazione italiana*, cit.; Daubs, *Subversive or Submissive?*, cit.

[45] Cfr. *Reporter's Notebook*, in Macworld, 31 dicembre 2000, <https://www.macworld.com/article/151243/17reporter.html> (ultima consultazione: 1° marzo 2026).

[46] Cfr. J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, mit Press, Cambridge 2000.

a rodovetro[47], così come la logica fondante del software, che si basa sulla modularità e sul riuso continuo degli elementi base[48], riprende quella già assimilata con la *cut-out animation*.

Ciononostante, benché le logiche operative risultino intuitive, è la loro applicabilità a riscontrare limiti nell'instabilità e macchinosità del software. L'adozione del nuovo sistema è infatti testimoniata da Held come «un massacro»[49], proprio a causa dei limiti delle prime versioni del programma, cui si aggiungono l'assenza di competenze interne e l'impegno di far conciliare la produzione stessa della serie con la formazione interna del personale, grazie all'ausilio del tecnico canadese della casa madre Toon Boom, Raymond Lemieux[50].

La serie riesce comunque a giungere a compimento nei tempi previsti, attestando l'esito positivo anche del processo di sperimentazione del modello *paperless* nelle sue forme più istituzionalizzate e strutturate. Tale progressivo consolidamento, tuttavia, comporta una parziale perdita della dimensione sovversiva originaria di Flash, inteso come dispositivo abilitante per nuovi linguaggi espressivi[51]. Nel web, infatti, la componente tecnica e le sue conseguenti limitazioni grafiche non costituiscono mai il fulcro del valore di *Gino il Pollo*, come ricorda Held, poiché il movimento è funzionale alla componente dialogica e musicale per valorizzare la carica satirica del personaggio[52]. Con il passaggio alla serie televisiva, invece, la tecnologia diviene principalmente strumento operativo e standardizzato, funzionale perlopiù alla competitività industriale, in termini di qualità dell'offerta, velocità di esecuzione e contenimento dei costi[53].

[47] Cfr. Daubs, *Subversive or Submissive?*, cit.

[48] Cfr. Baldwin, Ludwick, Daubs, *Flashimation*, cit.

[49] Held, in Roccatello, *Ecosistemi produttivi dell'animazione italiana*, cit.

[50] Cfr. *Ibid.*

[51] Cfr. L. Manovich, *The Language of New Media*, mit Press, Cambridge 2001, pp. 97-100.

[52] Cfr. Held, in Roccatello, *Ecosistemi produttivi dell'animazione italiana*, cit.

[53] Cfr. Z. Zeng, *Business Models and Capital Financing Strategies in the Film and Animation Industries: Global Trends and Challenges*, in «Finance & Economics», n. 3, 2024; Daubs, *Subversive or Submissive?*, cit.

Conclusioni

L'analisi di *Gino il Pollo* conferma la molteplicità dei livelli su cui l'animazione può porsi in controtendenza alla cultura egemone: linguistico-formale, estetico-visivo, tematico-critico e produttivo. Il percorso dell'opera attraverso diversi ambienti mediali mostra come tali dimensioni siano profondamente interrelate e continuamente ridefinite in base ai contesti tecnologici[54] e industriali di riferimento.

Se dunque nelle prime sperimentazioni dei GMM la sovversione è pratica estetica e culturale di resistenza ai media di massa, con l'approdo al web essa si radicalizza anche grazie alla tecnologia Flash, che abilita forme di autonomia, accessibilità e sperimentazione difficilmente praticabili nei circuiti istituzionali. Si ritrova dunque una maggiore libertà espressiva, in cui la tecnologia funge da dispositivo al servizio dell'autorialità. Al contrario, con il passaggio alla televisione si rileva la rinegoziazione della carica sovversiva. L'integrazione nelle logiche del servizio pubblico comporta, da un lato, una parziale normalizzazione dei codici linguistici, estetici e narrativi; dall'altro, una progressiva istituzionalizzazione delle pratiche produttive digitali, ricondotte a esigenze di standardizzazione, qualità e competitività. Ne deriva un ridimensionamento dell'autonomia creativa e una ridefinizione della tecnologia in senso prevalentemente operativo.

Pur non esaustiva, infine, l'analisi evidenzia come la relazione tra tecnologia, linguaggi e modelli produttivi costituisca uno snodo centrale per comprendere le trasformazioni dell'animazione contemporanea, in continuità anche con altre esperienze, come ad esempio quella di Bruno Bozzetto, anch'egli tra i primi a sperimentare le potenzialità del digitale nell'animazione e a confrontarsi con le logiche commerciali pur mantenendo una prospettiva insieme critica e autoriale, già perseguita fin dai suoi esordi[55]. Il caso studio, *summa* di queste istanze, si pone dunque quale esempio ulteriore di come l'animazione italiana sia un campo ibrido, al confine tra sperimentazione e istituzionalizzazione, autorialità e mercato. Pertanto, si è mostrato come Gino sia un chiaro esempio di come la tensione tra istanze contro-egemoniche e processi di riassorbimento non debba obbligatoria-

[54] Cfr. C. UVA, *Il sistema Pixar*, il Mulino, Bologna 2013; M. BELLANO, *Che cos'è un cartone animato*, Carocci, Roma 2024, pp. 125-128.

[55] Cfr. *La fabbrica dell'animazione. Bruno Bozzetto nell'industria culturale italiana*, a cura di G. Bendazzi, R. De Berti, Il Castoro, Milano 2003, p. 87.

mente risolversi in una neutralizzazione, ma possa aprire la strada a nuove modalità produttive ed espressive.