IMAGO 33

Studi di cinema e media



VISIONI RIBELLI

L'animazione italiana come linguaggio di contestazione

RomaTrE-Press
2026

Roma Tre
Dipartimento di Storia, Antropologia, Religioni, Arte, Spettacolo, Sapienza Università di Roma
Dipartimento di Filosofia, Comunicazione e Spettacolo, Università Roma Tre

Università degli Studi Roma Tre

IMAGO 33

Studi di cinema e media

VISIONI RIBELLI

L'animazione italiana come linguaggio di contestazione

a cura di Vincenzo Altobelli, Matteo Santandrea

RomaTrE-Press
2026

IMAGO | Studi di cinema e media. Nuova serie

Anno XVII - n. 33
Primo semestre 2026
Dossier
Visioni ribelli. L'animazione italiana come linguaggio di contestazione
Rivista semestrale promossa e curata da
Dipartimento di Storia, Antropologia, Religioni, Arte, Spettacolo, Sapienza Università di Roma
Dipartimento di Filosofia, Comunicazione e Spettacolo, Università Roma Tre

Fondata da Paolo Bertetto e Giorgio De Vincenti

Direttori Andrea Minuz, Stefania Parigi
Direttore responsabile Enrico Menduni
Comitato direttivo Alessandro Canadè, Enrico Carocci, Valerio Coladonato, Roberto De Gaetano, Ilaria A. De Pascalis, Mauro Di Donato, Damiano Garofalo, Lorenzo Marmo, Emiliano Morreale, Marta Perrotta, Veronica Pravadelli, Ivelise Perniola, Giacomo Ravesi, Elio Ugenti, Christian Uva

Comitato scientifico Lucilla Albano (Università Roma Tre), Giaime Alonge (Università degli Studi di Torino), Silvio Alovisio (Università degli Studi di Torino), Jacques Aumont (Université Sorbonne Nouvelle Paris 3, EHESS), Raymond Bellour (CNRS, Paris), Paolo Bertetto (Università La Sapienza), Lucia Cardone (Università degli Studi di Sassari), Giulia Carluccio (Università degli Studi di Torino), Antonio Catolfi (Università per Stranieri di Perugia), Antonio Costa (Università IUAV di Venezia), Elena Dagrada (Università di Bologna), Antoine de Baecque (Université Paris Ouest Nanterre La Defense), Giorgio De Vincenti (Università Roma Tre), Mary Ann Doane (University of California – Berkeley), Richard Dyer (King's College, London), Giulia Fanara (Università La Sapienza), Uta Felten (Universitat Leipzig), David Forgacs (New York University), Jesús González Requena (Universidad Complutense de Madrid), Román Gubern (Universitat Autònoma de Barcelona), E. Ann Kaplan (State University of New York – Stony Brook), Sandra Lischi (Università di Pisa), Giacomo Manzoli (Università di Bologna), James Naremore (Indiana University), Guglielmo Pescatore (Università di Bologna), Laurence Schifano (Université Paris Ouest Nanterre La Défense), Pierre Sorlin (Université Sorbonne Nouvelle Paris 3), Giorgio Tinazzi (Università degli Studi di Padova), Anita Trivelli (Università degli Studi "G. D'Annunzio" Chieti-Pescara), Vito Zagarrio (Università Roma Tre)

Caporedattori Ilaria A. De Pascalis, Pietro Masciullo

Comitato di redazione Vincenzo Altobelli, Anja Boato, Silvia Campisano, Francesca Cantore, Mattia Cinquegrani, Valerio Coladonato, Luana Fedele, Matteo Santandrea, Raffaella Tartaglia, Elio Ugenti, Arianna Vergari

Cura editoriale e impaginazione teseo editore Roma teseoeditore.it

Elaborazione grafica della copertina MOSQUITO. mosquitoroma.it

EdizioniRomaTrE-Press© ISSN 2038-5536 http://romatrepress.uniroma3.it

Quest'opera è assoggettata alla disciplina Creative Commons attribution 4.0 International Licence (CC BY-NC-ND 4.0) che impone l'attribuzione della paternità dell'opera, proibisce di alterarla, trasformarla o usarla per produrre un'altra opera, e ne esclude l'uso per ricavarne un profitto commerciale.

L'attività della RomaTrE-Press è svolta nell'ambito della
Fondazione Roma Tre-Education, piazza della Repubblica 10, 00185 Roma.

IL PROGETTO ROMA TRE-PRESS

Il progetto della Roma TrE-Press nasce nel 2013 e inizia la sua attività all'interno del Sistema Bibliotecario di Ateneo.
Vengono avviate le prime Collane e Riviste di Ateneo. Fin dall'inizio il progetto ha scelto la strada dell'open access: opere scientifiche realizzate in formato digitale ed accessibili a chiunque, dovunque, sempre. Le ragioni sono le stesse che spingono altre università europee: la ricerca accademica è finanziata da risorse pubbliche; occorre che i suoi risultati siano accessibili a tutti, senza onerose intermediazioni; ciò è reso possibile dalle tecnologie digitali; rientra nella "terza missione" delle università diffondere al pubblico più largo i suoi prodotti sia didattici che scientifici; ma è anche un'esigenza di contenimento dei costi dettata dalle crescenti ristrettezze di bilancio.
Nel primo quinquennio (2013/2017) la Roma TrE-Press pubblica quasi 100 volumi. La crescente richiesta dei ricercatori dell'Ateneo e il successo dell'iniziativa (oltre 150.000 downloads) suggeriscono agli organi di Ateneo di affidare, a partire dall'autunno 2018, l'attività di e-press alla Fondazione Roma Tre Education.
Le linee guida della Roma TrE-Press sono:

- La piena autonomia scientifica dei Dipartimenti e dei Centri di Ateneo nella scelta di che cosa pubblicare, con un forte incoraggiamento verso procedure di assicurazione della qualità secondo le migliori prassi recepite dalle comunità scientifiche di riferimento.
- L'apertura verso autori e istituzioni non appartenenti all'Università Roma Tre, secondo logiche di aggregazione e di promozione della ricerca di qualità.
- Il plurilinguismo, non solo come esigenza culturale ma anche come strumento di coesione e collaborazione internazionale.
- La cura – affidata alla responsabilità della Roma TrE-Press – della linea grafica (copertine e impaginazione), secondo la secolare tradizione del libro come prodotto anche estetico ed artistico.
- La promozione del movimento verso una generale politica di open access che coinvolga anche altre istituzioni accademiche italiane e straniere in coerenza con il dettato dell'art. 9 della nostra Costituzione: "*La Repubblica promuove lo sviluppo della cultura e la ricerca scientifica e tecnica*".

La squadra della Roma Tre-Press è così composta
prof. Vincenzo Zeno-Zencovich (*Delegato di Ateneo per l'e-press*)
prof.ssa Nazarena Patrizi (*Responsabile editoriale*)
prof. Sirio Zolea (*Delegato per i rapporti internazionali*)
dott. Ivan Guiducci (*Webmaster*)
Alessandro Riboldi (*Collaboratore informatico*)

Indice

DOSSIER

Visioni ribelli. L'animazione italiana come linguaggio di contestazione
a cura di Vincenzo Altobelli e Matteo Santandrea

Una forma 'contro'. Cartoon italiano, pratiche di opposizione 11
Vincenzo Altobelli e Matteo Santandrea

Bambini ai margini. Rappresentazioni dell'infanzia negata nell'animazione italiana 25
Martina Vita

L'industria animata. Strategie di marketing e contestazione involontaria nel sistema Carosello *(1957-1977)* 41
Luana Fedele

Partiture 'ribelli'. La musica di Gianfranco Maselli nei corti di Luzzati e Gianini 57
Michelangelo Cardinaletti

Bruciare gli idoli. L'animazione militante di Totem *(1970) nel lungo Sessantotto* 71
Christian Uva

Il cavaliere inesistente *da Italo Calvino a Pino Zac* 89
Stefania Parigi

La politica a cartoni. Animazione e strategie di propaganda nell'Italia della Prima Repubblica 99
Mariangela Palmieri

Interferenze dell'immaginario. Sconfinamenti adulti e irruzioni animate sugli schermi italiani 115
Francesco D'Asero

Metamorfosi del sovversivo. Temi e produzione d'avanguardia di Gino il Pollo *di Andrea Zingoni (1995-2006)* 131
Alessandra Richetto e Chiara Roccatello

Ecologie del dissenso. L'animazione italiana contemporanea tra ecocritica, ambientalismo e regimi di visibilità 147
Paola Lamberti e Shannon Magri

Moltiplicare lo sguardo sul mondo. Soggettività e prospettive nelle serie animate di Zerocalcare 163
Laura Ysabella Hernández García

SAGGI

Lezioni di 'petrodidattica'. Il caso della Esso Standard e dei film PSSC nell'Italia del dopoguerra 181
Alessandra Butti

La distribuzione del cinema italiano negli Stati Uniti (1906-1920) 199
Federico di Chio e Pietro Vigna

FOCUS

"Casablanca *opened in 1942 and never really closed". Storia e canone del patrimonio cinematografico della Hollywood Classica* 221
Costanza Salvi

La potenza del differente. Un viaggio nell'avanguardia con Paolo Bertetto 227
Rossella Catanese

Rivedere Hitchcock. Circolazione, teoria e memoria culturale 233
Silvia Campisano

dossier

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.

Bambini ai margini
Rappresentazioni dell'infanzia negata nell'animazione italiana

Martina Vita*

ABSTRACT
Il saggio analizza la rappresentazione dell'infanzia negata nel cinema d'animazione italiano, soffermandosi su opere che affrontano temi quali lo sfruttamento minorile, la violenza e l'esperienza dei conflitti. Attraverso l'analisi di specifici casi di studio, l'animazione emerge come un linguaggio capace di rendere visibili condizioni di marginalità e vulnerabilità spesso rimosse dal discorso pubblico. Al tempo stesso, la dimensione narrativa ed emotiva del racconto animato favorisce processi di identificazione e rispecchiamento empatico nello spettatore, configurando il cinema d'animazione come un possibile strumento educativo e pedagogico per stimolare una riflessione critica sulle difficoltà sociali che coinvolgono l'infanzia.
Parole-chiave. Animazione; Infanzia; Marginalità

This essay examines the representation of denied childhood in Italian animated cinema, focusing on works that address issues such as child labor, violence, and experiences of armed conflict. Through the analysis of selected case studies, animation emerges as a language capable of making visible conditions of marginalization and vulnerability often overlooked in public discourse. At the same time, the narrative and emotional dimension of animated storytelling encourages processes of identification and empathic mirroring in viewers, positioning animated cinema as a potential educational and pedagogical tool for fostering critical reflection on the social challenges affecting childhood.
Keywords. Animation; Childhood; Marginality

* Martina Vita, Università Roma Tre, martina.vita@uniroma3.it.

Il cinema italiano è stato costantemente punteggiato dalla presenza silenziosa della figura infantile, tanto come soggetto attivo e dotato di *agency* nella narrazione filmica, quanto come oggetto di rappresentazione simbolica legata al concetto di purezza contrapposto alla violenza della realtà. Il rapporto tra infanzia e mondo adulto si manifesta, nel cinema italiano, non tanto come dicotomica scissione figurativa, quanto piuttosto come «cartina di tornasole degli errori o comunque dei problemi degli adulti che toccano questioni private […] e problemi in termini di rapporti sociali»[1].

Anche il cinema d'animazione ha progressivamente inglobato la figura del bambino nel suo immaginario diegetico e figurativo: da un lato come soggetto ricettivo (dai contenuti a carattere educativo fino al fenomeno di *Carosello* – in onda sul Programma Nazionale dal 1957 al 1977 – che, pur non essendo specificamente destinato ai bambini, costruisce racconti coinvolgenti capaci di catturare anche la loro attenzione), dall'altro come soggetto narrativo. Sono numerosi gli esempi animati in cui, proprio come nel cinema dal vero, alla figura del fanciullo viene negata la possibilità di vivere esperienze proprie dell'età infantile, dovendosi confrontare con la crudezza di un contesto sociale che lo obbliga a una crescita precoce e a una conformazione anticipata alla vita adulta.

È in particolare l'animazione italiana contemporanea a prendere come modello rappresentativo il *topos* dell'infanzia negata: sembra ricorrente nei film e nelle serie televisive il tema della negazione dei diritti fondamentali dei minori, così come regolamentati dalla Convenzione Internazionale approvata dall'Assemblea delle Nazioni Unite nel 1989. Comprendere come e in che termini l'animazione italiana abbia costruito un modello ricorrente nella rappresentazione delle pratiche di esclusione e di marginalizzazione della figura infantile in prodotti principalmente destinati a un pubblico di bambini e adolescenti sembra, dunque, importante per analizzare un tale fenomeno mediale, anche alla luce del suo impatto educativo e pedagogico. Se, infatti, la figura del bambino nel cinema dal vero è stata oggetto di numerosi studi accademici e critici, ciò non si può affermare per il cinema d'animazione che però, a maggior ragione, si indirizza principalmente

[1] G. Amelio, in R. De Gaetano, B. Roberti, *L'infanzia (in)educata. Conversazione con Gianni Amelio*, in Fata Morgana Web, 28 marzo 2019, <https://www.fatamorganaweb.it/conversazione-gianni-amelio-infanzia-fatamorgana-quadrimestrale/> (ultima consultazione: 28 febbraio 2026).

– sebbene non necessariamente – a un pubblico di giovanissimi. Ed è da un tale punto di vista che la rappresentazione dell'infanzia negata in prodotti animati si carica ancor di più di una valenza critica e problematica, interessante da indagare e approfondire, anche alla luce di una possibile configurazione di programmi educativi. I prodotti animati rivestono, infatti, un ruolo primario nella formazione dell'immaginario di bambini e adolescenti[2], costituendosi come testi mediali in grado di definire modelli educativi basati principalmente su tre aspetti interdipendenti: efficacia del linguaggio emozionale; sviluppo di una consapevolezza critica orientata alla lettura contestuale dei fenomeni, mediante l'analisi di indizi e dettagli significativi finalizzata alla ricostruzione di strutture e dinamiche narrative; identificazione e rispecchiamento che i testi animati stimolano nei giovani spettatori[3]. A differenza del cinema dal vero, dunque, le immagini animate – basate sulla semplicità delle forme e degli stili, sull'efficacia narrativa – permettono ai giovani fruitori di sperimentare stati emozionali, dinamiche relazionali, dimensioni immaginative appartenenti ad un universo mentale e simbolico di più facile comprensione[4].

In tal senso, la rappresentazione dell'infanzia negata nell'animazione italiana si carica di una valenza educativa nei termini di una restituzione simbolica di pratiche di marginalizzazione che i giovani fruitori possono introiettare attraverso meccanismi empatici di rispecchiamento, alla luce della costruzione di una maggiore consapevolezza in termini socioeducativi.

Il corpus filmico che verrà analizzato restituisce un quadro eterogeneo rispetto ai differenti aspetti di esclusione e negazione dei diritti fondamentali del fanciullo: l'analisi di un determinato prodotto animato verrà letta alla luce degli articoli della Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza che maggiormente rappresentano, ad avviso di chi scrive, il tema delle pratiche di margi-

[2] A tal proposito, interessanti sono le riflessioni media-educative che analizzano l'utilizzo del medium animato per la definizione di percorsi didattici, educativi e formativi. Cfr. *Cartoon educativi e immaginario infantile. Riflessioni pedagogiche sui testi animati per la prima infanzia*, a cura di C. Di Bari, FrancoAngeli, Milano 2019; *I media dei piccoli. Analisi, proposte, riflessioni su audiovisivi e infanzia*, a cura di L. Denicolai, V. Domenici, McGraw-Hill Education, Milano 2025.

[3] Cfr. D. SARSINI, *Infanzia e* cartoon*: alcune riflessioni pedagogiche*, in «Studi sulla Formazione. Open Journal of Education», n. 1, 2012, p. 49.

[4] *Ivi*, p. 48.

nalizzazione ed esclusione del soggetto infantile; parimenti, i film e le serie presi in esame si presentano come i più idonei per un tale discorso convergente tra pratica filmica e istanze sociali.

Bambini e neorealismo animato

Gli Stati parti riconoscono il diritto del fanciullo di essere protetto contro lo sfruttamento economico e di non essere costretto ad alcun lavoro che comporti rischi o sia suscettibile di porre a repentaglio la sua educazione o di nuocere alla sua salute o al suo sviluppo fisico, mentale, morale o sociale[5].

Il neorealismo, in particolare, sembra recepire maggiormente il tema dell'infanzia negata come *topos* antropologico di una determinata visione della realtà, costellata da piccole creature innocenti che affollano le strade dopo aver perso ogni cosa. Il film neorealista dona al bambino una centralità drammatica, attraverso cui confluisce la rappresentazione universalizzante di un'umanità sconfitta, afflitta e disorientata dall'incertezza di un mondo che si sta ricostituendo[6], imparando nuovamente a parlare, camminare, ricominciare una nuova vita. Il fanciullo è la rappresentazione mitizzata dell'uomo nuovo, che deve rinascere lì dove è morto, sulla strada, tra le macerie e la miseria. Ecco che il bambino neorealista si carica di una valenza simbolica, un rovesciamento figurativo sintomatico di una società che deve imparare nuovamente quali siano i valori civili fondamentali, e in cui ognuno cerca «di uscire dal gioco delle parti finora imposto loro dalla società. I bambini si comportano come adulti […], le donne parlano e agiscono come uomini […] e gli uomini che rappresentano la legge parlano la stessa lingua della fame dei ladri»[7].

Ed è proprio in una tale cornice che si inserisce un breve cortometraggio, l'unico film d'animazione a essere propriamente considerato neorealista: *L'ultimo sciuscià*. Il cortometraggio animato di Francesco Maurizio Guido, in arte Gibba,

[5] *Convenzione sui diritti dell'infanzia*, 20 novembre 1989, art. 32, in Unicef, <https://www.unicef.it/convenzione-diritti-infanzia/> (ultima consultazione: 9 marzo 2026).

[6] Cfr. S. Parigi, *Neorealismo. Il nuovo cinema del dopoguerra*, Marsilio, Venezia 2014, p. 130.

[7] G.P. Brunetta, *Il cinema neorealista italiano. Storia economica, politica e culturale*, Laterza, Roma-Bari 2009, p. 292.

realizzato tra il 1947 e il 1948 sulla scia di *Sciuscià* (1946) di Vittorio De Sica, racconta la vicenda di un bambino sfortunato che cerca disperatamente di racimolare qualche moneta vendendo sigarette, fino a morire di stenti. L'opera si configura come un dissacrante connubio tra la comicità nata dalla caricaturizzazione del tratto animato e la profonda tragicità della narrazione. Il film, uscito nel 1948 solamente ad Alassio – città natale di Gibba – e nel 1950 su scala nazionale in abbinamento a *A Foreign Affair* (*Scandalo internazionale*) di Billy Wilder, si rifà alla storia de *La piccola fiammiferaia* di Hans Christian Andersen, trasposta in una chiave neorealista e con l'intento di denunciare le tragiche condizioni in cui versavano i giovani al termine della guerra.

L'ultimo sciuscià rappresenta quella vocazione di rivalutazione del disegno animato nell'Italia del dopoguerra, allontanandosi dalle produzioni di 'melense storielle' per rappresentare non più topolini e nanetti, ma le reali condizioni del Paese[8]: «ci sembra giusto fare presa sui sentimenti e denunciare in qualche modo lo stato di abbandono e di indifferenza in cui versa certa popolazione giovanile d'oggi»[9].

L'intento è chiaramente accusatorio nei confronti di una condizione di decadenza sedimentata nel tempo, le cui radici affondano nell'esperienza bellica. Al tempo stesso, l'opera si configura implicitamente come un atto di resistenza, affidato alla figura del fanciullo, elevata a simbolo universale di un'umanità sconfitta, sofferente e disorientata di fronte all'incertezza di un mondo in fase di ricostruzione.

L'ultimo sciuscià mostra una storia melodrammatica, incasellata in uno spazio indefinito ma in un tempo, almeno apparentemente, preciso e circoscritto: il giovane mendicante (il titolo del film richiama i lustrascarpe del secondo dopoguerra, ma il piccolo protagonista è un venditore di fortuna di tabacco) tenta di vendere qualche sigaretta prima a una matrona accompagnata dal suo pestifero bambino, poi a una coppia composta da un soldato americano e dalla sua accompagnatrice dai facili costumi, venendo però redarguito e picchiato da un gendarme.

Il cortometraggio animato di Gibba, nonostante la forte carica realista di

[8] Cfr. Gibba, *Come è nato* L'ultimo sciuscià, in «Cabiria. Studi di cinema», n. 178, settembre-dicembre 2014, p. 41.

[9] *Ibid.*

cui è connotata la rappresentazione della condizione infantile, si indirizza verso un lirismo fantastico che lo accosterebbe più ai film animati disneyani, nei contenuti tragicomici quanto nello stile e nell'estetica[10] (nonostante lo stesso Gibba intenda distaccarsene fortemente). In particolare il finale, nella sua conformazione favoleggiante di riscatto del piccolo sciuscià ormai morente che sogna di avvicinarsi alle stelle – sue uniche amiche insieme al cagnolino Matteo – sembra contrapporsi alla cruda e mesta rappresentazione della rassegnazione melodrammatica che attraversa tutto il cortometraggio. La condizione di disagio in cui vive il piccolo sciuscià si scontra inevitabilmente con la patinata raffigurazione onirica, accentuando maggiormente il senso patemico della narrazione. L'Italia del secondo dopoguerra non permette ancora ai più giovani di trovare riscatto morale e materiale, costringendoli a sopprimere ogni possibilità di speranza nella morte e nella visione di un mondo, quello ultraterreno, più idilliaco rispetto alle macerie ancora fumanti di un Paese in ricostruzione.

La guerra vista dall'infanzia

«Gli Stati parti si impegnano a rispettare e a far rispettare le regole del diritto umanitario internazionale loro applicabili in caso di conflitto armato, e la cui protezione si estende ai fanciulli»[11].

Gli Stati parti adottano ogni adeguato provvedimento per agevolare il recupero fisico e psicologico e il reinserimento sociale di ogni fanciullo vittima di ogni forma di negligenza, di sfruttamento o di maltrattamento, di torture o di ogni altra forma di pene o di trattamenti crudeli, inumani, degradanti, o di un conflitto armato[12].

Il tema dell'infanzia negata dai crimini di guerra è una costante soprattutto nella produzione animata contemporanea: in un periodo storico, politico e sociale in cui i conflitti bellici sconvolgono gli equilibri mondiali, i bambini sono sicuramente i soggetti più esposti e maggiormente colpiti dalla crisi umanitaria, e anche

[10] Cfr. A. Antonini, C. Tognolotti, *Mondi possibili. Un viaggio nella storia del cinema d'animazione*, Il principe costante, Milano 2008, p. 102; C. Formenti, *Dal neorealismo al documentario animato scientifico: le animazioni "realiste" di Gibba*, in «Cabiria. Studi di cinema», n. 178, settembre-dicembre 2014, p. 6.

[11] *Convenzione sui diritti dell'infanzia*, cit., art. 38.

[12] *Ivi*, art. 39.

il cinema d'animazione si fa portatore di istanze educative e accusatorie con l'intento di avvicinare le nuove generazioni a una riflessione critica nei confronti delle drammatiche conseguenze dei conflitti bellici.

L'animazione, dunque, si pone come medium prediletto per educare le nuove generazioni alle pratiche di rispetto verso l'altro, avvalendosi di linguaggi estremamente efficaci nella loro semplicità e al contempo nella possibilità di rappresentare in modo diretto e senza filtri vicende e scenari storico-sociali complessi. Il cinema d'animazione, inoltre, è capace di 'parlare' a differenti target di spettatori: sebbene i film e le serie che verranno analizzati siano destinati principalmente a un pubblico di giovanissimi, il linguaggio animato è in grado di toccare l'animo degli adulti, facendo ridestare il 'bambino interiore' assopito in ogni individuo. In un mondo in rapido mutamento, dunque, anche l'animazione italiana si fa portatrice di una missione di civilizzazione ed educazione al rispetto e alla solidarietà.

Tra i diversi prodotti animati più recenti, tre in particolare sembrano essere esemplificativi rispetto a questo tema, per cui ce ne serviremo per analizzare la figura del bambino sopraffatto dalla tragedia bellica: i cortometraggi *Mila* (2021) di Cinzia Angelini e *La stella di Andra e Tati* (2018) di Rosalba Vitellaro, e la serie animata *Bu-Bum! La strada verso casa* (Rai Gulp, 2016) di Maurizio Forestieri. Questi prodotti in animazione sono ambientati durante il secondo conflitto mondiale: tale scelta sembra riflettere una particolare imposizione diegetica quanto ideologica, ipotizzando non solo una precisa tematizzazione narrativa, ma anche le possibilità che un tale scenario – quello dell'Italia della Seconda guerra mondiale – può rivestire nella trasmissione di contenuti educativo-pedagogici legati da un lato alla trasmissione di nozioni di carattere storico-culturale, dall'altro alla veicolazione di messaggi universali di solidarietà e impegno civile.

Mila, ispirato ai ricordi della madre della regista, racconta la vicenda di una bambina nella Trento del 1943, privata della figura materna a causa di un bombardamento. La narrazione segue pedissequamente la bambina nei concitati momenti di smarrimento, paura e solitudine a seguito dell'attacco tedesco, finché viene salvata da una giovane partigiana dai capelli rossi. Il ruolo salvifico di Luisa, pur richiamando l'impegno civile della Resistenza, diventa soprattutto un tramite attraverso cui la bambina può sopravvivere e ritrovare una dimensione di protezione e affetto nonostante la crudezza del conflitto mondiale. La vicenda è rappresentata attraverso un'animazione computerizzata 3D realizzata grazie a un

decennio di lavoro volontario di 350 artisti provenienti da 35 paesi[13], che sono stati in grado di costruire uno spazio visivo nel quale l'innocenza e la tragedia si confrontano costantemente.

Il cortometraggio utilizza il colore in modo altamente simbolico: il rosso, presente in bandiere, abiti e oggetti, diventa metafora della violenza subita, della perdita e del trauma che colpisce l'infanzia, oltre che richiamo della memoria storica (i rimandi sono sicuramente al colore indossato dai partigiani). Le scene del bombardamento – il cielo cremisi, l'aquilone caduto, la piazza deserta – pongono l'attenzione sul fragilissimo equilibrio tra vita e morte dei bambini, mentre la musica, in assenza di dialoghi, amplifica la percezione emotiva del dramma infantile. L'innocenza violata diventa il vero fulcro della narrazione: la bambina è spettatrice impotente della violenza, eppure, attraverso l'incontro con Luisa, può recuperare una forma di speranza e di vita, pur segnata dal trauma. L'animazione diventa quindi linguaggio ideale per parlare ai giovani spettatori di dolore, resilienza e ricostruzione morale, mostrando come anche il più fragile possa essere protagonista di una storia di sopravvivenza.

Allo stesso modo, *Bu-Bum! La strada verso casa* racconta la guerra attraverso l'esperienza di un bambino, soprannominato Bu-Bum, che cerca i genitori dispersi negli ultimi mesi del 1944. La serie trasforma il dramma storico in un racconto favolistico e melodrammatico, ma il nucleo emotivo rimane profondamente legato all'infanzia negata: la solitudine, la paura, la responsabilità precoce e il confronto con la morte e la distruzione diventano elementi centrali del percorso del protagonista. I personaggi secondari, tra cui animali parlanti o giovani partigiani, supportano Bu-Bum, ma la narrazione resta centrata sul bambino, sulle sue percezioni, i suoi sforzi di adattamento e il suo desiderio di ritrovare un senso di normalità e sicurezza, cercando di tornare dai genitori perduti. La saturazione cromatica e le scelte stilistiche dell'animazione enfatizzano il contrasto tra la vivacità dell'infanzia e la crudezza del mondo adulto distrutto dal conflitto, creando un racconto in cui il trauma dei bambini non è nascosto, ma reso percepibile anche ai più giovani spettatori.

[13] Cfr. M. Grazzi, Mila *di Cinzia Angelini storia che tocca il cuore*, in «Trentini nel mondo», n. 4, 2021, p. 11, <https://www.trentininelmondo.it/images/PDF/cinzia_angelini.pdf> (ultima consultazione: 25 febbraio 2026).

In entrambe le opere, l'infanzia è rappresentata come vulnerabile e costantemente minacciata, ma anche capace di resilienza ai traumi subiti. Gli elementi narrativi e visivi dell'animazione – colore, spazio, ritmo, personaggi secondari – sono utilizzati per mostrare il dramma interiore dei bambini e la complessità dei loro sentimenti, senza ridurre la storia a mera lezione morale o a glorificazione di figure adulte. Il trauma, la perdita e la paura diventano così strumenti di immedesimazione, permettendo allo spettatore di comprendere quanto profondamente la guerra abbia segnato le generazioni più giovani, allora come oggi.

Il cortometraggio *Mila* e la serie *Bu-Bum!* dimostrano inoltre come l'animazione possa rendere accessibile un discorso complesso sulla guerra ai bambini e ai ragazzi, rispettando al tempo stesso la loro sensibilità. L'infanzia negata, vista attraverso gli occhi dei piccoli protagonisti, diventa un potente mezzo di educazione emotiva e storica: le esperienze traumatiche dei personaggi, seppur filtrate da un linguaggio visivo poetico o favolistico, offrono una rappresentazione intensa e diretta di un mondo in cui il gioco, la famiglia e la spensieratezza vengono strappati dai conflitti. L'animazione, attraverso la libertà del suo linguaggio visivo, riesce a raccontare l'orrore senza banalizzarlo, mettendo al centro la percezione e il dolore dei bambini.

Analogamente, il cortometraggio *La stella di Andra e Tati* di Rosalba Vitellaro mette in scena le tragiche condizioni in cui versavano i bambini nei campi di concentramento nazisti, narrando la storia – realmente accaduta – delle due sorelle italiane Andra e Tati (Alessandra e Tatiana Bucci) che, insieme al cuginetto Sergio[14] e ad altri bambini ebrei conosciuti nel lager di Auschwitz-Birkenau, tentano di sopravvivere alla strage nazista. «Non capivamo perché tutte quelle persone ce l'avessero con noi. Cosa avevamo fatto per essere maltrattate a quel modo?» si domandano le due sorelle, vittime innocenti di una condizione disumanizzante di cui non comprendono la ragione. La totale spersonalizzazione dell'essere umano avviene con l'eliminazione del proprio nome e la sostituzione di questo con un numero: è attraverso un atto di negazione dell'individualità personale che si compie il più grave gesto di disumanizzazione dell'individuo. Questo

[14] Alla vicenda del cugino di Andra e Tatiana Bucci la regista Rosalba Vitellaro ha dedicato un più recente cortometraggio d'animazione, *Storia di Sergio* (2025), tratto dal libro omonimo scritto da Andra Bucci, Tatiana Bucci e Alessandra Viola (2021).

sembra essere l'insegnamento più significativo che il cortometraggio veicola alle nuove generazioni, mostrando come gli atti più efferati vengano perpetrati proprio non riconoscendo l'altro come biologicamente simile e, dunque, degno di rispetto in quanto essere vivente unico e irripetibile. È il rapporto intraspecifico che ci consente di stabilire legami empatici e di condivisione reciproca: «se da individui ci riconosciamo *condividui*, ne derivano conseguenze importanti riguardo alla nostra interdipendenza con gli altri e ai processi di cooperazione e conflitto che stabiliamo nelle nostre comunità di vita»[15].

La componente drammatica della narrazione viene accentuata dalle due linee temporali che si alternano: la storia della deportazione di Andra e Tati e degli altri bambini viene inframezzata dal racconto della gita scolastica di una classe di adolescenti che si recano a visitare il campo di concentramento di Auschwitz-Birkenau. L'atteggiamento strafottente e da bullo di uno dei ragazzi della scolaresca, Carlo, risulta essere fuori luogo e irrispettoso in un contesto drammatico come quello del campo di concentramento, creando un attrito narratologico che rende ancor più cruda la vicenda ambientata durante il secondo conflitto mondiale. Ciò consente, a ben vedere, di contestualizzare e adeguare il messaggio del film a un intento educativo-pedagogico che permetta ai più giovani di condividere con i personaggi esperienze reali (anche se non hanno mai visitato un campo di sterminio, i ragazzi possono immedesimarsi empaticamente con gli studenti in gita scolastica) e, conseguentemente, rendere ancor più efficace l'obiettivo culturale subordinato alla narrazione.

Mila, *Bu-Bum!* e *La stella di Andra e Tati* costruiscono una narrazione in cui l'infanzia negata non è solo soggetto passivo della storia, ma diventa lente privilegiata per osservare la devastazione morale e materiale della guerra, la fragilità dei legami familiari e la resistenza simbolica della vita, pur nelle circostanze più difficili. La rappresentazione animata della guerra consente quindi di mettere in scena l'indicibile, rendendo visibili le emozioni, le paure e i desideri dei bambini, e confermando come la loro esperienza possa costituire il cuore pulsante di una memoria storica più sensibile, empatica e complessa, anche alla luce di intenti educativi di cui il cinema si fa consapevolmente portatore.

[15] V. Gallese, U. Morelli, *Cosa significa essere umani? Corpo, cervello e relazione per vivere nel presente*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2024, p. 11.

Tra vulnerabilità e tutela

«Gli Stati parti […] devono tutelare il fanciullo contro ogni forma di violenza, di oltraggio o di brutalità fisiche o mentali, di abbandono o di negligenza, di maltrattamenti o di sfruttamento»[16]. «Gli Stati parti riconoscono che ogni fanciullo ha un diritto inerente alla vita. Gli Stati parti assicurano in tutta la misura possibile la sopravvivenza e lo sviluppo del fanciullo»[17]. «Gli Stati parti riconoscono al fanciullo il diritto al riposo e al tempo libero, a dedicarsi al gioco e ad attività ricreative proprie della sua età e a partecipare liberamente alla vita culturale e artistica»[18].

Il rapporto tra bambino e società si costruisce intorno al perno civile della responsabilità e della cura, imponendo ideologicamente il dovere morale di garantire ai minori i diritti essenziali da parte di ogni individuo adulto. La Convenzione Internazionale approvata dall'Assemblea delle Nazioni Unite il 20 novembre 1989 (e ratificata, tra gli altri, dal Governo italiano con la Legge n. 176 del 27 maggio 1991) si fonda sul concetto di minore come soggetto autonomo e detentore di diritti politici, civili, sociali, culturali ed economici al pari dei soggetti adulti. Sono in particolare i primi 41 articoli a contemplare l'intera tipologia di diritti, che possono essere suddivisi in base alle quattro parole chiave proposte dall'UNICEF: sopravvivenza, protezione, sviluppo e partecipazione.

È evidente, però, come condizioni socio-economiche differenti siano conseguenza di una disparità di trattamento in base alle diverse possibilità di azione all'interno della società.

Il bambino del popolo […] è chiamato ad agire dentro quella società di cui patisce i problemi o di cui comprende e condivide le aspirazioni […]. Egli lotta e combatte in prima persona, appare più attore che spettatore, un attore spesso solo, incompreso, ed è già a suo modo un piccolo adulto. Il suo habitat non è tanto la famiglia – spesso incompleta, assente e a volte persino indegna – ma il mondo, il lavoro (segnato spesso dallo sfruttamento), l'erranza[19].

[16] *Convenzione sui diritti dell'infanzia*, cit., art. 19.

[17] *Ivi*, art. 6.

[18] *Ivi*, art. 31.

[19] S. ALOVISIO, *Il corpo e l'anima di una nazione. Immagini d'infanzia nella serie* Cuore *della Film Artistica*

Nel cinema d'animazione italiano c'è un regista, in particolare, che sembra recepire la condizione disagiata dei più piccoli trasformandola in lirismo fiabesco: Enzo D'Alò è certamente uno dei più celebri autori dell'animazione italiana, che ha fondato la sua poetica proprio sulla rappresentazione di temi profondi che lascino un segno indelebile nei ragazzi quanto negli adulti[20]. I suoi film sono molto spesso trasposizioni di opere letterarie per bambini (da *Storia di una gabbianella e del gatto che le insegnò a volare* di Luis Sepúlveda che ha ispirato il secondo lungometraggio del regista del 1998, *La gabbianella e il gatto*, a *La gita di mezzanotte* di Roddy Doyle da cui D'Alò ha tratto il suo ultimo lungometraggio del 2023, *Mary e lo spirito di mezzanotte*) che raffigurano mondi sospesi in un'atemporalità e in un'indefinitezza spaziale che rendono le narrazioni di D'Alò archetipiche e caratterizzate da una struttura mitopoietica. La figura del bambino è sempre centrale: i piccoli protagonisti sono quasi sempre caratterizzati da una condizione di difficoltà legata alla figura genitoriale o in generale al contesto familiare (come nei già citati *La gabbianella e il gatto* e *Mary e lo spirito di mezzanotte*, ma anche in *Opopomoz* del 2003, dove il protagonista Rocco è geloso della nascita del fratellino). Ma la figura infantile nei film di D'Alò è anche oggetto di una velata critica all'abbandono e all'indigenza da parte della società, noncurante delle condizioni precarie delle nuove generazioni. Tale tematica si riscontra particolarmente nel primo lungometraggio del regista, *La freccia azzurra*, uscito nei cinema italiani nel 1996, e in *Momo alla conquista del tempo* del 2001.

In entrambi i film i due personaggi principali, Francesco e Momo, sono bambini senza genitori che vivono in strada con mezzi di fortuna: il protagonista de *La freccia azzurra* è orfano, ha perso il padre in un incidente ferroviario; la piccola Momo, invece, è una bambina speciale di cui non si conosce il passato, che appare quasi magicamente nella cittadina infestata dagli Uomini Grigi e viene aiutata da un gruppo di coetanei e dal gentile signor Beppo. Ecco che in entrambi i casi sono entità esterne alla nicchia familiare a fare da soggetti vicari alla figura genitoriale: nel caso di Momo è la cerchia di amici, che rappresenta la sfera affettiva della protagonista, mentre per Francesco e gli altri bambini poveri sono i gio-

Gloria, in *Cinema e identità italiana. Cultura visuale e immaginario nazionale fra tradizione e contemporaneità*, a cura di S. Parigi, C. Uva, V. Zagarrio, RomaTrE-Press, Roma 2019, pp. 49-50.

[20] Cfr. S. Perucca, *Il cinema d'animazione italiano oggi*, Bulzoni, Roma 2008, pp. 201-205.

cattoli a svolgere una funzione di cura reciproca. Sembra evidente come, in assenza di figure genitoriali, i bambini tentino di trovare una compensazione affettiva in grado di favorirne un adeguato sviluppo psichico-cognitivo. È attraverso l'immaginazione, così come descritta anche nei film di D'Alò, che i più piccoli adeguano e strutturano schemi mentali idonei a un adattamento soddisfacente con il mondo esterno.

Il gioco rappresenta per il bambino un'attività creatrice ed espressione di attività cognitive e di metacognizione, permettendo la costruzione di esperienze trasfigurate attraverso le esigenze interiori dell'individuo e consentendo la costruzione della personalità del soggetto, dall'infanzia all'età adulta[21]. Secondo una visione vygotskijana[22] il gioco si configura come un'attività sociale e culturale essenziale nello sviluppo psichico, consentendo la strutturazione di *pattern* comportamentali in grado di creare connessioni durature tra l'ambiente esterno e quello interno al soggetto, permettendo così l'apprendimento di regole sociali e culturali, oltre che consentendo di modulare i propri bisogni. In *Momo alla conquista del tempo*, in particolare, la dimensione ludica rappresenta il mezzo di redenzione e l'azione salvifica dei bambini nei confronti del mondo esterno[23]: l'immaginazione e la creatività proprie dell'attività ludica diventano lo strumento narrativo per combattere gli Uomini Grigi che rubano il tempo degli adulti, configurando il momento del gioco e dello svago come spazio neutro dell'*hic et nunc* in cui i bambini «si tuffano gioiosi, danzando con le loro menti vivide tra le ripetizioni dei gesti e l'invenzione di indecifrabili linguaggi»[24]. I film di D'Alò, in questo senso, rappresentano metafore di speranza e di redenzione: anche in assenza di idonei strumenti di cura, i bambini riescono a contrastare le difficoltà esterne attraverso la forza della suggestione e dell'immaginazione.

[21] Cfr. M.G. De Santis, *Perché il gioco*, in *Il gioco e la scuola dell'infanzia. Storia, contenuti, esperienze, proiezioni*, a cura di A. Marciano, Mondostudio, Cassino 2010, p. 10.

[22] Cfr. L.S. Vygotskij, *Pensiero e linguaggio*, a cura di L. Mecacci, Laterza, Bari 1990; Id., *Immaginazione e creatività nell'età infantile*, Editori Riuniti, Roma 2010.

[23] Cfr. A. Mileto, *Il ritmo-bambino:* Momo alla conquista del tempo *di D'Alò*, in «Fata Morgana. Quadrimestrale di cinema e visioni», n. 35, maggio-agosto 2018, p. 226.

[24] *Ivi*, p. 224.

La funzione educativa e socializzante del gioco è la componente principale della serie *La compagnia dei Celestini – Street Football* (Rai 2/Rai Gulp, 2005-2025), liberamente ispirata al romanzo omonimo di Stefano Benni. Gruppi di bambini e ragazzi di ogni nazionalità sono accomunati dalla passione per la Pallastrada, gioco che richiama il calcio, ma che non si svolge entro i confini e le delimitazioni di un campo. Le regole dello Street Football si rifanno a uno slogan a cui tutti i partecipanti si impegnano a conformarsi: segreto e solidarietà. Ed è proprio questo lo spirito che attraversa la narrazione dell'intera serie, e che proprio attraverso il gioco collettivo permette di instaurare legami duraturi tra i personaggi e gesti di condivisione e partecipazione tra pari, indipendentemente dalla nazionalità o estrazione sociale. La collaborazione nasce dove non ci sono regole scritte, e dove queste devono essere dettate da una partecipazione democratica a rituali di vita comunitaria: il gioco, nel caso della Pallastrada, promuove quindi valori come la fratellanza e il rispetto non come norme preimposte a priori, ma come sintomo necessario di un vivere civile tra individui che abitano gli stessi spazi e aderiscono alla medesima comunità. I bambini protagonisti de *La compagnia dei Celestini* sono perlopiù soggetti in difficoltà, abbandonati dai propri genitori o minori provenienti da paesi sottosviluppati che devono dunque integrarsi nel nuovo tessuto sociale. Il pallone rappresenta, quindi, il mezzo attraverso il quale le barriere socioculturali si abbattono, diventando uno strumento universale di educazione alla solidarietà.

Conclusioni

L'animazione italiana che affronta il tema dell'infanzia negata sembra ricorrere ad alcune strategie narrative costanti (come la presenza di figure vicarie che suppliscono alla funzione di cura o il contrasto tra lirismo visivo e crudezza del contenuto, che amplifica la percezione empatica del trauma) che, sedimentandosi in pattern narrativi riconoscibili, rendono questi prodotti particolarmente efficaci nella veicolazione di messaggi socio-educativi, favorendo nei giovani fruitori processi di identificazione e rispecchiamento empatico fondati su strutture simboliche consolidate, e restituendo ai destinatari una rappresentazione consapevole delle condizioni di vulnerabilità dell'infanzia. Lontano dall'immagine stereotipata dell'animazione come linguaggio esclusivamente ludico o evasivo, questi film dimostrano come la rappresentazione animata sia in grado di affrontare temi complessi quali lo sfruttamento, la violenza o l'esperienza del conflitto, restituendo

allo spettatore uno sguardo sensibile sulle forme di 'infanzia negata' che persistono nella realtà sociale contemporanea.

In questa prospettiva, il cinema d'animazione non si limita a rappresentare la fragilità dell'infanzia, ma può assumere una funzione educativa e pedagogica. La dimensione narrativa e simbolica del racconto animato, infatti, favorisce processi di identificazione e di rispecchiamento empatico che permettono allo spettatore di avvicinarsi emotivamente alle esperienze dei personaggi: «certi film infatti, a partire dalle reazioni emotive-empatiche che suscitano, consentono di ragionare sulla formazione di modelli, comportamenti, atteggiamenti e così facendo aiutano a riflettere sulla propria immagine e a "parlare di sé", parlando di altri»[25]. In questo senso, il cinema d'animazione può diventare uno strumento prezioso per stimolare una riflessione critica sulle dinamiche sociali che coinvolgono l'infanzia, contribuendo a sviluppare consapevolezza e sensibilità nei confronti delle difficoltà vissute dai più piccoli.

[25] P. Canova, *Il cinema: un dispositivo pedagogico per affrontare il tema dei diritti dei minori*, in *Cinema e diritti dei minori*, a cura di Id., Fratelli Verderio, Milano 1999, p. 10, <https://cinemascuola.lombardiaspettacolo.com/uploads/ckeditor/attachments/5649f763494e2635c500001b/4_DOSSIER_DIRITTI.pdf> (ultima consultazione: 10 marzo 2026).

L'industria animata. Strategie di marketing e contestazione involontaria nel sistema *Carosello* (1957-1977)

Luana Fedele*

ABSTRACT

Il saggio mira a rileggere *Carosello* entro la storia economica dei media, assumendo la separazione regolativa tra spettacolo e messaggio commerciale come principio orientante di investimenti e scelte formali delle imprese. L'animazione vi appare come risposta industriale alla necessità di produrre valore di marca prima della nominazione del prodotto. *Calimero* per Mira Lanza, *La Linea* per Lagostina e le *Favole* di Pino Zac per ENI-Agip permettono di distinguere tre modalità di valorizzazione, quali la mascotte transmediale, il segno autoriale esportabile e il racconto istituzionale. Ne deriva una lettura di *Carosello* come precoce laboratorio di *brand management* e di forme di dissidenza involontaria.
Parole-chiave. Carosello; Animazione pubblicitaria; Brand management; Valorizzazione del marchio; Marketing; Storia economica dei media

The article situates *Carosello* within the broader context of media economic history, exploring the regulatory separation between entertainment and commercial messaging as a pivotal principle that influenced firms' investment decisions and formal strategic choices. Animation can be regarded as an industrial response to the necessity of generating brand value prior to the designation of the product. The analysis of *Calimero* for Mira Lanza, *La Linea* for Lagostina and Pino Zac's *Favole* for ENI-Agip reveals three modes of valorisation: the transmedia mascot, the exportable authorial sign and institutional storytelling. *Carosello* is regarded as a pioneering institution in the realm of brand management and involuntary dissidence.
Keywords. Carosello; Advertising animation; Brand management; Brand valorisation; Marketing; Media economic history

* Luana Fedele, Sapienza Università di Roma, luana.fedele@uniroma1.it.

Due sipari di teatro si aprono lentamente sullo schermo televisivo, dietro di essi compaiono una serie di tavole illustrate che scorrono come quinte sceniche, finché l'immagine si stabilizza su due figure che sollevano un drappo con una scritta: *Carosello*. La sequenza dura pochi secondi, accompagnata da una musica brillante che richiama l'universo dei saltimbanchi e dei menestrelli. È la sigla che, a partire dal 3 febbraio 1957, introduce ogni sera uno degli appuntamenti più riconoscibili della televisione italiana. Per vent'anni *Carosello* è la principale forma di pubblicità televisiva italiana e uno dei contesti nei quali il sistema industriale del paese rielabora in modo particolarmente visibile il rapporto tra comunicazione commerciale, intrattenimento e modernizzazione nel contesto del boom economico. È, inoltre, uno strumento di mediazione tra l'ingresso della società dei consumi nella vita quotidiana e un sistema radiotelevisivo che continua a concepirsi in termini pedagogici, nazionalizzanti e culturalmente sorvegliati.

Eppure, la centralità di *Carosello* nella storia della televisione e della pubblicità italiane non ha trovato un corrispettivo nella storia economica e della comunicazione d'impresa. Gli studi esistenti si distribuiscono prevalentemente tra la storia della televisione, la storia dei consumi e quella del cinema d'animazione[1], lasciando poco esplorata la dimensione industriale del fenomeno, ovvero le logiche di investimento che hanno orientato le scelte creative, le strategie con cui le aziende inserzioniste hanno risposto ai vincoli del formato e il valore di marca accumulato nel tempo attraverso la serialità animata[2]. A questo campo d'analisi il presente contributo intende offrire un apporto, concentrandosi sull'animazione come forma espressiva che risponde con maggiore sistematicità al problema strutturale posto dal formato alle imprese committenti, cioè costruire valore di marca

[1] Su *Carosello* cfr. A. Grasso, *Storia della televisione italiana*, Garzanti, Milano 1992, pp. 161-163; *Tutto il meglio di Carosello. 1957-1977*, a cura di G. Croce, Einaudi, Torino 2008; L. Ballio, A. Zanacchi, *Carosello story. La via italiana alla pubblicità televisiva*, eri, Torino 1987; *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; F. Fasce, E. Bini, B. Gaudenzi, *Comprare per credere. La pubblicità in Italia dalla Belle Époque a oggi*, Carocci, Roma 2016.

[2] Tra i contributi più recenti cfr. O. Calabrese, *Carosello o dell'educazione serale*, in *Carosello. Pubblicità e televisione 1957-1977*, a cura di D. Cimorelli, S. Roffi, Silvana, Cinisello Balsamo 2019, p. 67; M. Vita, «Carosello *e poi tutti a letto». L'animazione tra pubblicità e boom economico*, in «Imago. Studi di cinema e media», n. 29, 2025.

in assenza della nominazione diretta del prodotto. I casi di *Calimero* per Mira Lanza, de *La Linea* per Lagostina e delle *Favole* per ENI-Agip sono qui letti come soluzioni industrialmente distinte a quel problema.

Regolazione istituzionale e incentivi industriali

La configurazione formale di *Carosello* deriva dal quadro istituzionale entro cui la televisione italiana del dopoguerra concepisce la presenza della pubblicità nel servizio pubblico. L'articolo 19 della convenzione stipulata nel 1952 tra lo Stato italiano e la Rai stabilisce che la pubblicità debba assumere «forme convenienti» tali da non recare pregiudizio alla bontà dei programmi, e che non possa superare il cinque per cento del tempo complessivo riservato alla concessionaria[3]. Nel clima pedagogico e nazionalpopolare della televisione italiana degli anni Cinquanta, la comunicazione commerciale rimane una presenza eccezionale e sorvegliata, tollerabile solo a condizione di essere delimitata e separata dal flusso ordinario della programmazione. *Carosello* è la soluzione istituzionale a questa tensione, in quanto rubrica autonoma con propria sigla, collocata stabilmente nel palinsesto serale e dotata di una struttura interna rigidamente regolata. Ogni comunicato dura 2 minuti e 15 secondi. La presentazione esplicita del prodotto resta confinata nel cosiddetto 'codino' finale di circa 30 secondi, mentre la parte precedente, 105 secondi di spettacolino narrativo, deve svolgersi senza riferimenti diretti alla merce reclamizzata[4]. Il formato istituisce così una separazione strutturale tra racconto e merce, costringendo l'inserzionista a costruire l'efficacia del messaggio prima della nominazione esplicita della marca. A questo vincolo se ne aggiunge uno produttivo: lo spazio commerciale si acquista in cicli di sessanta giorni e la parte spettacolare non può essere riproposta in forma identica. Dal momento che il sistema esige una variazione episodica continua senza perdere la riconoscibilità del marchio, il disegno animato risponde al problema meglio di qualsiasi altra forma, giacché permette di generare episodi differenti a partire da una matrice figurativa stabile, garantisce il controllo completo sull'immagine del personaggio e, a certe condizioni formali, ne consente la diffusione all'estero senza rifacimento. Così, già alla fine degli anni Cinquanta esso diventa una risorsa ricorrente della comu-

[3] Cfr. D.P.R. 26 gennaio 1952, n. 180, art. 19.

[4] Cfr. *Note per la realizzazione della pubblicità televisiva*, Regolamento Sacis, 1963.

nicazione televisiva d'impresa: nel 1958 compaiono 173 *shorts* animati, a fronte di 187 realizzati dal vero e 94 a tecnica mista[5].

Nel formato di *Carosello*, l'animazione riconfigura il messaggio pubblicitario senza mutarne la finalità promozionale, spostandone l'efficacia su ritmo, figurazione e memoria affettiva. I tre casi analizzati illustrano come tale riconfigurazione produca modelli distinti di valorizzazione del marchio, ciascuno riconducibile a specifiche logiche industriali.

Calimero e Mira Lanza. La mascotte come *brand asset* transmediale

Il primo modello si costruisce attorno a un personaggio che diventerà uno dei più longevi della televisione italiana. Nel 1962 Mira Lanza è il principale produttore italiano di saponi, con una quota di mercato sui detersivi per lavatrice che ha raggiunto i valori più alti della sua storia[6]. La sua posizione, tuttavia, è sotto crescente pressione a causa della penetrazione nel mercato italiano di Henkel e Procter & Gamble, che s'impongono rapidamente nel segmento dei detersivi in fustino rispettivamente con Dixan e Dash[7]. In questa fase di intensificazione concorrenziale Mira Lanza commissiona ai fratelli Nino e Toni Pagot la progettazione di un nuovo personaggio per *Carosello*, con un obiettivo che il responsabile aziendale enuncia con precisione nella riunione preparatoria dell'autunno 1962, cioè suscitare la simpatia delle donne, destinatarie primarie della comunicazione per i prodotti da bucato[8]. La scelta del pulcino piccolo e nero risponde a una logica di posizionamento che chiede di condensare in un'unica figura tre valori sovrapposti – l'indifeso che chiede protezione, il bambino che chiede cura, il bianco che chiede di essere restaurato – costruendo un personaggio che supera il descrittivismo

[5] Cfr. I. Cipriani, *La rivoluzione dei cartoni animati. Risuscitano con la TV*, in «La fiera del cinema», n. 4, aprile 1961, p. 24.

[6] Cfr. M. Germano, *Crescita e diversificazione del gruppo Piaggio*, in *L'Italia dei Piaggio*, a cura di M. Canella, G. Maifreda, Nexo, Milano 2012, pp. 187-235.

[7] Cfr. *Mira Lanza, l'industria, la storia*, a cura di M. Pavanello, Benckiser Italia-Novagrafica, Venezia 1999, p. 21.

[8] Per la ricostruzione della riunione autunnale del 1962, attraverso il verbale della discussione tra i rappresentanti Mira Lanza e lo studio Pagot, cfr. *La vera storia di Calimero, secondo Peroni*, in Fumettologicamente, 14 dicembre 2011, <https://fumettologicamente.wordpress.com/2011/12/14/la-vera-storia-di-calimero-secondo-peroni/> (ultima consultazione: 29 maggio 2026).

delle proprietà del detersivo Ava, incarnandole narrativamente, rendendosi necessario alla dimostrazione del suo effetto ogni volta che appare sullo schermo.

La Pagot Film porta a questo incarico una storia industriale già consolidata. Reduce dall'insuccesso commerciale del lungometraggio *I fratelli Dinamite* (1949), primo film d'animazione a colori italiano presentato alla Mostra di Venezia, la società aveva sviluppato una intensa attività nella pubblicità animata per cinema e televisione[9]. Quando i Pagot accettano la commessa, progettano una struttura narrativa pensata per la replicabilità nel tempo. La prima messa in onda, il 14 luglio 1963, dà avvio a una presenza che durerà fino al 1974, generando uno dei corpus di comunicati più duraturi dell'intera storia del formato[10].

La struttura di ogni episodio è invariante nella logica profonda e variabile nei dettagli superficiali, e questa combinazione è la condizione della sua efficacia seriale. Calimero si sporca, viene scambiato per nero, vive una piccola ingiustizia, viene lavato con Ava e torna bianco. La frase «è un'ingiustizia però!» condensa l'identità del personaggio – la piccola vittima che protesta, incapace di risolvere il torto da sola – mentre la soluzione, che arriva dall'esterno attraverso il detersivo, la madre o l'Olandesina, lega sistematicamente il prodotto a valori emotivi, quali la riparazione di un'ingiustizia e il ripristino di uno stato di cose giusto. Applicando la tipologia elaborata da Jean-Marie Floch a partire dal quadrato semiotico greimasiano[11], la valorizzazione operata da Calimero-Ava è di tipo 'utopico', poiché il detersivo si lega all'identità del soggetto che lo usa anziché alle sue prestazioni oggettive, in uno slittamento dal registro funzionale a quello identitario che costituisce la struttura semiotica profonda della serie.

Il vincolo produttivo di *Carosello* si trasforma nella logica di Calimero in un vantaggio, giacché ogni nuovo episodio si appoggia sul capitale simbolico accu-

[9] Cfr. G. Bendazzi, *Cartoons. Cento anni di cinema d'animazione*, Marsilio, Venezia 1992, pp. 298-301; L. Cumbo, *Animazione: ricordando Pagot*, in La Bottega del Barbieri, 22 maggio 2019, <https://www.labottegadelbarbieri.org/animazione-ricordando-pagot/> (ultima consultazione: 29 maggio 2026).

[10] Cfr. R. Della Torre, M. Pagot, *Un mondo perfetto. Le pubblicità cinematografiche dei fratelli Pagot*, Il Castoro, Milano 2005.

[11] Cfr. J.-M. Floch, *Semiotica, marketing e comunicazione. Dietro i segni, le strategie*, FrancoAngeli, Milano 2002, pp. 31-78; A.J. Greimas, *Del senso 2. Narrativa, modalità, passioni*, Bompiani, Milano 1985, pp. 19-48.

mulato in quelli precedenti. Lo spettatore porta già con sé il sistema di attese della serie e ogni nuova puntata lo rafforza senza doverlo ricostruire; il suo piacere risiede nel riconoscimento, che è già una forma di fedeltà alla marca[12]. La *brand equity*, il valore aggiunto che risiede nell'insieme di associazioni, aspettative e affezioni costruito nel tempo attorno alla marca, si accumula qui con tale intensità che il personaggio supera progressivamente i confini del comunicato pubblicitario, entrando nel lessico collettivo attraverso le sue frasi ricorrenti e occupando uno spazio nella cultura popolare che trascende la funzione promozionale originaria.

La prima estensione sistematica avviene nel 1972, quando i Pagot producono 78 cortometraggi di cinque minuti distribuiti in formato Super 8 da Avo Film, slegati dalla struttura *Carosello* e commercializzati come prodotto culturale autonomo. La conferma più netta arriva nel 1974, quando la Toei Dōga acquisisce la licenza del personaggio e produce per la televisione giapponese una serie animata di 45 episodi in collaborazione con lo Studio Rever, scegliendo di produrre nuovi episodi con scrittura giapponese anziché limitarsi a doppiare i cortometraggi italiani[13]. Che un grande studio di animazione estero, all'epoca tra i più importanti a livello mondiale, acquisti la licenza di un personaggio nato in un contesto altamente normato è un indicatore preciso del valore che l'asset aveva raggiunto, che la seconda coproduzione Toei, realizzata tra il 1992 e il 1993 con la Rai, TV Tokyo e Visual 80, prolunga su un arco temporale di quasi tre decenni dall'esordio[14].

Il percorso complessivo – comunicato televisivo, distribuzione in Super 8, serie tv in coproduzione internazionale, merchandising esteso, fino alla serie in CGI del 2014 prodotta da Gaumont Animation e distribuita su Disney Junior – traccia il profilo di un processo di valorizzazione del marchio sviluppato su scala semicentennale a partire da un investimento originario minimo, e configura *ante litteram* quello che Henry Jenkins avrebbe descritto come *transmedia storytelling*, un universo narrativo che si espande attraverso media e piattaforme diverse, ciascuna

[12] Cfr. U. Eco, *Il superuomo di massa. Retorica e ideologia nel romanzo popolare*, Bompiani, Milano 1978, pp. 119-135.

[13] Cfr. K. Lezubski, *Calimero: A Transcultural Television History of the Character and Brand from 1963 to 2014*, in «Marvels & Tales», n. 1, 2017.

[14] Cfr. *Ibid.*

delle quali contribuisce con elementi propri alla costruzione del personaggio[15].

Al momento dell'esordio di *Calimero*, esisteva già nella televisione italiana un modello consolidato di serialità animata di matrice nordamericana, *The Huckleberry Hound Show* (*Braccobaldo Show*, Programma Nazionale, 1962-1966), costruito su personaggi ricorrenti, episodi brevi, struttura narrativa semplice e ripetitiva, costi di produzione contenuti grazie a una tecnica di animazione a fotogrammi ridotti rispetto agli standard Disney[16]. Ma ciò che distingue la scelta dei Pagot è la natura del problema da risolvere e la struttura dell'investimento. Hanna-Barbera produce contenuti televisivi che si autogiustificano come intrattenimento, con personaggi la cui sopravvivenza dipende dall'audience, mentre i Pagot ricevono una commessa pubblicitaria precisa, cioè sostenere le vendite del detersivo Ava in un mercato competitivo, che assolvono costruendo una mascotte destinata ad accumularsi nel tempo come asset simbolico del *brand*, con orizzonti di valorizzazione che nessuna logica pubblicitaria ordinaria del 1962 avrebbe potuto prevedere.

La Linea e Lagostina. Il segno minimo come risorsa industriale

Se *Calimero* rende evidente la capacità di *Carosello* di spostare il baricentro della persuasione dal prodotto alla mascotte seriale, *La Linea* di Osvaldo Cavandoli consente di osservare una diversa modalità di scarto rispetto al codice pubblicitario, quella di un progetto visivo d'autore che abita il formato dall'interno, introducendo nell'*advertising* televisivo una logica di design in cui l'immagine si organizza come sistema minimo di relazioni tra segno, gesto e ritmo.

Osvaldo Cavandoli concepisce il personaggio della Linea nel 1968, al termine di una lunga carriera nella pubblicità animata che lo aveva portato dagli studi Pagot a una intensa attività per il cinema e la televisione[17]. Quando nel 1969 propone il suo nuovo personaggio ad alcune agenzie pubblicitarie che lavorano per *Carosello*, incontra inizialmente scarso interesse, perché un omino che percorre

[15] Cfr. H. Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York 2006.

[16] 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 Edizioni, Formigine 2014.

[17] Cfr. Bendazzi, *Cartoons*, cit., pp. 310-312.

una linea virtualmente infinita di cui è parte integrante, incontra ostacoli e si rivolge alla mano del disegnatore in un linguaggio incomprensibile è formalmente troppo radicale per i parametri ordinari della comunicazione pubblicitaria del tempo[18]. L'incontro risolutivo avviene con Emilio Lagostina, collezionista d'arte oltre che titolare dell'omonima industria di pentole a pressione di Omegna, convinto che per vendere oggetti d'uso quotidiano non occorra «premere sul subcosciente dei clienti, ma soltanto informarli», meglio ancora se con un po' di simpatia[19]. In questa sensibilità inusuale per un committente industriale risiede la condizione di possibilità di un esperimento formale di alto design e autorialità. Così, tra il 1969 e il 1977 Cavandoli realizza 35 comunicati *Carosello* per la Lagostina, tutti costruiti sulla stessa architettura sonora – la celebre *Io cerco la Titina*, resa famosa da *Modern Times* (*Tempi moderni*, Charlie Chaplin, 1936) – e sulla voce di Carlo Bonomi, attore e doppiatore milanese che elabora per il personaggio un linguaggio di invenzione ricavato da assonanze con i dialetti lombardi, onomatopee e un uso sapiente dell'intonazione emotiva, in una tecnica riconducibile al grammelot teatrale[20].

Ciò che distingue *La Linea* da ogni altro prodotto animato di *Carosello* è anzitutto una scelta di ordine produttivo, secondo cui la riduzione grafica viene portata alle sue conseguenze estreme. Il personaggio è tracciato con un unico segno continuo, senza stacchi di matita, su un fondale con colore uniforme, variato secondo lo stato emotivo del protagonista ma privo di qualsiasi elemento decorativo, mentre il movimento è ridotto all'essenziale, con un'economia di fotogrammi che Cavandoli perfeziona in anni di lavoro artigianale nel suo studio milanese di via Prina. Tale riduzione ha una conseguenza economica diretta, visto che il costo di produzione di ogni episodio è sensibilmente inferiore a quello degli standard del settore, perché l'intera operazione si regge su un solo autore, un solo doppia-

[18] Cfr. *Osvaldo Cavandoli e La Linea*, in Italiador, 7 aprile 2018, <https://www.italiador.com/osvaldo-cavandoli-e-la-linea/> (ultima consultazione: 29 maggio 2026).

[19] Cfr. M. Travaglini, *«La Linea» di Cavandoli e le pentole a pressione della Lagostina*, in Crpiemonte – Medium, 21 settembre 2016, <https://crpiemonte.medium.com/la-linea-di-cavandoli-e-le-pentole-a-pressione-della-lagostina-65a6b70d3732> (ultima consultazione: 29 maggio 2026).

[20] Cfr. A. Pozzo, *Espressioni lineari. Semiotica dell'«Episodio 113» di Osvaldo Cavandoli*, in *Coloriture. Voci, rumori, musiche nel cinema di animazione*, a cura di G. Bendazzi, M. Cecconello, G. Michelone, Pendragon, Bologna 1995, pp. 210-214.

tore e una tecnica che elimina alla radice i costi di scenografia, colorazione e gestione di un team di animatori. Lagostina acquista dunque un concept formalmente radicale a un prezzo industrialmente sostenibile, il che spiega la longevità della campagna – trentacinque comunicati in otto anni – in un sistema che obbliga al rinnovo continuo.

Va letta in questa chiave anche la traiettoria professionale di Cavandoli rispetto alla tradizione dell'animazione italiana del tempo. Mentre gli studi Pagot, la Gamma Film dei fratelli Gavioli e Bruno Bozzetto sviluppano modelli visivi ispirati alla tradizione Disney – fondali elaborati, personaggi tridimensionalmente costruiti, movimenti fluidi –, Cavandoli sceglie la genealogia dell'animazione di sintesi inaugurata da Émile Cohl con *Fantasmagorie* (*Id.*, 1908), in cui il segno grafico si autoproduce davanti allo spettatore e il mondo diegetico emerge dalla traccia stessa[21]. Il risultato è una ricerca di anni verso ciò che Cavandoli descriveva come il desiderio di «arrivare alla sintesi», di «stilizzare, stilizzare e stilizzare» fino a trovare il minimo necessario per produrre il massimo effetto narrativo ed emotivo[22].

Sul piano narrativo, ogni episodio di *La Linea* funziona secondo un principio generativo ricorsivo, con un omino che cammina, incontra un ostacolo prodotto dalla linea o introdotto dal disegnatore, tenta di risolverlo, si rivolge alla mano esterna imprecando nel suo grammelot, ottiene una soluzione e riprende il cammino. Il pattern è identico in tutti i comunicati, ma la sua declinazione è ogni volta diversa perché il principio generativo, la linea che produce il mondo, è potenzialmente inesauribile.

Il meccanismo ha una conseguenza precisa sul funzionamento del codino pubblicitario. Nei *caroselli* Lagostina, la pentola a pressione compare nel finale come uno degli elementi che la mano del disegnatore può tracciare per risolvere i problemi del personaggio, inserendosi così nella logica diegetica già stabilita – la mano che interviene dall'esterno – come se fosse una soluzione narrativa prima

[21] Cfr. G. Bendazzi, *Animazione. Una storia globale*, utet, Torino 2017, pp. 34-37; P. Wells, *Animation: Genre and Authorship*, Wallflower, London 2002, pp. 22-25. Sul clima del design italiano degli anni Sessanta come contesto culturale della ricerca di sintesi formale in Cavandoli cfr. B. Munari, *Design e comunicazione visiva*, Laterza, Bari 1968, pp. 15-22.

[22] Cfr. A. Carenzio, *Studiocine Cavandoli: un viaggio nell'animazione italiana*, in Cremit, 14 marzo 2024, <https://www.cremit.it/studiocine-cavandoli-un-viaggio-nellanimazione-italiana/> (ultima consultazione: 29 maggio 2026).

ancora che pubblicitaria. Il prodotto entra nello schermo con la stessa naturalezza con cui vi entra qualsiasi altro elemento grafico, perché la struttura del comunicato ha già normalizzato l'intervento esterno come principio costruttivo. L'integrazione tra spettacolo e messaggio promozionale è qui assai sottile e poco visibile, e proprio per questa ragione produce un effetto di memorabilità che supera di molto la durata della campagna.

La scelta di affidare la voce del personaggio al grammelot di Carlo Bonomi aggiunge al sistema de *La Linea* una proprietà decisiva per la sua circolazione successiva. Il grammelot produce l'effetto della comprensibilità senza la sostanza di nessuna lingua naturale, permettendo allo spettatore di comprendere intenzioni, emozioni e reazioni del personaggio attraverso l'intonazione, la gestualità o il contesto situazionale. Come osserva Bendazzi, il grammelot di *La Linea* è «una maschera vocale, una stilizzazione del discorso che dice più delle parole vere e proprie perché le spoglia degli elementi superflui»[23]. La conseguenza economica di questa scelta è che *La Linea* non ha mai bisogno di essere ridoppiata per la distribuzione internazionale. La serie circola in tutta Europa e in numerosi paesi extraeuropei nella versione originale, senza alcun costo di adattamento linguistico. Tale proprietà, non progettata in funzione dell'esportazione, è un effetto collaterale di una scelta estetica che si trasforma a posteriori in un vantaggio competitivo di prima grandezza nel mercato internazionale dell'animazione televisiva.

La fase successiva alla chiusura di *Carosello* nel 1977 produce il paradosso più rivelatore della storia industriale de *La Linea*. Cavandoli ricava dai materiali dei comunicati Lagostina, tagliandone i codini, una serie di cortometraggi autonomi che vince il premio della critica ad Annecy nel 1972 e a Zagabria nel 1973[24]. Che un materiale prodotto per comunicati pubblicitari vinca i due premi festivalieri europei più prestigiosi è di per sé un segno della eccedenza del formato rispetto alla sua funzione. Lagostina aveva pagato qualcosa che valeva più di quanto aveva commissionato.

[23] G. Bendazzi, ora cit. in *Addio al grande doppiatore Carlo Bonomi: la voce come una tecnica di animazione*, in Afnews, 6 agosto 2022, <https://www.afnews.info/w22/2022/08/06/addio-al-grande-doppiatore-carlo-bonomi-la-voce-come-una-tecnica-di-animazione/> (ultima consultazione: 29 maggio 2026).

[24] Cfr. F. Colombo, *La Linea di Cavandoli a Wow Spazio Fumetto di Milano*, in Radio Lombardia, 15 dicembre 2017, <https://www.radiolombardia.it/2017/12/15/41413/> (ultima consultazione: 29 maggio 2026).

Alla chiusura di *Carosello* seguono la *Serie 100* (1977-1980, coproduzione franco-tedesca con HDH) e la *Serie 200*, trasmesse in Europa e in molti paesi extraeuropei. La Rai, tuttavia, rifiuta di mandare in onda il personaggio perché, essendo diventato noto al grande pubblico attraverso i caroselli, costituirebbe una forma di pubblicità occulta a favore dell'azienda[25]. Il risultato paradossale è che *La Linea* diventa uno dei personaggi animati italiani più riconoscibili all'estero – dalla carta di credito del Touring Club svizzero alla campagna per la raccolta differenziata svedese, dagli elettrodomestici Vestel in Turchia alle assicurazioni Santam in Sudafrica, fino a una campagna Ford negli Stati Uniti – mentre rimane sostanzialmente invisibile sulla televisione pubblica italiana per decenni, rientrando sugli schermi nazionali solo negli anni Ottanta attraverso le strisce serali dell'*Almanacco del giorno dopo* su Rai 1[26].

La traiettoria descritta inverte la logica ordinaria del *brand management*. Lagostina aveva finanziato la creazione di un asset che si era *ribellato* al prodotto committente fino a diventare autonomamente commerciabile su scala internazionale, generando valore per terzi a partire da un investimento in comunicazione televisiva che aveva esaurito la sua funzione promozionale nel 1977. È un caso di creazione involontaria di valore immateriale, tanto più rilevante per la storia economica dei media in quanto avviene in assenza di qualsiasi strategia deliberata di *brand licensing*.

Pino Zac e l'ENI. La fiaba come strumento di comunicazione istituzionale

Diversamente dai casi precedenti, il terzo modello appartiene alla categoria economica della comunicazione istituzionale. ENI, istituita nel 1953 con Enrico Mattei alla presidenza, opera in un settore – la distribuzione dei carburanti – privo di concorrenza paragonabile sul mercato italiano[27]. Agip, la sua controllata com-

[25] Cfr. *La Linea di Osvaldo Cavandoli*, in A8DS, <https://a8ds.altervista.org/la-linea-di-osvaldo-cavandoli/> (ultima consultazione: 29 maggio 2026).

[26] Cfr. TRAVAGLINI, *«La Linea» di Cavandoli e le pentole a pressione della Lagostina*, cit.; *Osvaldo Cavandoli e La Linea*, cit.

[27] La bibliografia sull'ENI e su Mattei è vasta. Tra i lavori più recenti cfr. E. BINI, *La potente benzina italiana. Guerra fredda e consumi di massa tra Italia, Stati Uniti e Terzo Mondo (1945-1973)*, Carocci, Roma 2013; D. POZZI, *Dai gatti selvaggi al cane a sei zampe. Tecnologia, conoscenza e organizzazione nell'Agip e nell'Eni di Enrico Mattei*, Marsilio, Venezia 2009.

merciale, ha bisogno che il pubblico costruisca un rapporto di familiarità, fiducia e identificazione con un'impresa pubblica che attraversa capillarmente il paese tramite la rete delle stazioni di servizio e che nel corso degli anni Sessanta è diventata uno dei simboli visibili del miracolo economico italiano. *Carosello* è per ENI uno strumento di comunicazione istituzionale orientato alla costruzione del consenso su scala nazionale[28], una funzione che si riflette nella varietà dei registri sperimentati nel corso dei suoi vent'anni di presenza nel palinsesto serale, dal teatro di Dario Fo e Franca Rame ai documentari di Luciano Emmer, fino alla stagione dell'animazione d'autore[29]. Tale strategia comunicativa si inserisce in un disegno più ampio che Mattei persegue su tutti i fronti disponibili, dalla fondazione del quotidiano «Il Giorno» alla rivista aziendale «Il Gatto Selvatico» diretta da Attilio Bertolucci, che rientrano in un progetto sistematico di costruzione della legittimità culturale dell'impresa pubblica italiana. Verso la metà degli anni Sessanta, dopo la morte di Mattei nel 1962 e la stabilizzazione della strategia comunicativa sotto la guida di Eugenio Cefis, ENI avverte la necessità di orientare la propria comunicazione verso il pubblico giovanile. Lo slogan «corre giovane chi corre Agip», lanciato nel 1967 per la Supercortemaggiore, risponde a questo riposizionamento[30]. Così, tra il 6 maggio e il 24 agosto 1967, va in onda la serie *Favole in dodici passaggi*, affidata a Pino Zac – nome d'arte di Giuseppe Zaccaria, già attivo come illustratore satirico per numerose testate europee – che rivisita in chiave moderna *Biancaneve* e *Il pifferaio magico*[31].

La scelta della fiaba classica come contenitore narrativo per una campagna istituzionale è una mossa di precisione semiotica, direttamente funzionale al posizionamento di un'impresa pubblica che vuole essere percepita come amica del cittadino comune[32]. La rivisitazione di Zac introduce però elementi di ironia e distanza critica che impediscono di ridurre la lettura delle *Favole* a solo racconto

[28] Cfr. E. FRESCANI, *Energia, cultura e comunicazione. Storia e politica dell'Eni fra stampa e televisione (1955-1976)*, Mimesis, Milano 2020, pp. 45-89.

[29] Cfr. *Caroselli e pubblicità*, in Archivio Storico ENI, <https://archiviostorico.eni.com/aseni/it/explore/collections/IT-ENI-TEMI0001-000008> (ultima consultazione: 29 maggio 2026).

[30] Cfr. FRESCANI, *Energia, cultura e comunicazione*, cit., pp. 112-145.

[31] Cfr. ID., *Corre giovane chi corre Agip! L'Italia che cambia nei Caroselli Eni (1967-1976)*, in «Cinema e Storia. Rivista di studi interdisciplinari», numero speciale, 2019.

[32] Cfr. *Autobiografia bugiarda. Pino Zac e l'arte della profana divinazione*, a cura di V. Pica, Red Star Press, Roma 2024.

edificante. Nel *Pifferaio magico*, la musica che trascina i giovani verso un altrove felice suona con il ritmo della modernità motorizzata, e il pistone che batte al posto del cuore della protagonista mescola glorificazione tecnologica e umorismo surreale, tipico dello stile di Zac, formato alla scuola del fumetto europeo[33]. Rispetto ai casi precedenti, le *Favole* ENI illustrano una logica di valorizzazione del marchio, in cui l'animazione di Zac crea un immaginario condiviso che colloca l'impresa committente all'interno di un universo di valori che il pubblico già possiede. Agip appartiene allo stesso mondo dei giovani che contestano, corrono, sognano e si muovono. Il contributo specifico del medium animato alla logica della comunicazione istituzionale risiede proprio nella scelta della fiaba che, nella sua libertà figurativa, può visualizzare l'impossibile senza perdere credibilità, trasformando un messaggio aziendale in un'immagine culturale che il pubblico interiorizza come propria[34].

Il vincolo come risorsa. *Carosello* e la storia economica dell'innovazione pubblicitaria

La storiografia del *brand management* ha una genealogia ben documentata e geograficamente univoca. Il memorandum di Neil McElroy alla Procter & Gamble del 13 maggio 1931 – tre pagine che ridefinivano le responsabilità dei 'brand men' assegnando a ciascun marchio un team dedicato, con piena autonomia sulla strategia di comunicazione – è generalmente considerato l'atto fondativo della disciplina nella sua forma moderna[35]. Il sistema si consolida nelle grandi aziende americane di beni di consumo nel corso degli anni Quaranta e Cinquanta, e riceve la sua prima codificazione teorica sistematica solo all'inizio degli anni Novanta[36]. Tra il memorandum McElroy del 1931 e la *Managing Brand Equity* di Aaker del

[33] Sulla stabilità delle funzioni narrative della fiaba, cfr. V. PROPP, *Morfologia della fiaba*, a cura di G.L. Bravo, Einaudi, Torino 1966.

[34] Cfr. F. DI NICOLA, *Il cane a sei zampe: fenomenologia di un drago addomesticato*, in «Lid'O. Lingua italiana d'oggi», n. XI, 2014.

[35] Cfr. T.K. MCCRAW, *American Business, 1920-2000: How It Worked*, Harvard Business School Press, Boston 2000, pp. 78-81.

[36] Cfr. D.A. AAKER, *Managing Brand Equity: Capitalizing on the Value of a Brand Name*, Free Press, New York 1991; K.L. KELLER, *Strategic Brand Management: Building, Measuring, and Managing Brand Equity*, Prentice Hall, Upper Saddle River 1998.

1991 si stende un sessantennio in cui le pratiche di costruzione del valore di marca corrono molto più veloci della loro teorizzazione, elaborate empiricamente dagli uffici marketing delle grandi imprese prima ancora che gli studiosi ne fornissero un framework concettuale.

Ciò che questo saggio ha documentato è che in questo stesso intervallo di tempo, e in modo del tutto indipendente dal contesto americano, il sistema italiano di *Carosello* genera – per via di un problema specifico e localizzato – un insieme di pratiche che corrispondono in modo preciso a ciò che quella letteratura avrebbe poi codificato. Il divieto di nominare il prodotto nei primi 105 secondi costringe le aziende inserzioniste a spostare il centro di gravità della comunicazione dalla descrizione delle proprietà del prodotto alla costruzione di un sistema simbolico che genera valore di marca in modo autonomo rispetto alla merce che lo finanzia. Il sistema *Carosello* crea un esperimento naturale, nella definizione sociologica del termine, quando le aziende italiane che fanno pubblicità televisiva tra il 1957 e il 1977 sono obbligate a operare in un regime di separazione tra racconto e merce che non esiste in nessun altro mercato televisivo europeo o nordamericano. Le soluzioni che sviluppano sono comparabili tra loro perché il vincolo è identico per tutte, e sono comparabili con la produzione pubblicitaria degli altri paesi perché l'obiettivo, costruire fedeltà al marchio attraverso la televisione, è lo stesso. La differenza è che le aziende italiane devono raggiungerlo per una via obbligata che le imprese americane, britanniche e tedesche non conoscono.

Tale specificità istituzionale produce una caratteristica peculiare dell'animazione pubblicitaria italiana del periodo, ovvero la capacità di generare oggetti culturali che eccedono sistematicamente la funzione per cui sono stati commissionati. In tutti e tre i casi il comunicato supera se stesso, producendo un surplus di senso che non era nei piani del committente e che sfugge alle categorie con cui i protagonisti stessi avrebbero descritto ciò che stavano facendo.

Tale surplus è connesso alla forma dell'animazione come medium. Paul Wells ha osservato che l'animazione è fondamentalmente un'arte della trasformazione della materia, del segno, del tempo, e che questa capacità trasformativa la rende intrinsecamente resistente alle funzioni strumentali che le vengono assegnate[37]. Nel contesto qui analizzato, questa refrattarietà assume una forma storicamente determinata, in cui l'animazione pubblicitaria italiana opera dall'interno

[37] Cfr. Wells, *Animation*, cit., p. 11.

del sistema *Carosello* accumulando, episodio dopo episodio, un'autonomia simbolica che travalica il mandato originario proprio perché le sue proprietà specifiche – serializzabilità, controllabilità, libertà formale rispetto al vincolo del referente reale – sono le stesse che la rendono così efficace nel rispondere alla struttura di incentivi del formato. La *ribellione* del cartoon è dunque un processo lento e quasi involontario, meno una postura ideologica e più una proprietà costitutiva del medium alle prese con un vincolo istituzionale che lo costringe a fare, per ragioni di mercato, esattamente ciò che la sua natura formale lo porta a fare per ragioni estetiche. Il vincolo istituzionale e la libertà del disegno animato si combinano in un sistema che, dunque, genera innovazione e ribellione come effetto collaterale sistematico.

Partiture ‘ribelli’
La musica di Gianfranco Maselli nei corti di Luzzati e Gianini

Michelangelo Cardinaletti*

ABSTRACT

Il contributo indaga il modo in cui, nell’animazione, la musica possa farsi principio di discontinuità rispetto alle convenzioni del cinema dal vero. A partire da tre cortometraggi di Giulio Gianini ed Emanuele Luzzati con partiture originali di Gianfranco Maselli, il saggio cerca di dimostrare come la scrittura musicale agisca in senso anti-normativo. In *I paladini di Francia* (1960), *Castello di carte* (1962) e *Alì Babà* (1970), Maselli rompe con l’orchestrazione disneyana, prende le distanze dalla fiaba musicale e incrina la linearità narrativa. Ne emerge il ruolo decisivo della musica nella dimensione ‘ribelle’ e anticonformista del cinema di Luzzati e Gianini.
Parole-chiave. Gianfranco Maselli; Gianini e Luzzati; Musica per film; Animazione italiana; Cortometraggi animati; Anti-normatività

This article explores the ways in which, in animation, music may act as a force of disruption against the conventions of live action cinema. Through three short films by Giulio Gianini and Emanuele Luzzati, featuring original scores by Gianfranco Maselli, it shows how Maselli’s musical writing works in an anti-normative direction. In *I paladini di Francia* (1960), *Castello di carte* (1962), and *Alì Babà* (1970), he moves away from Disney-style orchestration, takes his distance from the musical fairy tale, and destabilizes narrative continuity. Music thus emerges as central to the rebellious, nonconformist quality of Gianini and Luzzati’s cinema.
Keywords. Gianfranco Maselli; Gianini and Luzzati; Film music; Italian animation; Animated shorts; Anti-normativity

* Michelangelo Cardinaletti, Università del Salento, michelangelo.cardinaletti@unisalento.it.

Ascoltare il cinema d'animazione

Che l'animazione possa agire come una forma di resistenza rispetto al cinema dal vero è un'idea che attraversa da tempo la riflessione critica e che è stata più volte rilanciata da prospettive diverse[1]. Per la sua natura proteiforme, per la libertà con cui attraversa tecniche, stili e convenzioni, il linguaggio animato si è sempre offerto infatti come uno spazio privilegiato di messa in crisi delle forme dominanti della rappresentazione. Tale potenziale eversivo può essere osservato anzitutto sul piano tematico e figurativo; meno immediato, ma non meno rilevante, è chiedersi quale ruolo possano svolgere, in questa dinamica, il suono e soprattutto la musica. In molti casi, la componente sonora del film animato non viene percepita come un livello separato dell'opera, ma come un elemento che concorre alla configurazione formale dell'immagine animata e dell'esperienza audiovisiva nel suo insieme. Sebbene sia frutto di un peculiare lavoro compositivo, il commento musicale si integra perlopiù nel movimento dell'immagine secondo modalità che lo spettatore percepisce come naturali e quasi inevitabili. È tuttavia quando questa integrazione smette di operare in modo trasparente che gli equilibri audiovisivi si ridefiniscono, talvolta mettendo in discussione le norme stesse di tale apparente 'naturalità'.

Sul carattere apparentemente 'naturale' di tale sincresi si sono soffermate alcune riflessioni teoriche fondamentali. Michel Chion, ad esempio, ha definito «added value» il contenuto espressivo e informativo che il suono apporta all'immagine e che lo spettatore tende a percepire come intrinseco a essa, sebbene esso scaturisca in realtà dall'interazione audiovisiva[2]. In modo analogo, Claudia Gorbman ha mostrato come, nel modello del cinema narrativo classico – in particolare in quello hollywoodiano – la musica operi spesso secondo principi di «invisibility» e «inaudibility», aderendo al flusso del racconto senza richiamare esplicitamente l'attenzione sulla propria presenza[3]. Il riferimento a Chion e Gor-

[1] Riflessioni su questo aspetto sono presenti in diversi lavori dedicati all'animazione. Cfr. su tutti P. Wells, *Understanding Animation*, Routledge, London-New York 1998; G. Bendazzi, *Animazione. Una storia globale*, utet, Torino 2017.

[2] Cfr. M. Chion, *L'audio-vision. Son et image au cinéma*, Nathan, Paris 1990.

[3] Cfr. C. Gorbman, *Unheard Melodies: Narrative Film Music*, Indiana University Press-British Film Institute, Bloomington-London 1987, pp. 73-91.

bman va tuttavia inteso con cautela. Nel cinema d'animazione classico la musica non opera necessariamente secondo un principio di inaudibilità: pratiche come il *Mickey Mousing*, di cui si dirà più avanti, ne rendono anzi spesso evidente il carattere enfatico e sincronico. Ciò non esclude, però, che essa venga percepita come parte integrante dell'immagine animata. La sua evidenza non coincide sempre con un'autonomia formale, poiché il commento musicale tende frequentemente a sostenere il gesto grafico, il ritmo dell'azione e la continuità narrativa. In questo senso, più che applicare direttamente all'animazione il modello del cinema dal vero, è opportuno parlare di una diversa modalità di naturalizzazione audiovisiva, nella quale la musica può essere fortemente udibile e al tempo stesso assorbita all'interno del racconto[4]. Accanto a questa tendenza è poi possibile incontrare anche esperienze in cui tale equilibrio si fa precario, dove la musica introduce elementi di scarto che rendono percepibile la propria autonomia e modificano dall'interno la dinamica audiovisiva del film.

In questa prospettiva, il presente saggio si propone di indagare la funzione della musica entro l'esperienza del cinema d'animazione italiano del secondo Novecento attraverso l'analisi di tre cortometraggi realizzati da Giulio Gianini ed Emanuele Luzzati, con partiture originali di Gianfranco Maselli: *I paladini di Francia* (1960), *Castello di carte* (1962) e *Alì Babà* (1970). In queste opere la colonna musicale non si limita a sostenere l'azione o a rafforzare l'atmosfera narrativa, ma introduce sfasamenti ritmici, instabilità armoniche e soluzioni timbriche che mettono in crisi le convenzioni più abusate dell'accompagnamento illustrativo.

L'ipotesi da cui parte l'indagine, dunque, è che la musica di Maselli agisca come pratica consapevolmente anti-normativa, capace di produrre una frizione sistematica rispetto ai modelli consolidati della relazione tra suono e immagine. Attraverso una lettura ravvicinata dei tre corti, il saggio intende mostrare come le rispettive partiture non siano concepite come semplice supporto del disegno animato, ma come dispositivo di intervento estetico che contribuisce a esaltare lo statuto sperimentale e anticonformista del cinema di Gianini e Luzzati.

[4] La questione meriterebbe naturalmente una trattazione più ampia. In questa sede il riferimento a Chion e Gorbman è inteso non come sovrapposizione dei due modelli, ma come richiamo a un più generale processo di integrazione e naturalizzazione del rapporto audiovisivo.

Norme e convenzioni audiovisive del cartoon

Per comprendere in che senso la musica di Maselli possa essere definita anti-normativa, occorre anzitutto chiarire che cosa si vuole intendere, qui, per 'norma'. Non si tratta, evidentemente, di postulare una legge assoluta e invariabile del rapporto tra suono e immagine nel cinema d'animazione, né di ridurre una storia tanto ampia e plurale a un unico modello. Più prudentemente, e forse anche più utilmente, si vuole sostenere l'esistenza di una direzione storicamente prevalente, e cioè di un insieme di procedure ricorrenti, regole produttive e prassi compositive che, pur con molte varianti, hanno finito per consolidarsi come assetto dominante. Questa tendenza prende forma soprattutto nel contesto dell'industria hollywoodiana tra la fine degli anni Venti e gli anni Quaranta, trovando nella produzione disneyana il modello più influente e duraturo[5].

Se una simile norma, dunque, può essere individuata, ciò dipende innanzitutto dalla particolare forma che l'integrazione audiovisiva assume nel cartoon. È bene chiarire da subito che, nell'animazione, la relazione tra suono e immagine si presenta in termini peculiari, poiché generalmente la colonna sonora, nelle sue molteplici declinazioni, non interviene su un visibile già registrato, ma si inscrive in un processo compositivo nel quale disegno, ritmo e sonorizzazione vengono progettati in stretta interdipendenza[6]. Non sorprende quindi che il cinema animato tenda a presentarsi come un linguaggio fortemente sincretico, in cui musica, rumori e voci concorrono a produrre una presenza acustica continua, difficilmente separabile nelle sue componenti, e tanto meno dall'immagine[7].

Diversi studi dedicati al suono cinematografico hanno osservato come gran parte della riflessione teorica si sia sviluppata a partire da un modello implicitamente «feature-centric», poco adatto a rendere conto della specificità del cartoon[8].

[5] Per una ricostruzione storica esaustiva dello sviluppo della musica nel cartoon, cfr. B. Deyries, D. Lemery, M. Sadler, *Histoire de la musique en bandes dessinées*, Van de Velde, Paris 1978.

[6] La dimensione sonora del film d'animazione costituisce un ambito di ricerca complesso e articolato. Per un approfondimento cfr. *Coloriture. Voci, rumori e musiche nel cinema d'animazione*, a cura di G. Bendazzi, M. Cecconello, G. Michelone, Pendragon, Bologna 1995.

[7] Cfr. S. Miceli, *Musica per film. Storia, Estetica-Analisi, Tipologie*, Ricordi-LIM, Milano-Lucca 2009, pp. 913-915.

[8] È a partire da questo assunto che Scott Curtis sviluppa un'analisi particolarmente efficace del suono nei primi cartoni della Warner. Cfr. S. Curtis, *The Sound of Early Warner Bros. Cartoons*, in

Daniel Goldmark, ad esempio, ha sottolineato come nel caso dell'animazione la musica sia «far more integral to the construction of cartoons than of live-action films»[9]. Benché formulate a posteriori, queste osservazioni descrivono un dato che risultava già chiaro agli stessi addetti ai lavori nell'animazione hollywoodiana degli anni Trenta, stagione in cui tale integrazione raggiunge una forma particolarmente compiuta. Negli Studios, e in particolare nel sistema Disney, vigevano procedure in grado di coordinare con grande accuratezza il tempo musicale e il tempo dell'animazione[10]. La musica rappresentava il principale vettore attraverso cui il movimento disegnato poteva acquisire coerenza e credibilità, contribuendo a produrre quella particolare impressione di plausibilità, successivamente definita come «"realismo" disneyano»[11]. In questo contesto, quindi, la sincronizzazione tra immagine e suono, come hanno ricostruito Guido Michelone e Giuseppe Valenzise, si palesa come una pratica sistematica e costituisce la procedura compositiva più diffusa.

La più nota convenzione della musica per cartoon è il cosiddetto *Mickey Mousing*[12]. Più che un semplice espediente caricaturale, esso costituisce una modalità strutturale di organizzazione audiovisiva, nella quale la musica traduce e rielabora in termini ritmici e melodici la dinamica dell'azione. Cadute, accelerazioni e sospensioni trovano così un equivalente sonoro immediato, costruito attraverso un sistema di corrispondenze temporali estremamente preciso. In questa prospettiva, quindi, la partitura diventa una vera e propria «traduzione musicale dei movimenti disegnati»[13], tanto che negli anni Trenta e Quaranta essa tende spesso a seguire l'azione fino quasi a duplicarla, secondo una forma di «recitative

Sound Theory, Sound Practice, a cura di R. Altman, Routledge, New York-London 1992.

[9] D. Goldmark, *Tunes for 'Toons: Music and the Hollywood Cartoon*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles-London 2005, p. 5.

[10] Per una ricognizione essenziale sul funzionamento del modello operativo del cartoon hollywoodiano cfr. G. Michelone, G. Valenzise, *Bibidi bobidi bu. La musica nei cartoni animati da Betty Boop a Peter Gabriel*, Castelvecchi, Roma 1998.

[11] Cfr. *Ivi*, pp. 125-129.

[12] Cfr. *Ivi*, pp. 136-137.

[13] *Ivi*, p. 138.

accompaniment» dell'immagine[14].

Anche sul piano narrativo la musica contribuisce a definire la fisionomia del cartoon hollywoodiano. La struttura di molti cortometraggi è infatti fortemente segmentata, spesso organizzata come una successione rapida di gag e micro-eventi visivi. La scrittura musicale si adatta a questa logica attraverso una tessitura estremamente mobile, capace di reagire con immediatezza ai mutamenti dell'azione. Non di rado la partitura assume così un carattere quasi coreografico, modellando il flusso audiovisivo secondo una trama che contribuisce a determinare l'energia complessiva della sequenza[15].

Dal punto di vista compositivo – anche in virtù dell'impatto che le produzioni disneyane hanno avuto presso il pubblico globale – le convenzioni elaborate nell'animazione americana hanno esercitato un'influenza duratura anche in altri assetti produttivi, compreso quello italiano, dove pratiche di sincronizzazione, puntualizzazione ritmica e caratterizzazione tematica trovano ampia diffusione, pur innestandosi su tradizioni melodiche e stilistiche locali ben riconoscibili. In molti casi questa ricezione avviene attraverso forme di adattamento relativamente fedeli al modello statunitense, come ad esempio accade nella musica applicata all'animazione pubblicitaria e in numerose réclame di *Carosello* (Programma Nazionale, 1957-1977), dove il rapporto tra movimento figurativo e accento sonoro tende a riprodurre schemi ampiamente codificati[16].

[14] Cfr. R.M. Prendergast, *Film Music, A Neglected Art: A Critical Study of Music in Films*, W.W. Norton & Company, New York-London 1992, pp. 183-184.

[15] Occorre tuttavia tenere presente che la tradizione disneyana comprende modelli audiovisivi diversi, inclusi casi in cui, come ricorda Marco Bellano, è la musica preesistente a orientare il lavoro di animazione, come accade in molte *Silly Symphonies* (*Sinfonie allegre*, registi vari, 1929-1939) e in un esperimento ambizioso come *Fantasia* (*Id.*, registi vari, 1940), cfr. M. Bellano, *Painted Orchestras: Orchestration and Musical Adaptation in Fantasia and Fantasia 2000*, in *Relaciones Música e Imagen en los Medios Audiovisuales*, a cura di T. Fraile, E. Viñuela, Ediciones de la Universidad de Oviedo, Oviedo 2015.

[16] Sul caso *Carosello*, per un inquadramento del fenomeno in relazione al linguaggio dell'animazione cfr. M. Vita, *Da Cinelandia a Carosello. La Gamma Film tra modelli produttivi e pubblicità animata*, 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; G. Gargiulo, *Tempo e tempi dell'animazione di Carosello*, in *ivi*; M. Giusti, *Il sogno animato di Carosello*, in *ivi*. Per il rapporto con la musica, invece, cfr. Michelone, Valenzise, *Bibidi bobidi bu*, cit., pp. 96-97.

Considerato questo scenario, il caso di Gianfranco Maselli assume nell'ambito italiano un rilievo particolare[17]. Anzitutto perché il suo ingresso nel cinema d'animazione non nasce da un percorso consueto: egli, infatti, non proviene né dall'ambito della composizione cinematografica né da quello della produzione industriale dei cortometraggi animati, ma da un diverso orizzonte culturale. Musicologo, organista e compositore attivo soprattutto nel repertorio colto, si avvicina all'animazione da una posizione sostanzialmente 'esterna' e laterale rispetto alle principali pratiche produttive del settore. Anche per questo, la sua scrittura si colloca su un piano differente rispetto alle convenzioni più consolidate. Va però chiarito, a scanso di equivoci, che definire la sua musica come anti-normativa non implica necessariamente rilevare una rottura del dialogo con l'immagine né un allontanamento dalla logica audiovisiva del cartoon; al contrario, significa riconoscere che essa rielabora quel rapporto dall'interno, mettendone in discussione alcuni procedimenti ricorrenti. Là dove il commento musicale tende spesso a porsi in rapporto di stretta dipendenza dall'immagine – accompagnandone i movimenti, rafforzandone gli accenti o aderendo alla continuità dell'azione visiva – la partitura di Maselli introduce invece un diverso equilibrio tra suono e figura. La musica non scompare entro il dispositivo audiovisivo, né si limita a sostenerlo dall'esterno: acquisisce una presenza riconoscibile, capace di dialogare con l'immagine e talvolta di orientarne la lettura. Tale scarto rispetto a una funzione puramente illustrativa diventa particolarmente evidente nel sodalizio con Gianini e Luzzati.

Gianini, Luzzati e Maselli. Per una forma musicale anti-normativa

Prima di entrare nel merito delle soluzioni compositive adottate da Gianfranco Maselli, è utile precisare il quadro di collaborazione entro cui tali musiche prendono forma. Come noto, l'animazione italiana del secondo dopoguerra nasce e si consolida in assenza di una scuola compatta e di una struttura produttiva stabile,

[17] Figura oggi poco nota, Gianfranco Maselli affiancò all'attività di compositore e docente un costante interesse per il repertorio organistico e una significativa attività divulgativa. Ne sono testimonianza *Il cercadischi. Guida alla formazione di una discoteca dal Medioevo ai nostri giorni*, Mondadori, Milano 1972 e *Lessico musicale*, Sonzogno, Milano 1976. Va inoltre chiarito, per evitare possibili equivoci, che non esistono rapporti di parentela con il più noto cineasta Citto Maselli.

affidandosi piuttosto all'iniziativa di personalità isolate[18]. Fra queste, il sodalizio fra Giulio Gianini ed Emanuele Luzzati occupa un posto di rilievo. La loro opera nasce dall'incontro fra competenze complementari: da un lato la padronanza cinematografica e tecnico-animativa di Gianini; dall'altro la formazione figurativa e teatrale di Luzzati, illustratore, scenografo, autore profondamente legato alla fiaba, alla tradizione popolare e soprattutto al teatro musicale. Non sorprende, allora, che nel loro cinema la musica sia intesa come una componente strutturale di un apparato in cui disegno, colore, découpage, ritmo risultano fin dall'inizio strettamente intrecciati[19].

Proprio questo legame profondo con il teatro musicale costituisce una delle chiavi decisive della loro poetica. Non solo perché una parte rilevante della loro produzione approda a cortometraggi e mediometraggi costruiti su musiche preesistenti, tanto da far pensare, suggerisce Sergio Miceli, quasi a una forma di «filmopera d'animazione»[20], ma anche perché il loro modo di concepire l'immagine animata sembra rispondere, per chiarezza, stabilità e autonomia delle forme, a un principio di organizzazione affine a quello del teatro musicale fra Settecento e primo Ottocento. In questa prospettiva, soggetto, libretto, musica e figure non si sovrappongono gerarchicamente, ma tendono a prendere la forma del contenitore che li accoglie, mantenendo ciascuno la propria specificità. Da qui deriva questo particolare rapporto di consonanze e dissonanze tra universo musicale e soluzioni figurative che consente a Gianini e Luzzati di interpretare i materiali senza stravolgerli, ma nemmeno limitandosi a illustrarli.

È in questo quadro che la loro distanza dal modello hollywoodiano si misura con maggiore precisione. Non siamo infatti di fronte a un'animazione fon-

[18] Per una ricostruzione dello sviluppo dell'animazione italiana, cfr. Bendazzi, *Animazione*, cit. Per una più precisa e aggiornata articolazione degli esiti italiani di tale fenomeno dal punto di vista produttivo, autoriale e tecnico, cfr. *La "golden age" dell'animazione italiana*, a cura di Parigi, Ravesi, Uva, cit.

[19] Sul cinema di Gianini e Luzzati, tra i principali contributi, cfr. S. Cortellazzo, *Pastelli, pupazzi e siparietti. Il cinema di Gianini e Luzzati*, Manni, Genova 1982; *Gianini e Luzzati. Cartoni animati*, a cura di A. Bastiancich, C. Rezza Gianini, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo 2017; S. Perucca, *Gianini e Luzzati. L'armonia dell'animazione*, in *La "golden age" dell'animazione italiana*, a cura di Parigi, Ravesi, Uva, cit.

[20] Miceli, *Musica per film*, cit., p. 951.

data sulla pienezza illusionistica, sulla saturazione del movimento o su un sistema di corrispondenze precostituite fra suono e immagine. Al contrario, Gianini e Luzzati si pongono sovente in antitesi rispetto a quella concezione: lavorano per riduzione, per stilizzazione, per bidimensionalità dichiarata; affidano al colore e al ritmo un compito espressivo decisivo; instaurano con la musica un rapporto libero, sensibilissimo e intuitivo, ma non per questo arbitrario. In altre parole, non subordinano la forma visiva a un modello di traduzione automatica del linguaggio musicale, né piegano la musica a una funzione meramente ancillare[21].

Se ciò risulta evidente nei lavori ispirati ad alcune celebri opere liriche, nei quali Maselli interviene per lo più come consulente all'interno di un assetto audiovisivo già fortemente orientato dalla partitura preesistente, un ulteriore e più evidente scarto si registra nei film per cui Gianini e Luzzati gli affidano la composizione di un commento musicale originale[22]. È soprattutto in questi casi che la presenza di Maselli diventa decisiva per comprendere come il cinema del duo non sia interessato a una semplice armonizzazione fra immagine e suono, ma preferisca costruire una relazione inquieta capace di esprimere una vera istanza di ribellione nei confronti di certe norme. Se infatti nelle animazioni 'operistiche' la musicalità trova inevitabilmente un punto di appoggio nella struttura stessa della fonte musicale, nei cortometraggi con partitura originale, invece, la musica è chiamata a definire autonomamente il proprio statuto e può perciò manifestare con maggiore evidenza la propria autonomia e la propria carica sovversiva.

Da tale prospettiva emerge chiaramente come il contributo di Maselli non si esaurisca nel sostenere il movimento, nel confermarne il tono o nel guidare l'ascolto secondo una traiettoria lineare; su impulso degli animatori, la sua musica sembra piuttosto introdurre un elemento di complessità che nega all'immagine una ricezione immediata e univoca. In questo senso, il suono non interrompe il

[21] Tale idea, del resto, si pone in dissenso rispetto alla lettura secondo cui «i film narrati di Gianini e Luzzati non abbiano quella qualità ritmica e quel dinamismo figurativo propri dei film musicali» perché subordinati al narrato; così come altrettanto riduttivo appare del resto ricondurre in questi casi la musica a una funzione di semplice accompagnamento. G. BENDAZZI, R. SCRIMITORE, *Il cinema d'animazione italiano e la nuova critica*, CUEM, Milano 2006, p. 15.

[22] In una fase successiva, Gianini e Luzzati ricorreranno nuovamente a musiche originali, affidandosi soprattutto a Oscar Prudente e, in un paio di casi, anche a Ivano Fossati (*Turandot* nel 1974 e *L'Augelin Belvedere* nel 1975).

rapporto con il visibile, ma ne ridefinisce le modalità di fruizione, impedendo che esso si risolva in una pura operazione illustrativa. È proprio attraverso questa diversa concezione della funzione musicale che diventa possibile parlare, nel caso di Maselli, di una forma di anti-normatività. Invece di assegnare alla musica il compito di accompagnare il gesto delle figure, stabilizzare l'atmosfera e garantire continuità percettiva, la scrittura di Maselli dissemina elementi di rottura che agiscono in almeno tre direzioni. Sul piano ritmico, evita una simmetria automatica con l'azione, spostando gli accenti e costruendo scansioni meno prevedibili; sul piano armonico e melodico, la partitura rifiuta una progressione immediatamente rassicurante, introducendo dissonanze e sospensioni; sul piano timbrico, infine, espone il suono nella sua materialità strumentale invece di neutralizzarlo in funzione del racconto.

Maselli, dunque, sembra assumere fino in fondo la pretesa non naturalistica dell'universo animato di Gianini e Luzzati per trasformarla in una sorta di principio compositivo. Per questo la sua musica può dirsi anti-normativa: non perché interrompe il dialogo con l'immagine, ma perché lo sottrae alla trasparenza e alla piena leggibilità. È su questo terreno che i cortometraggi presi in esame permettono di osservare tre diverse declinazioni della stessa strategia: la disarticolazione dell'epica in *I paladini di Francia*, l'instabilità del registro fiabesco in *Castello di carte*, lo smontaggio delle convenzioni esotiche e orientaliste in *Alì Babà*.

Epica, fiaba e orientalismo. Tre possibili forme di scarto compositivo

L'impronta musicale di Maselli tende a manifestarsi secondo modalità differenti, ciascuna delle quali è in stretta relazione con il materiale narrativo e figurativo messo in gioco. Ciò che accomuna le tre collaborazioni non è quindi un unico procedimento creativo, ma una medesima tendenza a elevare la colonna musicale sopra la semplice funzione illustrativa. A cambiare, di volta in volta, è il terreno su cui viene percorsa quella che si potrebbe definire come una 'deviazione' dal tracciato principale.

Nel caso de *I paladini di Francia*, la musica agisce innanzitutto come vettore di disarticolazione del registro epico[23]. Il corto mette in scena un repertorio ico-

[23] Per una riflessione decisiva sul 'suono epico', inteso come dispositivo retorico volto a produrre effetti di monumentalità e legittimazione drammatica attraverso l'impiego di masse corali, ottoni

nografico fortemente connotato, quello del ciclo carolingio e del teatro dei pupi, che potrebbe facilmente sollecitare una risposta sonora orientata all'esaltazione, alla solennizzazione dell'azione, al rafforzamento del prestigio eroico dei personaggi. Maselli sceglie invece una strada diversa. Già nel tema di apertura, questa scelta appare evidente nell'impiego dei fiati e soprattutto degli ottoni, che richiamano in apparenza il modello della fanfara eroica, ma ne alterano subito la funzione celebrativa. Gli squilli, anziché produrre una sonorità piena e trionfale, assumono un profilo tagliente e instabile, attraversato da dissonanze che incrinano dall'interno il codice epico. La partitura sembra così evocare il linguaggio musicale della celebrazione cavalleresca solo per deformarlo in un gesto ironico, quasi caricaturale. Maselli sembra lavorare contro ogni automatica monumentalizzazione, tanto che laddove ci si aspetterebbe un sostegno compatto e nobilitante, emergono invece andamenti ritmici che introducono una componente di parodia e improvvisi slittamenti espressivi che rompono la stabilità del registro alto. La musica non nega il mondo dei paladini, ma ne ridimensiona la *gravitas*, compromettendo qualsivoglia pretesa di verosimiglianza. In questo modo il racconto delle imprese cavalleresche viene sottratto a una ricezione immediatamente celebrativa e ricondotto alla sua natura di costruzione teatrale. La partitura amplifica così una qualità già evidente nell'impianto figurativo del film, e cioè l'oscillazione tra adesione al ciclo storico e sua satirica rilettura. L'anti-normatività sonora si manifesta allora proprio nel fatto che la musica non consolida la continuità del racconto né la solennità del registro epico, ma interviene a ridimensionare il mito eroico, mostrandone la natura convenzionale.

In *Castello di carte* – opera tratta dall'omonimo racconto di Gianni Rodari – il bersaglio cambia. Se nel film precedente la musica interveniva su un immaginario epico, qui essa si confronta con la fiaba, cioè con un genere che, nella sua declinazione più tradizionale, tende a fondarsi su equilibrio, riconoscibilità dei personaggi e progressione narrativa ordinata[24]. Anche in questo caso Maselli evita

prominenti e strutture leitmotiviche di ascendenza wagneriana, cfr. S.C. Meyer, *Epic Sound: Music in Postwar Hollywood Biblical Films*, Indiana University Press, Bloomington 2015.

[24] Sulle fiabe musicali, e più in generale sul rapporto tra musica e fiaba, cfr. P. Lenzi, *Musica e fiaba. Riflessioni, percorsi e proposte didattiche*, ETS, Pisa 2004. Il nesso tra questi due mondi è spesso inteso come uno spazio di integrazione tra dimensione narrativa e organizzazione sonora, entro cui il suono svolge funzioni espressive, rappresentative e di orientamento del racconto; in questa

di assumere la funzione stabilizzatrice che ci si potrebbe attendere. Invece di accompagnare il racconto secondo una logica rassicurante, la partitura ne mette in evidenza la precarietà interna. Le cellule melodiche irregolari, la scarsa prevedibilità dell'andamento ritmico, la rinuncia a una progressione armonica chiara fanno sì che la musica non orienti lo spettatore verso una lettura lineare, ma lo mantenga dentro un regime di instabilità. La ripetizione, anziché produrre familiarità, tende a generare spaesamento; il ritmo, anziché organizzare il percorso in forma progressiva, lo espone a continue possibilità di scomposizione. In questo senso, la musica non si limita a commentare la fragilità evocata dal titolo: il 'castello di carte' diventa la forma stessa del rapporto audiovisivo, che la partitura contribuisce a rendere precario, reversibile, sempre sul punto di perdere il proprio assetto. Qui l'anti-normatività non passa attraverso la desacralizzazione di un soggetto forte, ma attraverso la sottrazione della fiaba a ogni funzione rassicurante. Sul piano musicale, tale sottrazione si traduce in una scrittura che non chiarisce, non ordina, non consola; al contrario, espone il racconto alla propria mobilità strutturale. Il risultato è una fiaba che non si lascia ridurre a spazio di conciliazione, ma si offre come terreno di sperimentazione formale, in cui il suono partecipa attivamente alla messa in crisi dell'impianto narrativo.

Con *Alì Babà* Maselli incontra un diverso sistema di convenzioni, legato alla rappresentazione dell'esotico e del mondo orientale[25]. Qui la sfida si fa particolarmente delicata, perché il materiale narrativo potrebbe facilmente indurre a soluzioni basate su marche puramente prestabilite: timbri, scale pentatoniche e formule ritmiche destinati a rafforzare l'effetto di ambientazione, riproducendo in forma semplificata un Oriente 'di maniera'. Anche in questo caso, però, Maselli riesce a evitare il rischio di elaborare materiale secondo i canoni prevalenti. L'uso di una strumentazione atipica e di un trattamento timbrico alterato evita attentamente di produrre un colore locale definito; al contrario, rende percepibile la natura costruita, teatrale e stilizzata di quell''altrove'. In questa direzione va anzitutto l'impiego di strumenti poco prevedibili, se non apertamente 'contro natura' ri-

direzione cfr. anche M. Piatti, E. Strobino, *Grammatica della fantasia musicale. Introduzione all'arte di inventare musiche*, FrancoAngeli, Milano 2006, p. 172.

[25] Sull'ampio dibattito circa la rappresentazione di tale alterità in musica, cfr. R.P. Locke, *Musical Exoticism: Images and Reflections*, Cambridge University Press, Cambridge-New York 2009.

spetto all'universo orientale evocato dalle immagini, come il pianoforte e il controfagotto: presenze che sottraggono la musica a ogni effetto di ambientazione esotica e ne accentuano piuttosto il carattere artificiale, grottesco e teatrale. A questo scarto timbrico si lega poi la forte scansione ritmica della partitura, che non accompagna l'azione con morbidezza decorativa, ma la organizza secondo accenti netti, marcati, quasi meccanici. La musica non lavora dunque per autenticare il mondo rappresentato, ma per smascherarne, sempre in chiave satirica, la natura convenzionale[26]. L'intervento di Maselli agisce infatti su un immaginario musicale già ampiamente sedimentato, privandolo della sua apparente immediatezza. Ne deriva un duplice effetto: da un lato, il film evita di assestarsi su registri espressivi stereotipati; dall'altro, si accentuano la leggerezza e l'ironia che attraversano l'intero impianto figurativo.

Considerati nel loro insieme, dunque, i tre corti mostrano che la deviazione dalla norma, nel caso di Maselli, non coincide mai con uno scarto generico o indifferenziato. Essa assume ogni volta una forma specifica, strettamente legata al tipo di immaginario che il film mette in scena: parodica e desacralizzante nel confronto con l'epica, instabile e precarizzante nel confronto con la fiaba, demistificante nel confronto con l'esotico. Ciò che emerge dai tre casi non è soltanto una pluralità di soluzioni compositive, ma una linea di intervento coerente, che designa la colonna musicale come uno dei luoghi decisivi in cui il cinema di Gianini e Luzzati sublima la propria vocazione anticonformista.

Perché deviare dalla norma. Alcune riflessioni conclusive

L'analisi dei tre film animati suggerisce anzitutto che deviare dalla norma non significhi opporsi in modo esteriore a un sistema di regole, né inseguire una generica eccentricità stilistica. Piuttosto, la deviazione risponde a un'esigenza di coerenza formale. In un cinema come quello di Gianini e Luzzati, fondato sulla stilizzazione, sul découpage e su una dichiarata artificialità del segno, affidare alla

[26] La tradizione hollywoodiana ha consolidato una serie di *topoi* (quali la seconda eccedente, l'uso dei legni e la staticità armonica) atti a segnalare immediatamente un 'altrove' spaziale e temporale. Evitando questo impianto, la partitura di Maselli sembra rifiutare qualsiasi ancoraggio geografico tipico del cinema di genere, ivi compresa quella 'vernice esotica' che Mervyn Cooke individua in certe semplificazioni narrative del cinema americano. Cfr. M. Cooke, *A History of Film Music*, Cambridge University Press, Cambridge-New York 2008.

musica una funzione puramente illustrativa avrebbe significato ridurne la complessità. La prima ragione della deviazione sta dunque qui: nel tentativo di rendere il suono adeguato a un universo figurativo che si oppone a qualsiasi forma di semplificazione. Più che aderire docilmente all'immagine, quindi, la partitura è pensata per misurarsi con essa, per raccoglierne la tensione interna ed estenderne le qualità sul piano dell'ascolto.

Una seconda considerazione riguarda il modo in cui questa deviazione agisce sui materiali narrativi e simbolici dei film. Nei casi presi in esame, la musica impedisce che il racconto si stabilizzi troppo rapidamente su una sola chiave di lettura. Il beneficio che ne deriva non consiste soltanto in una maggiore stratificazione musicale, ma nella possibilità di mantenere l'opera aperta, mobile, refrattaria a una ricezione univoca. La musica, in altri termini, non aggiunge semplicemente un commento alle immagini, ma stimola percorsi interpretativi meno prevedibili.

Un'ultima riflessione investe il ruolo stesso del suono nell'ambito del cinema d'animazione. Allontanarsi dalla norma consente di rimuovere la colonna musicale da una posizione ancillare e di farne un vero elemento di valorizzazione estetica. È in quest'ottica che il concetto di anti-normatività trova il suo significato più preciso. Essa non va intesa come semplice negazione dei cliché e delle convenzioni più diffuse nel rapporto tra musica e immagine, ma come una possibile via di fuga che consente alla partitura di acquisire una propria autonomia all'interno del testo filmico.

Non è forse secondario, da questo punto di vista, che una simile capacità di intervenire con tanta precisione e sensibilità appartenga a un compositore la cui formazione si radica anzitutto nell'ambito organistico e musicologico, più che in una specializzazione propriamente cinematografica. Ma forse è proprio questa provenienza ad aver consentito a Maselli di guardare alla musica per film con una libertà particolare. Si può allora concludere che il suo contributo assuma i tratti di una 'ribellione' verso certe convenzioni operative, per almeno tre ragioni convergenti: per non semplificare la forma di un universo figurativo già di per sé complesso; per liberare i materiali narrativi dalle loro codificazioni più prevedibili; e per restituire alla musica una funzione costruttiva, non meramente accessoria, all'interno dell'esperienza audiovisiva. È in questa triplice direzione che si definisce il senso profondo del suo contributo.

Bruciare gli idoli
L'animazione militante di *Totem* (1970) nel lungo Sessantotto

Christian Uva*

ABSTRACT

Il saggio analizza *Totem* (1970) di Giancarlo Buonfino, opera militante a tecnica mista che riarticola in forma parodistica le tappe del materialismo storico. Intrecciando animazione, riprese dal vero, fotomontaggio e *found footage*, il film sottopone a critica i feticci del capitalismo e configura la forma animata come dispositivo teorico di disvelamento del potere simbolico.
Parole-chiave. Cinema militante; Cinema d'animazione; Cinema italiano; Controinformazione; Giancarlo Buonfino

This essay examines Giancarlo Buonfino's *Totem* (1970), a militant mixed-technique work that parodically rearticulates the stages of historical materialism. Interweaving animation, live action, photomontage and found footage, the film subjects the fetishes of capitalism to critique and configures the animated form as a theoretical device for unmasking symbolic power.
Keywords. Militant cinema; Animation cinema; Italian cinema; Counter-information; Giancarlo Buonfino

* Christian Uva, Università degli Studi Roma Tre, christian.uva@uniroma3.it.

Il cinema militante italiano tra animazione e controinformazione

Nel panorama italiano che si delinea tra la fine degli anni Sessanta e i primi Settanta il cinema e, più in generale, l'immagine in movimento si configurano come luoghi di una profonda ridefinizione politica. Le pratiche audiovisive emergono come forme di intervento sociale che interrogano tanto la realtà quanto le modalità della sua rappresentazione, in un'epoca attraversata da conflitti (studenteschi, operai, urbani) che rendono necessaria una nuova consapevolezza del visivo come dispositivo di potere[1]. Non è un caso che proprio in questi anni, a partire dal dibattito sviluppatosi oltralpe, si intensifichi la riflessione sul carattere intrinsecamente ideologico degli apparati filmici. La macchina da presa non è più pensata come strumento neutro di registrazione del reale, ma come dispositivo storicamente e ideologicamente determinato, capace di produrre – e al tempo stesso naturalizzare – specifici regimi di visibilità e gerarchie di senso[2].

Parallelamente, si assiste alla progressiva diffusione dei formati ridotti e, successivamente, delle prime tecnologie video portatili che consentono l'accesso alla produzione audiovisiva a soggetti fino ad allora esclusi dai circuiti ufficiali. Tale democratizzazione tecnica non genera soltanto un ampliamento quantitativo delle opere, ma promuove anche un vero mutamento di paradigma. La cinepresa e poi la telecamera diventano strumenti di controinformazione, mezzi di autorappresentazione e, soprattutto, occasione per elaborare nuove forme di comunità politica[3]. L'immagine, in movimento ma anche fissa, assume così la fisionomia di una pratica processuale, non necessariamente compiuta, spesso 'imperfetta' e proprio per questo capace di restituire la frizione con il reale e la dimensione conflittuale del presente. In questa prospettiva l'efficacia delle immagini non dipende

[1] Sul nesso tra visivo e potere cfr. in particolare M. Foucault, *Sorvegliare e punire. Nascita della prigione*, Einaudi, Torino 1976; Id., *Microfisica del potere. Interventi politici*, Einaudi, Torino 1977.

[2] Cfr. J.-L. Comolli, J. Narboni, *Cinéma/Idéologie/Critique*, in «Cahiers du Cinéma», n. 216, 1969; J.-L. Comolli, *Tecnica e ideologia,* Pratiche, Parma 1982; Id., *Vedere e potere. Il cinema, il documentario e l'innocenza perduta*, Donzelli, Roma 2006. Sul nesso ideologia/cinema nel dibattito italiano cfr. C. Tiso, *Cinema poetico-politico*, Parmisan, Roma 1972; «Bianco e Nero», n. 7-8, 1973; *Tecnica e ideologia*, a cura di A. Bertini, Filmcritica-Bulzoni, Roma 1980; *Barricate di carta. "Cinema&Film", "Ombre Rosse", due riviste intorno al '68*, a cura di G. Volpi, A. Rossi, J. Chessa, Mimesis, Milano 2013.

[3] Cfr. C. Uva, *L'immagine politica. Forme del contropotere tra cinema, video e fotografia nell'Italia degli anni Settanta*, Mimesis, Milano-Udine 2015.

più dalla loro finitezza compositiva, quanto dalla loro capacità di attivare forme di cooperazione interpretativa, aprendo uno spazio in cui chi guarda è chiamato a prendere posizione.

In tale quadro la politicità dell'immagine non si esaurisce tuttavia nel solo dominio del cinema dal vero poiché un'altra forma audiovisiva, in quegli stessi anni, sta rivelando tutto il proprio potenziale espressivo e critico. Il riferimento va all'animazione che, tra la fine degli anni Sessanta e i primi Settanta, attraversa la fase conclusiva della sua '*golden age*', un ventennio (1957-1977) in cui questo linguaggio si è posto al crocevia tra innovazione tecnica, sperimentazione estetica e trasformazione sociale[4]. È il momento in cui l'animazione, lungi dal costituire un territorio ingenuamente 'infantile', si afferma come osservatorio privilegiato sull'Italia che cambia, capace di fondere satira, allegoria e riflessione culturale in forme audiovisive immediatamente accessibili ma tutt'altro che semplici. In questo orizzonte si collocano esperienze diversissime ma convergenti, da Bruno Bozzetto ai fratelli Gavioli, da Osvaldo Cavandoli a Pino Zac, da Gianini e Luzzati a Cioni Carpi, passando per lo 'studio system' rappresentato da realtà produttive come la Corona Cinematografica e la Gamma Film, tutte operanti sotto il segno del fenomeno trainante – anche sul piano industriale – di *Carosello* (Programma Nazionale, 1957-1977), vero motore creativo e tecnologico di quegli anni. L'animazione italiana si confronta così con i temi più urgenti del presente, vale a dire la famiglia e i consumi, il lavoro e le nevrosi urbane, il ruolo della donna, l'immaginario infantile, l'eros, il rapporto con la tecnologia e la frattura tra tradizione e modernità, elaborando una grammatica visiva capace di tradurre i conflitti sociali in figure, ritmi e metafore e di esercitare una sottile, pervasiva funzione critica sull'immaginario collettivo.

In questa stessa direzione si sviluppa una più profonda consapevolezza delle potenzialità formali del medium animato, la cui forza deriva dalla capacità di elaborare un linguaggio altamente sintetico fondato sulla stilizzazione grafica, sulla metafora e sulla compressione narrativa. Il fatto di non aderire al reale ma di reinventarlo e trasfigurarlo di continuo rende infatti la forma animata particolarmente adatta a intervenire in chiave sovversiva sulla realtà sociale, offrendo un

[4] Cfr. *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.

repertorio iconico di sorprendente densità simbolica. L'elasticità dei registri figurativi e la possibilità di condensare processi complessi in immagini-segno consentono all'animazione di mettere in crisi codici rappresentativi e abitudini percettive consolidate, forzando gerarchie di gusto e di discorso attraverso deformazione, inversione e mescolanza. Secondo Kelly L. Richardson questa tensione verso il rovesciamento e lo sconfinamento può essere letta in termini bachtiniani come una dimensione 'carnevalesca' che porta l'animazione a sovvertire ruoli e convenzioni e a produrre forme, anche umoristiche, capaci di funzionare come critica culturale[5]. Ne deriva una vocazione antinormativa e 'rivoluzionaria' radicata, prima ancora che nei contenuti, nella forma stessa laddove il medium animato instaura un regime di visibilità non mimetico nel quale è possibile infrangere continuità spazio-temporali, identità e corpi, trasformando l'animazione in un dispositivo di disvelamento dei meccanismi del potere simbolico e mediale.

È proprio in questo spazio all'incrocio tra istanze politiche, animazione e satira che si colloca *Totem* (1970) di Giancarlo Buonfino, prima e unica opera italiana a tecnica mista, di carattere strettamente militante, a occuparsi «della nascita e dell'evoluzione del Capitalismo in occidente, spiegandolo con un'analisi semplice e coinvolgente»[6].

Un grafico contro il Sistema

Prima di entrare nel vivo dell'opera è tuttavia necessario soffermarsi sulla figura del suo autore, la cui traiettoria biografica e intellettuale costituisce la necessaria chiave d'accesso alla radicalità del film.

Figura anomala e per molti versi eccentrica nel panorama delle pratiche militanti italiane, Giancarlo Buonfino incarna in modo esemplare quella convergenza tra ricerca linguistica, tensione etica e attivismo politico che caratterizza le esperienze più radicali del lungo Sessantotto. La sua opera nasce da una scelta netta: mettere il proprio talento grafico e il proprio bagaglio culturale al servizio di un

[5] Cfr. K.L. Richardson, *Introduction. Humorous Subversions: Animation as Cultural Critique*, in «Studies in American Humor», n. 17, 2008, p. 9.

[6] *Totem (1970)*, in buonfino.net, <https://www.buonfino.net/#film> (ultima consultazione: 25 marzo 2026).

progetto di trasformazione sociale, rinunciando consapevolmente a percorsi professionali più remunerativi o istituzionalizzabili.

Prima di arrivare all'animazione Buonfino realizza la striscia quotidiana *Ventisette*, pubblicata tra il 1967 e il 1969 su «Il Giorno» e poi su «l'Unità». Ventisette – realizzato nella sua prima versione con cartoncini colorati e legatura di clip metalliche avvitate – rappresenta emblematicamente l'uomo qualunque del ceto medio. È una figura sospesa tra conformismo e disincanto, «un timido ed un aggressivo, un sottomesso ed un ribelle […] è un groviglio di azioni e di pensieri uguali e contrari che tendono ad elidersi vicendevolmente»[7] (insomma, una sorta di antesignano del personaggio di Fantozzi, creato solo pochi anni dopo sulla pagina scritta, per essere poi portato sul grande schermo, da Paolo Villaggio). Tali fumetti convergeranno nel volume *L'Alibi di scorta*, uscito presso l'editore Lerici all'interno della collana Marcalibri (n. 7), curata dal pioniere dell'animazione sperimentale Magdalo Mussio. Il libro si apre con una prefazione di Roberto Giammanco il quale ne offre la chiave interpretativa più lucida definendolo una «satira concreta» non limitata alla battuta o alla caricatura, bensì capace di analizzare sistematicamente le strutture del dominio culturale e politico, rivelandone le incrinature attraverso un uso spiazzante dei frammenti del linguaggio quotidiano, registrando il modo di stare nel mondo di una generazione che non separa l'estetica dall'etica né l'ironia dall'impegno[8].

Questa attitudine critica di Buonfino, nutrita da un dialogo stretto intrattenuto all'epoca con alcuni dei maggiori intellettuali della nuova sinistra (da Sergio Bologna a Massimo Cacciari, da Alberto Asor Rosa allo stesso Giammanco), si dispiega in un orizzonte grafico ben più ampio della sola vignetta. Nel suo lavoro per «Lotta Continua», ad esempio, Buonfino trasforma il manifesto in strumento d'azione diretta dando vita a materiali pensati per mobilitare, affissi sui muri delle città in occasione di scioperi, cortei e assemblee di piazza. La loro architettura visiva obbedisce a una logica precisa di chiamata collettiva: titoli in maiuscolo che interpellano e incalzano, parole-segno ingrandite che funzionano come slogan visivi, blocchi compatti di testo che scandiscono l'urgenza e indicazioni puntuali

[7] G. Buonfino, *"Chi è Ventisette?"*, in buonfino.net, <https://www.buonfino.net/> (ultima consultazione: 27 marzo 2026).

[8] Cfr. R. Giammanco, *Prefazione*, in G. Buonfino, *L'Alibi di scorta*, Lerici, Roma 1968.

di data e luogo che trasformano il foglio in un atto di convocazione.

Accanto alla produzione grafica Buonfino elabora anche un'attività di scrittura dove le stesse istanze e riflessioni tornano sotto forma di analisi, favola, satira. Oltre a collaborare con riviste quali «Quaderni Piacentini» e «Ombre Rosse», realizza alcuni testi più corposi, come *La politica culturale operaia. Da Marx e Lassalle alla rivoluzione di Novembre 1859/1919* (edito da Feltrinelli nel 1975), una ricognizione militante delle condizioni storiche in cui arte e cultura diventano strumenti di trasformazione. Buonfino vi ricostruisce come la nascita del partito operaio di massa abbia richiesto una vera infrastruttura culturale fatta di giornali, associazioni, tipografie e reti di distribuzione e interroga il nodo irrisolto tra avanguardie artistiche e movimento operaio rivendicando per l'arte una funzione strutturalmente connessa alle lotte di classe.

Diverso per registro è il volumetto *La mano schiaffona*[9] che, al pari di *Totem*, si configura come parabola marxista sulla formazione della coscienza di classe nella quale le 'mani proletarie' arrivano a rovesciare il dominio parassitario della 'mano borghese'. L'opera, realizzata da Giancarlo Buonfino insieme al fratello Walter, adotta la tecnica del fotomontaggio con mani in bianco e nero sulle cui dita appaiono disegnate delle facce, alternate a pagine di testo su fondo rosso mattone e fumetti che reimpiegano illustrazioni d'epoca in chiave di straniamento ironico. La struttura narrativa, come si diceva, è un'allegoria della lotta di classe laddove le cinque dita incarnano altrettante funzioni sociali: il Pollice è il capitalista proprietario, l'Indice il propagandista, il Medio il manipolatore dell'informazione, l'Anulare il braccio repressivo, il Mignolo il piccolo borghese passivo che si finge neutrale. Insieme formano la Mano Schiaffona, che soggioga le mani operaie del mondo costringendole a lavorare per sé, mentre simula democrazia lasciandole sfogare in piazza per poi ignorarne le richieste. La risoluzione narrativa vede le mani operaie ribellarsi, chiudersi simbolicamente a pugno (lo stesso che, come si vedrà, tornerà in gioco in *Totem*), neutralizzare la Mano Schiaffona e offrirle un lavoro, rivelando che la classe sfruttatrice è in realtà parassitaria e inutile.

È questa padronanza a trecentosessanta gradi del linguaggio visivo che si traduce a un certo punto nella necessità di superare i confini della vignetta, del testo scritto e della forma breve per esplorare il potenziale politico dell'immagine

[9] Cfr. G. Buonfino, *La mano schiaffona*, Angelo Ghiron, Genova 1970.

in movimento. In tale passaggio l'animazione diventa per Buonfino non solo un linguaggio estetico, ma un dispositivo teorico, un mezzo capace di scomporre e ricombinare il reale secondo logiche non mimetiche, rivelando la costruzione ideologica delle forme visive e simboliche. L'animazione si fa così gesto politico che corrisponde alla volontà di sottrarre la produzione a qualsiasi automatismo industriale, restituire materialità al processo, riaffermare la possibilità di un'immagine che non riproduca l'ordine esistente, ma lo metta in crisi.

Affinché tutto questo possa realizzarsi Buonfino dà anzitutto vita al collettivo del Nuovo Cinema Militante, la cui prima e di fatto unica creazione resta proprio *Totem*.

Dopo aver acquistato una cinepresa Beaulieu 16mm a caricamento a molla, il regista impara da zero le tecniche dell'animazione. A supportarlo, fornendogli il banco di ripresa con colonna verticale, è la Orti Film, uno dei più innovativi studi di animazione italiani dell'epoca, fondato nel 1962 da Giulio Cingoli insieme a Nicola Falcioni, Margherita Saccaro e Giancarlo Carloni.

Il film, completato nell'arco del 1970, circola poi in varie copie all'interno di assemblee studentesche e operaie, accompagnando momenti di discussione, lotta e formazione politica.

Il pugno e il totem

Totem, come si è già accennato, simbolicamente si apre e si chiude con un pugno chiuso[10]. L'immagine iniziale è in bianco e nero e il primo titolo di testa è comunicato proprio da quella mano che, aprendosi sulle note dell'*Internazionale*, rivela nel suo palmo la scritta: «Il cinema militante presenta». Subito dopo l'immagine e la voce fuori campo che fungerà da filo conduttore della narrazione si saldano sul titolo del film che, tramite *claymation* (animazione stop-motion realizzata con l'argilla), va incidendosi su due tavole di pietra (evidente rimando iconografico alle Tavole della Legge). Qui, subito dopo un incipit fiabesco (il classico «C'era una volta…», pronunciato da una suadente voce femminile), una *voice-over* ma-

[10] Sull'iconografia politica del pugno chiuso cfr. ad esempio L. Cushing, *A brief history of the "clenched fist" image*, documento realizzato per la mostra *Battle Emblems*, San Francisco, febbraio-marzo 2006; G. Korff, L. Peterson, *From Brotherly Handshake to Militant Clenched Fist: On Political Metaphors for the Worker's Hand*, in «International Labor and Working-Class History», n. 42, 1992.

schile, ruvida e dialettale, spezza il tempo narrativo con un'irruzione autoriflessiva e nel contempo autoritaria: «Ma che c'era una volta e c'era una volta! C'è ancora! E l'ho fatta io questa storia!».

In chiusura, specularmente, tornerà il medesimo pugno chiuso, ora però a colori saturi e solarizzati, rosso-viola su fondo scuro. È dunque lo stesso gesto ma trasfigurato, quasi allucinato, come se il calore del racconto nel frattempo avesse bruciato i contorni della realtà e lasciato solo l'intensità emotiva.

Tra queste due immagini si distende un film di montaggio costruito sulla giustapposizione tra disegno animato, *cut-out* (animazione a ritagli), intertitoli bianchi su fondo nero, live action e, appunto, voce narrante che si intrecciano ripercorrendo, in una sintesi parodistica, tutte le tappe del materialismo storico marxiano: dalla comunità primitiva alla prima divisione del lavoro, alla schiavitù, al feudalesimo e ai suoi codici simbolici, fino al capitalismo industriale e alla sua fase tardocapitalista.

Lo stesso titolo del film porta con sé stratificazioni dense che nel 1970 avevano una circolazione precisa nei circoli della sinistra intellettuale europea. Esso infatti rimanda, da un lato, all'antropologia di Claude Lévi-Strauss, e in particolare al suo *Il totemismo oggi*[11], dall'altro al freudiano *Totem e tabù. Somiglianze tra vita mentale dei selvaggi e dei nevrotici*[12], nel quale il totem è il segno del patto fondativo della civiltà basato sulla rinuncia pulsionale e sul riconoscimento dell'autorità. Usare questa parola come titolo di un film significa pertanto collocarsi in una tradizione teorica che legge il potere come struttura non solo economica, ma anche simbolica e psichica. Il capitalismo, insomma, non è soltanto un modo di produzione, è un sistema di feticci, di idoli che Buonfino con la sua opera intende decostruire.

Lo attesta da subito la dimensione autoriflessiva innescata dalla voce fuori campo, la quale, lungi dal costituire un semplice espediente retorico, è l'immediata messa a nudo del meccanismo attraverso cui l'ideologia dominante si naturalizza. Lo scopo del film, in tal senso, è esattamente quello di decostruire la sua stessa narrazione dall'interno, facendo parlare il protagonista fino al punto in cui le sue medesime parole lo smascherano.

Ma chi è il personaggio al centro dell'animazione di Buonfino? È un uomo

[11] Cfr. C. Lévi-Strauss, *Il totemismo oggi*, Feltrinelli, Milano 1964.

[12] Cfr. S. Freud, *Totem e tabù. Somiglianze tra vita mentale dei selvaggi e dei nevrotici*, Laterza, Bari 1930.

delle caverne stilizzato e dai lineamenti marcati come una maschera. Barba e capelli neri formano un'unica massa caotica che incornicia la pelle bianca, mentre il sorriso largo, con denti squadrati ben visibili, e gli occhi sgranati trasmettono non tanto la ferocia del 'barbaro', quanto un'ingenuità straniante. Il corpo è estremamente semplificato, bidimensionale, col perizoma che richiama l'iconografia classica dell'uomo primitivo. Il tratto grafico è nervoso, sporco, orgogliosamente anticommerciale.

Questo personaggio acquista piena forza se letto in contrasto con il panorama dell'animazione coeva. Rispetto all'uomo delle caverne 'borghese' di Hanna-Barbera – quel Fred Flintstone di *The Flintstones* (*Gli antenati*, ABC, 1960-1966) che rappresenta il prototipo dell'uomo medio americano travestito da preistorico, pensato per rassicurare lo spettatore[13] – il protagonista di *Totem* è un soggetto politico. La preistoria qui diventa infatti metafora della nascita del dominio e della proprietà privata, non occasione di nostalgia comica. In questo senso la figura dialoga maggiormente con l'*adult animation* di stampo politico e con il fumetto underground d'oltreoceano, da Robert Crumb a Spain Rodriguez[14]. Quanto al panorama italiano, si avvertono affinità con la sintesi grafica di Bruno Bozzetto, ma se il regista milanese usa l'ironia di costume Buonfino adotta un tono più crudo e ideologico. Il design richiama anche le illustrazioni delle riviste satiriche come «Linus» e il lavoro di Pino Zac, con cui Buonfino condivide l'uso del grottesco per smascherare i principali soggetti istituzionali[15]. Il personaggio di *Totem* può inoltre evocare Gasparazzo, figura satirica creata dal disegnatore Roberto

[13] Su *Gli antenati* e, più in generale, sulla rappresentazione della famiglia e del ceto medio americano nel dopoguerra, cfr. almeno L. Spigel, *Make Room for TV: Television and the Family Ideal in Postwar America*, University of Chicago Press, Chicago 1992; A. Horrall, *Inventing the Cave Man: From Darwin to the Flintstones*, Manchester University Press, Manchester 2017.

[14] Sull'animazione politica e sulle sue radici grafiche e controculturali negli Stati Uniti cfr. C. Press, *The Political Cartoon*, Fairleigh Dickinson University Press, Rutherford 1981; D. Skinn, *Comix: The Underground Revolution*, Thunder's Mouth Press, New York 2004.

[15] Su Bozzetto cfr. G. Bendazzi, *Bruno Bozzetto. Animazione primo amore*, isca, Milano 1972; *La fabbrica dell'animazione. Bruno Bozzetto nell'industria culturale italiana*, a cura di Id., R. De Berti, Il Castoro, Milano 2003. Su Zac cfr. V. Vecellio, *Pino Zac. Una vita contro*, Stampa Alternativa, Roma 2000; *Autobiografia bugiarda. Pino Zac e l'arte della profana divinazione*, a cura di V. Pica, Red Star Press, Roma 2024.

Zamarin e pubblicata su «Lotta Continua» negli anni Settanta le cui storie raccontano la vita in fabbrica e criticano padroni e sistema industriale, con un tratto volutamente grezzo e caricaturale pensato per parlare direttamente alla classe operaia. L'analogia con l'uomo delle caverne di Buonfino risiede in questo caso nella stessa filosofia grafica: la rozzezza quale opzione politica, il rifiuto consapevole della perfezione formale e dei canoni industriali come scelta di campo.

Il tratto grafico di Buonfino può comunque essere letto, più in generale, alla luce della tradizione della *limited animation,* intesa non come soluzione economica ma come poetica del segno. Nata negli anni Cinquanta negli Stati Uniti con i lavori della United Productions of America (UPA), che avevano opposto al naturalismo tridimensionale disneyano una grafica piatta, sintetica, volutamente antinaturalistica, la *limited animation* aveva sviluppato un'estetica della riduzione: movimenti essenziali, fermo immagine, prevalenza della grafica sulla fluidità del movimento[16]. In Buonfino questa tradizione viene radicalizzata in senso militante. Il tratto nervoso, la bidimensionalità del protagonista, la scarsità di movimento, più che segni di un'esecuzione tecnica approssimativa, sono la conseguenza di una filosofia del segno maturata nella pratica del manifesto e della vignetta, contesto nel quale l'immagine non deve sedurre ma colpire. Come nel manifesto politico, ogni elemento grafico è orientato alla leggibilità immediata e alla forza d'urto, non alla piacevolezza estetica. È questo che distingue la *limited animation* di Buonfino da quella dei citati Hanna-Barbera, con cui pure condivide certi stilemi superficiali: laddove la stilizzazione televisiva produce rassicurazione e identificazione, in *Totem* la sintesi grafica determina straniamento. Il corpo del protagonista è abbozzato come una maschera tribale perché deve essere riconoscibile come tipo sociale, non come individuo con cui lo spettatore possa empatizzare. Il termine di confronto più pertinente è dunque, piuttosto, la Scuola di Zagabria, che negli stessi anni aveva elaborato un'estetica della *limited animation* esplicitamente critica del modello disneyano, usandola per raccontare l'alienazione, la guerra e i meccanismi del potere con una grafica tendente all'astrazione concettuale[17]. Come

[16] Sulla UPA e sulle sue caratteristiche stilistiche cfr. C. Bottini, *Redesigning Animation: United Productions of America*, CRC Press, Boca Raton 2018.

[17] Sulla Scuola di Zagabria cfr. R. Holloway, *Z is for Zagreb*, Tantivy Press, London 1972; M. Ajanović, *Animation in Croatia: Zagreb School and Beyond*, CRC Press, Boca Raton 2025.

i film zagabresi, anche *Totem* usa la riduzione del segno non per semplificare ma per portare l'immagine verso una forma di scrittura visiva che rende il singolo fotogramma immediatamente leggibile quale enunciato politico.

Quanto al piano sonoro, al protagonista la voce fuori campo assegna immediatamente il ruolo di soggetto della propria storia: «Quello lì sono io. Ero l'animale più disarmato del mondo e allora ci ho inventato l'arma di pensare». La genesi del dominio è narrata come autobiografia gloriosa, con la caccia come prima forma di appropriazione, anche nei confronti della donna: «perché una casa non è una casa senza una donna [...] vieni qui, bella manza, che ti faccio divertire». Il linguaggio, volutamente vernacolare, è quello del 'padrun de la fabrichetta', il piccolo imprenditore lombardo pratico e brusco che usa espressioni gergali e costruzioni sintattiche spezzate («adesso c'avevo bisogno dell'angelo del focolare domestico», «hué, son mica San Giuseppe!»). Prima ancora di costruire qualsiasi sistema simbolico, il potere dunque si esercita sul corpo femminile attraverso il comando diretto. È l'origine dell'organizzazione patriarcale come struttura di appropriazione.

La struttura visiva del film si articola in sezioni introdotte da titoli didascalici che costruiscono una tassonomia critica della società capitalista, e ognuna costruisce il proprio registro visivo specifico in dialogo serrato con la voce del Padrone. I primi due capitoli oppongono fotografie di corpi al lavoro – il contadino chino su un campo invernale, l'operaio con gli attrezzi davanti a nuvole di smog, il saldatore con maschera integrale ridotto a figura quasi robotica – a quelle di uomini in abito da sera sorridenti nei locali eleganti. Su queste immagini si distende la voce che racconta la spedizione verso «un posto dove c'era ancora dell'abbondanza» e l'incontro con genti che «mica avevano voglia di farsi pestare le corna» (la conquista come atto fondativo dell'accumulazione). La formula «quelli che avevano perso diventavano di mia proprietà» tematizza l'appropriazione del lavoro altrui, mentre l'organizzazione produttiva con divise «studiate apposta», da cui derivano disciplina e gerarchia, fino alla litania ipnotica – «si poteva lavorare di più, si poteva lavorare di più...» – richiama il ritmo della catena di montaggio. È la voce del taylorismo che parla e dunque, per contrasto, in filigrana, il lessico critico sulla divisione sociale del lavoro e sulla fabbrica come dispositivo di controllo che attraversa i movimenti operai e studenteschi italiani tra fine anni Sessanta e primi Settanta.

Il capitolo intitolato «Gli ignobili servi improduttivi» ricorre a immagini

statiche tratte da *found footage*, fotomontaggi e illustrazioni satiriche d'epoca introducendo un militare in uniforme ripreso dal basso – l'angolazione che tradizionalmente conferisce autorità – seguito da cortigiani e nobili, tracciando così la genealogia storica del parassitismo sociale tra esercito, aristocrazia e clero. Il procedimento rimanda alla grande tradizione del fotomontaggio politico novecentesco e in primo luogo a John Heartfield, le cui copertine per la «Arbeiter-Illustrierte-Zeitung» negli anni Trenta avevano stabilito il principio della giustapposizione straniante tra immagine ufficiale e commento visivo[18].

È poi la volta della costruzione sociale della femminilità, qui smontata con una precisione chirurgica: una donna in costume settecentesco da carnevale, figure borghesi stilizzate, un'altra donna che si specchia e poi il passaggio alla pubblicità con la sua offerta di chirurgia estetica a rate. La catena iconografica porta la mercificazione del corpo femminile dalla storia al presente senza soluzione di continuità. Su di essa la voce fuori campo aggiunge il suo commento: «chi è che ha inventato la femminilità se non io? Siccome io alle mie proprietà ci ho sempre tenuto, mi piace che una donna si fa bella con tutti quei colorini, nastrini così fa vedere a tutti che le mie proprietà sono ben curate e specialmente esclusive». Il corpo femminile diventa in tal modo una superficie su cui si iscrive lo status sociale del maschio proprietario, un supporto simbolico del potere di quest'ultimo, secondo una prospettiva che colloca Buonfino nello stesso orizzonte teorico all'epoca delineato da Carla Lonzi[19], portato qualche anno più tardi a sistematizzazione da Lea Melandri[20].

Successivamente, il capitolo intitolato «Il nuovo totem: la cultura sublime»

[18] Per quanto concerne la produzione di John Heartfield, con particolare riferimento alle copertine per la «Arbeiter-Illustrierte-Zeitung» negli anni Trenta, cfr. *John Heartfield. Photomontages politiques, 1930-1938*, a cura di E. Guigon, F. Knoery, Musées de Strasbourg, Strasbourg 2006. Per un inquadramento storico-teorico del fotomontaggio, cfr. G. Patti, L. Sacconi, G. Ziliani, *Fotomontaggio. Storia, etica ed estetica*, Mazzotta, Milano 1979.

[19] Si faccia riferimento alla messa in discussione radicale della cultura maschile che caratterizza le prime opere femministe dell'autrice, in particolare *Manifesto di Rivolta femminile* e *Sputiamo su Hegel,* entrambe del 1970, e *La donna clitoridea e la donna vaginale* del 1971, tutte ora raccolte in C. Lonzi, *Sputiamo su Hegel e altri scritti*, Edizioni et al., Roma 2010.

[20] Cfr. L. Melandri, *L'infamia originaria. Facciamola finita col cuore e la politica*, Edizioni l'Erba Voglio, Milano 1977.

si apre con un ritratto di uomo in abito scuro fotografato in modo solarizzato, offrendo così un'immagine che già nella sua elaborazione tecnica comunica un senso di ambiguità perturbante. La sezione «L'arte sublime» gli risponde con una doppia sequenza: prima un'illustrazione in stile incisione ottocentesca che mostra un atelier di scultura con un artista anziano al lavoro davanti a figure nude, poi scene di guerra con soldati e cannoni nello stesso stile. L'accostamento è esplicito: la cultura sublime e la guerra militare sono facce della medesima medaglia. Questo dato formale è inseparabile dalla voce fuori campo che lo accompagna: «C'avevo la mia maniera di parlare in punta di forchetta, di comportarmi con le regole della buona creanza, di fare lo sport, i giochi di società, di essere sempre alla moda». È la descrizione esatta del processo che Pierre Bourdieu concettualizzerà attraverso le categorie di 'habitus' e 'capitale culturale', evidenziando come le buone maniere, lo sport, la moda non siano semplici preferenze individuali ma investimenti di classe, dispositivi di distinzione che rendono visibile e legittima la gerarchia sociale[21].

Nel film di Buonfino è quindi la volta dell'arte come strumento di legittimazione del potere. Ecco allora il ritratto del sovrano, l'affresco nel palazzo, il poema epico. L'opera descrive con lucidità la funzione ideologica dell'arte nella società preborghese dove essa produce l'immagine gloriosa del dominante, lo trasforma in dio, in eroe, in natura superiore: «Simpaticoni quegli artisti che mi avevano trasformato la casa come un tempio. I quadri, gli stucchi, le musiche, i libri con le storie che piacevano a me... Una ne pensavano e cento ne facevano. Quelli sì che erano tempi, ma mi ero allevato le serpi in seno. Si ribellavano persino quelli che avevo più beneficato». La ribellione degli artisti è quella degli intellettuali contro il potere che li ha nutriti. Il Padrone li definisce «delinquenti, sovversivi, estremisti», esplicitando così il vocabolario della repressione, che torna sempre uguale attraverso i secoli. Ciò che colpisce, nelle immagini come nelle parole di questa sezione di *Totem*, è la continuità semantica tra il linguaggio antico e quello della polizia e della stampa italiana degli anni Settanta. I meccanismi del potere, incluso il suo vocabolario di delegittimazione del dissenso, sottolinea Buonfino,

[21] Cfr. P. Bourdieu, *Les trois états du capital culturel*, in «Actes de la recherche en sciences sociales», n. 30, 1979, pp. 3-6, ora in Id., *Forme di capitale*, a cura di M. Santoro, Armando Editore, Roma 2015.

sono strutturalmente invariabili, pur cambiando le forme.

Il racconto procede quindi ad affrontare l'altro nodo cruciale della parabola del materialismo storico, quello corrispondente alla fase del colonialismo: «Ma ora che avevo il mondo in mano e ci avevo portato i totem della mia civiltà, anche dove c'erano razze inferiori che non erano bianche, adesso di materie prime e di braccia di riserva ce ne avevo anche da buttar via». Il film colloca esplicitamente il razzismo coloniale all'interno del sistema dell'accumulazione capitalistica non come aberrazione morale ma come funzione economica: «braccia di riserva» è una parafrasi dell'"esercito industriale di riserva' marxiano, il serbatoio di forza lavoro che tiene bassi i salari e consente al capitale di fronteggiare le crisi[22]. Le immagini d'archivio e le incisioni storiche che accompagnano questo passaggio fanno il paio con la voce, costruendo una genealogia visivo-verbale del dominio coloniale che echeggia la diagnosi di Frantz Fanon in *I dannati della terra*[23].

La dimensione visiva del colonialismo trova il suo correlativo più potente in una sequenza dal vero che non esclude tuttavia la dimensione grafica del disegno. Il riferimento va all'arancia con disegnato sopra un mappamondo che viene tagliata in due con un coltello e quindi spremuta dalla parte del sud del mondo (America Latina e Africa). La metafora dello sfruttamento neocoloniale non potrebbe essere più evidente. L'efficacia di queste immagini risiede nella loro immediatezza grottesca, che trasforma l'astrazione economica in gesto fisico.

Segue più avanti la critica al parlamentarismo come addomesticamento della lotta di classe:

> E poi adesso ognuno la poteva pensare come voleva. Basta che faceva il suo dovere e che obbediva alle sacre leggi che regolavano tutti i contrasti sociali per mezzo del parlamentarismo. Cioè di quel sistema democratico che tutti erano già d'accordo sulle regole di base che così la lotta di classe diventava una cosa più signorile.

Il film non attacca la democrazia parlamentare come forma di governo in astratto, ma quale sistema in cui le regole sono già state fissate dal Padrone prima che il gioco cominci. È la critica della democrazia formale borghese che dai mo-

[22] Cfr. K. Marx, *Il Capitale. Critica dell'economia politica. Libro I,* Einaudi, Torino 2024.

[23] Cfr. F. Fanon, *I dannati della terra*, Einaudi, Torino 2007.

vimenti extraparlamentari veniva all'epoca rivolta anche al PCI. E poi la mercificazione del dissenso, la trasformazione del rivoluzionario in icona commerciale:

> se proprio volevano la rivoluzione gli davo anche quella. Dai Che Guevara al supermarket! dai Lenin dentro ai fumetti! ci mettevo la rivoluzione persino nei detersivi. E poi ci pubblicavo giù tanti libri con tutte le opinioni pro e contro che così si vedeva che la rivoluzione era un'opinione qualunque come un'altra.

È la diagnosi clinica di ciò che Guy Debord aveva teorizzato nel 1967 come 'recupero' in *La società dello spettacolo*, ossia l'idea che il sistema capitalistico assorba qualsiasi critica radicale trasformandola in immagine, merce, consumo[24].

Il film scandisce quindi la crisi del sistema con due ultimi segmenti in cui la grafica si intreccia con sequenze dal vivo sia di finzione che di repertorio. Da un lato c'è la partita a scacchi tra Padrone e Operaio che, mentre una teiera sbuffa fino a quasi esplodere (metafora 'termica' della lotta di classe), culmina con la scacchiera rotta sulla testa del primo e con, a tutto schermo, la scritta con grafica da fumetto «CRASH», segnalando il momento della crisi del sistema attraverso l'onomatopea standardizzata della narrativa pop americana, in un gesto di *détournement* situazionista.

A tale collasso del sistema capitalistico seguono, introdotte dall'intertitolo «Cosa vogliamo? Tutto!» (formula che richiama direttamente il lessico del movimento operaio e studentesco a cui farà riferimento, solo l'anno dopo, l'omonimo romanzo di Nanni Balestrini)[25], le immagini di repertorio di manifestazioni di piazza intervallate da una cartina geografica in cui progressivamente prendono fuoco gli USA, il Sud America, l'Africa. La mappa che brucia è una delle figure retoriche più potenti del film nel visualizzare quell'internazionalismo antiimperialista degli anni Sessanta e Settanta fondato sull'idea che le lotte fossero strutturalmente interconnesse e che lo stesso sistema le producesse simultaneamente, dal Vietnam al Congo, dalla Bolivia all'Angola in lotta per l'indipendenza.

È quindi la volta di immagini di disordini di piazza inframezzate da cartelli che funzionano come un catalogo della conflittualità italiana tra il 1968 e il 1970.

[24] Cfr. G. DEBORD, *La società dello spettacolo*, Massari Editore, Bolsena 2018.

[25] N. BALESTRINI, *Vogliamo tutto*, Feltrinelli, Milano 1971.

«FIAT» e «ALFA ROMEO» rimandano alle lotte operaie di Mirafiori e dello stabilimento milanese di Arese, entrambi epicentri della contestazione dell'organizzazione taylorista della produzione; «PIRELLI» e «RHODIATOCE» alle autorganizzazioni operaie che anticiparono le rivendicazioni dell'autunno caldo del 1969; «PISA» alle occupazioni universitarie; «VALDAGNO» agli scontri dell'aprile 1968, quando gli operai della Marzotto abbatterono la statua del fondatore in piazza; «VIAREGGIO» alle agitazioni operaie nella Versilia industriale; quindi «AVOLA» e «BATTIPAGLIA» ai due drammatici episodi in cui la polizia aprì il fuoco sui manifestanti, uccidendo braccianti in sciopero nel primo caso (1968) e operai in protesta contro la chiusura di stabilimenti industriali nel secondo (1969).

Ed ecco così che, alla fine, la voce narrante cambia registro radicalmente. Non è più il Padrone a parlare, ma un'altra voce maschile, ora pulita, non più dialettale né grezza. È una voce 'collettiva', militante, che introduce esplicitamente la lettura ideologica del film («nella loro essenza il capitalismo e i suoi totem sono tigri di carta»), richiamando la celebre formula di Mao Tse-tung del 1956[26]. Questo passaggio segna nell'opera di Buonfino, parallelamente, quello dalla rappresentazione critica alla chiamata all'azione: «su questa base dobbiamo costruire la nostra strategia».

Il film si chiude con una sequenza dal vero in cui una mano con un fiammifero acceso dà fuoco al totem della tigre di carta (la stessa figura che ha ripetutamente attraversato l'animazione come simbolo del capitalismo potente ma vulnerabile). Nel rogo si liquefa anche il pupazzetto (ora fisico) dell'uomo delle caverne protagonista, a voler rappresentare come il Padrone non sia solo sconfitto simbolicamente, ma dissolto, annientato nella sua stessa materialità. È un finale che condensa in un unico gesto la dimensione teorica e quella rituale, quasi sciamanica, dell'opera: bruciare l'idolo per spezzarne il potere.

L'immagine di chiusura è la mano aperta con la scritta «Due, tre, molti Vietnam!» – citazione dello slogan di Che Guevara pronunciato alla Conferenza Tricontinentale dell'Avana (1966) come auspicio di una moltiplicazione dei fronti di lotta in tutto il mondo[27] – che improvvisamente si richiude a pugno sulle note di una canzone di protesta.

[26] Sulla formula della 'tigre di carta' cfr. Mao Tse-tung, *L'imperialismo americano è una tigre di carta*, 14 luglio 1956, ora in Id., *Rivoluzione e costruzione. Scritti e discorsi (1949-1957),* Einaudi, Torino 1979, pp. 412-416.

[27] Cfr. E. Che Guevara, *Creare due, tre, molti Vietnam*, Dalai, Milano 1996.

Il cerchio si chiude. Il pugno con cui il film si era aperto torna, ma carico ora di tutto il percorso compiuto, dalla denuncia alla promessa rivoluzionaria.

Forma e resistenza

Come si è visto, *Totem* attraversa più traiettorie insieme: la stagione del cinema militante, la '*golden age*' dell'animazione italiana, la biografia intellettuale di Buonfino e il clima teorico-politico del Sessantotto. La sua singolarità risiede anzitutto nella capacità di far convergere tali coordinate entro una forma che incorpora al proprio interno le stesse tensioni che intende rappresentare. La compresenza di animazione, fotografia, fotomontaggio, materiali di repertorio e riprese dal vero restituisce infatti sul piano estetico quella dimensione conflittuale che il film individua come tratto costitutivo della storia sociale, trasformando il montaggio in un luogo di attrito permanente tra immagini, linguaggi e regimi di rappresentazione differenti.

In questa prospettiva, la scelta dell'animazione assume un rilievo che eccede la dimensione strettamente linguistica. Buonfino individua infatti nel medium animato uno strumento particolarmente adatto a intervenire sul terreno simbolico in cui il potere costruisce la propria legittimazione. Proprio perché non vincolata alla registrazione mimetica del reale, l'animazione può isolare processi, condensare relazioni storiche complesse in figure immediatamente leggibili e rendere visibili meccanismi che operano normalmente in forma implicita. La deformazione grafica, la sintesi allegorica e la continua trasformazione delle immagini consentono così di mettere in discussione ciò che appare stabile e naturale, restituendone il carattere costruito e contingente. In *Totem* questa possibilità viene sfruttata sino alle sue conseguenze estreme: il dominio si manifesta attraverso simboli che si materializzano e si dissolvono, rapporti sociali che assumono forma di personaggi e oggetti, processi storici che si condensano in figure allegoriche. La critica dell'ideologia passa allora attraverso quella delle forme della rappresentazione, secondo una logica che trova proprio nell'animazione il suo terreno privilegiato.

Acquista così un significato particolare il motivo del totem che attraversa l'intero film. L'idolo evocato dal titolo non designa esclusivamente il potere economico, ma l'insieme dei dispositivi culturali e immaginari che ne garantiscono la legittimazione e la continuità. La cultura sublime, il prestigio sociale, il colonialismo, la femminilità come costruzione ideologica, lo stesso recupero mercificato della contestazione vengono ricondotti a una comune logica di produzione

simbolica. La critica del dominio coincide allora con un lavoro di demistificazione che investe le immagini prima ancora delle istituzioni e che trova nel gesto finale del rogo la propria formulazione più efficace.

La distruzione del totem assume in tal senso il valore di una vera e propria operazione di disincanto. Ciò che viene consegnato alle fiamme è l'universo simbolico che sostiene il potere nel corso del racconto e che il film ha progressivamente ricostruito nella sua genesi storica. Il fuoco agisce come strumento di liquefazione delle evidenze e delle naturalizzazioni sedimentate, rendendo visibile il carattere contingente e trasformabile di ciò che fino a quel momento si era presentato come necessario. È in questo passaggio che la dimensione teorica e quella figurativa dell'opera raggiungono il loro punto di massima coincidenza, poiché l'atto di distruzione dell'idolo corrisponde simultaneamente alla demolizione di un sistema di rappresentazioni e alla possibilità di immaginarne uno diverso.

Recuperare oggi questo film significa restituire a Buonfino il posto che gli compete nella storia dell'animazione italiana e del cinema militante, e insieme interrogarsi su ciò che il suo esempio continua a trasmettere: la forma è già politica; il gesto artigianale e autogestito di produrre immagini vale come atto di resistenza.

Quel pugno reiterato funziona allora come dispositivo formale prima ancora che tematico; la sua ricorrenza salda le genealogie del potere ricostruite dall'opera ai simboli via via sottoposti a critica e tiene insieme un progetto che riconosce nell'animazione una forma specifica di intervento sul reale.

Ciò che resta di *Totem*, dunque, non è soltanto la radicalità di un esito, ma l'ipotesi di metodo che lo sostiene, ovvero che il dissenso possa esercitarsi sulle forme dell'immaginario prima che sui suoi contenuti e che l'animazione sia il luogo dove questa operazione diventa concretamente praticabile. È in tale ipotesi che il film conserva la sua attualità, all'incrocio tra animazione, cultura visuale e pratiche del dissenso nel contesto del lungo Sessantotto.

Il cavaliere inesistente da Italo Calvino a Pino Zac

Stefania Parigi*

ABSTRACT

Il saggio è dedicato alla trasposizione cinematografica di *Il cavaliere inesistente* (1959) di Italo Calvino a opera di Pino Zac, che proviene da un percorso di disegnatore satirico e di regista di cortometraggi d'animazione. Il film, realizzato a tecnica mista dieci anni dopo il romanzo, porta in luce consonanze stilistiche e concettuali, mettendo in gioco una critica aperta alla società contemporanea e alle visioni ufficiali della storia antica e recente.
Parole-chiave. Il cavaliere inesistente; Italo Calvino; Pino Zac; Cinema d'animazione; Cinema e letteratura

The essay is devoted to the film adaptation of *Il cavaliere inesistente* (1959) by Italo Calvino, directed by Pino Zac, who comes from a background as a satirical illustrator and director of animated short films. The movie, created using mixed techniques ten years after the novel, highlights stylistic and conceptual affinities, explicitly criticising contemporary society and the official interpretations of both ancient and recent history.
Keywords. Il cavaliere inesistente; Italo Calvino; Pino Zac; Animation cinema; Cinema and literature

* Stefania Parigi, Università degli Studi Roma Tre, stefania.parigi@uniroma3.it.

Il cavaliere inesistente rappresenta un caso esemplare di rapporto tra cinema e letteratura. Sancisce un incontro d'elezione: tra un disegnatore satirico, Pino Zac, e uno scrittore, Italo Calvino, da sempre legato alla vignetta umoristica, alla caricatura e al fumetto.

A partire dal 1960 Zac porta la sua verve inventiva e dissacrante nel campo del cinema d'animazione, realizzando un numero cospicuo di cortometraggi, in cui esercita una feroce e giocosa critica sugli stili di vita, sui simboli, sul potere dei media nella nuova società dei consumi, scagliandosi costantemente anche contro i vecchi ordini costituiti dello Stato e della Chiesa. *Il cavaliere inesistente* è il suo secondo lungometraggio, dopo *Gatto Filippo. Licenza d'incidere*, che viene realizzato nel 1966 insieme a Daniele D'Anza. Al titolo parodico si accompagna una firma registica capace di mimare comicamente la scissione identitaria e strutturale dell'opera: un fantomatico Daniele Zaccaria unisce il nome di D'Anza al cognome reale di Giuseppe Zaccaria, in arte Pino Zac. Il film porta sullo schermo un personaggio, Gatto Filippo, che è il protagonista delle 'strisce autoconclusive' pubblicate da Zac sul quotidiano «Paese Sera» dal 1950 al 1958, ponendo al centro della rappresentazione la nevrosi dell'uomo contemporaneo. Non a caso il gatto viene ironicamente adagiato sul lettino di un Freud totalmente desacralizzato, presentato addirittura come un amico di Hitler. Si segue una tecnica mista, che intreccia i disegni animati di Zac con i videoclip di noti cantanti dell'epoca, esplicitando persino su questo versante la schizofrenia come principio ispiratore, oltre che come oggetto del racconto.

Anche *Il cavaliere inesistente* si muove in una direzione analoga, sicuramente più sofisticata dal punto di vista tecnico ed estetico: non si limita ad alternare immagini dal vero e sfondi dipinti con marionette di carta animate a passo uno, ma incastra le immagini dal vero dentro quelle disegnate, sovrapponendole direttamente in sede di ripresa, nel reflex della macchina da presa. Questo sistema elaborato dagli animatori cecoslovacchi che partecipano al film permette di eliminare gli 'aloni' intorno ai personaggi che ancora si trovano nei film disneyani a tecnica mista come *The Three Caballeros* (*I tre caballeros*, registi vari, 1944) o *Mary Poppins* (*Id.*, Robert Stevenson, 1964), per esempio, dove la sovrapposizione tra immagine dal vero e immagine disegnata avveniva in sede di edizione.

Le riprese delle sequenze a disegni animati si svolgono nello studio di Zac a Roma, mentre quelle con gli attori sono effettuate a Praga negli studi Barrandov che allora sono all'avanguardia. Secondo le testimonianze di Zac questo sistema

permette di realizzare il film a prezzi non eclatanti e con tempi abbastanza ridotti: due anni al posto dei cinque occorrenti seguendo i metodi abituali[1]. Dalle cronache d'epoca si desume che si comincia a disegnare nel 1967 e a girare nel 1968[2]. Il film, prodotto dall'Istituto Luce, viene finito nel 1969 e arriva sugli schermi nel 1969-1970. Zac realizza i prototipi dei personaggi e degli sfondi e viene aiutato da una squadra di collaboratori, con cui arriva a comporre circa 40.000-50.000 disegni[3].

Il cavaliere inesistente si pone su uno dei versanti più frequentati dal cinema d'animazione di ieri e di oggi, quello dell'incontro con la letteratura fiabesca e con i poemi cavallereschi, che vengono affrontati attraverso il taglio ironico e fantastico che già contraddistingue la tradizione rinascimentale di Ludovico Ariosto. Non a caso l'*Orlando furioso* costituisce, oltre che il punto di partenza delle trasfigurazioni calviniane in *Il cavaliere inesistente*, un terreno continuamente indagato e frequentato sia dallo scrittore sia dal fumettista. Il primo dedica al poema di Ariosto alcune trasmissioni radiofoniche nel 1967. Dal loro rimaneggiamento e ampliamento deriva il libro pubblicato da Einaudi nel 1970, intitolato *Orlando furioso di Ludovico Ariosto raccontato da Italo Calvino*. Dal canto suo, Zac pubblica nel 1975 un *Orlando furioso a fumetti* in cui si mette direttamente in scena insieme ad Ariosto e al lettore, in un orizzonte chiaramente metatestuale e rifacendosi, nei disegni, a evidenti forme del linguaggio cinematografico. L'amplesso tra Ruggiero e Bradamante, per esempio, viene dato tutto attraverso dettagli delle mani, degli occhi e della bocca.

Pochi anni prima, nel 1972, Zac si era confrontato con il poema eroicomico *La secchia rapita* di Alessandro Tassoni all'interno del programma televisivo *Super Gulp! Fumetti in tv* (Primo Canale, 1972; Secondo Canale, 1977-1981). La sua video-animazione era intitolata significativamente *La secchia rapita. Poema di A. Tassoni ricantato a fumetti da Pino Zac* e, anche in questo caso, il disegnatore aveva

[1] Cfr. le dichiarazioni di Zac in *Italo Calvino: nella foresta del racconto. Sul film "Il cavaliere inesistente"* (Rai, 1969), <https://www.raiplay.it/video/2023/09/Italo-Calvino-nella-foresta-del-racconto-Sul-film-Il-cavaliere-inesistente-9c239e34-7f98-4c23-b326-f7e0e2a2b972.html> (ultima consultazione: 15 aprile 2025).

[2] Cfr. C. Farina, *Il cavaliere inesistente*, in «Sipradue», n. 1, 1 febbraio 1969.

[3] Cfr. le dichiarazioni di Zac in *Italo Calvino: nella foresta del racconto. Sul film "Il cavaliere inesistente"*, cit.

fatto parlare direttamente l'autore seicentesco in una esplicita parodia dell'originaria parodia tassoniana.

In *Il cavaliere inesistente* di Calvino la voce del narratore è inizialmente anonima e solo nel IV capitolo si palesa come quella di una religiosa, suor Teodora, che scrive all'interno di un convento. Nell'adattamento di Pino Zac il prologo ci mostra, prima dei titoli di testa, la macchina da presa che discende in un convento fermandosi sull'enorme copricapo della suora-scrivente di cui non ci viene mostrato subito il volto, ma solo la mano con la penna.

I cappelloni religiosi sono già delle maschere evidenti e si pongono sulla stessa linea parodica delle armature che troveremo subito dopo, per contrasto e assonanza, nella rievocazione delle gesta dei paladini. Il convento è filmato in bianco e nero, con personaggi in carne e ossa. Rappresenta il mondo della realtà che si contrappone e si rapporta al mondo dell'immaginazione e della fantasia. La monaca, che nel libro è un evidente alter ego dello scrittore, qui diventa il corpo reale da cui si emanano le fantasticherie cavalleresche che portano in campo il colore, il disegno animato e i personaggi reali mascherati.

La penna della suora è costantemente inquadrata come vera forza motrice della storia, secondo quanto è già prefigurato nel testo di Calvino dove la scrittura si trasforma anche in disegno, in mappe colorate a cui Zac dà un letterale compimento figurativo. La penna provoca un'accensione e una proiezione in un altrove lontano, al di là del clima squallido, monotono e ripetitivo che si respira nel convento dove i problemi messi in luce da Zac (che non si trovano nel libro di Calvino) sono comicamente quelli della distinzione tra i sedani e i cardi, oppure del rituale delle tisane che viene ossessivamente riproposto per tutto il film.

Il racconto fantastico comincia con le prime parole del libro: «Sotto le rosse mura di Parigi era schierato l'esercito di Francia». E già da subito i disegni di Zac e il sonoro si muovono sulla sovrapposizione delle epoche, sull'incastro di temporalità diverse, sull'immissione della contemporaneità nella rievocazione dell'antico: dietro le rosse mura di Parigi appare la torre Eiffel, un soldato ha sopra l'elmo un orologio, i paladini completamente desacralizzati giocano a carte o fanno le parole crociate, si sente il cronista di una partita sportiva tra Sampdoria e Atalanta, appaiono giocatori di rugby, un carrarmato sopra un cavallo, la statua di Bartolomeo Colleoni di Andrea del Verrocchio. La figura di Carlo Magno delinea quel «personaggio quasi comico di vecchio un po' rimbambito» di cui Cal-

vino parla nel suo libro sull'*Orlando furioso*[4] e che ripropone in *Il cavaliere inesistente*, soffermandosi sulle sue cantilene «Tatta-tatatài-tàta-tàta-tatàta», che sono una esplicita parodia del tronfio discorso istituzionale. Zac lo caratterizza in questa dimensione di abbassamento comico mettendogli in testa una corona traballante, che gli scende continuamente sugli occhi.

L'ultimo paladino che si presenta al re di Francia è Agilulfo, che ha il nome di un re longobardo del VI-VII secolo. È il cavaliere inesistente del titolo: una bianca armatura vuota, lucida come quella di un frigorifero, dirà Calvino in un'intervista sul film di Zac[5]. E proprio sul vuoto della sua faccia dentro l'elmo cominciano a imprimersi i titoli di testa.

Nella prefazione a *I nostri antenati* del 1960 (che raccoglie, oltre a *Il cavaliere inesistente*, *Il visconte dimezzato* e *Il barone rampante*), lo scrittore qualifica la figura del cavaliere inesistente con la formula di «inesistenza munita di volontà e coscienza» dicendo di aver ritratto «un tipo umano molto diffuso in tutti gli ambienti della nostra società»[6].

La sua armatura vuota diventa il simbolo esplicito della disumanizzazione dell'uomo contemporaneo, costruito sulla base dell'obbedienza alle norme, privato di ogni soggettività, passione e libertà immaginativa. Il cavaliere inesistente raffigura un'identità, o meglio una mancanza di identità, omologata alle leggi e al sapere dominante: parla come un libro stampato, si comporta come un computer. È in tutto e per tutto la macchina di una inerte conoscenza enciclopedica. Nella sua ossessione delle citazioni a volte sembra un retore accademico, che fa addormentare gli interlocutori, come accade nell'incontro con Priscilla. Oggi non può che apparirci come una linda e asettica emanazione dell'intelligenza artificiale. Zac sottolinea in maniera ancora più sarcastica di Calvino questo suo essere l'"uomo a una dimensione' per riprendere la formula di Herbert Marcuse degli anni Sessanta, calandolo in una scenografia dove i segni del presente sono più

[4] I. CALVINO, *Orlando furioso di Ludovico Ariosto raccontato da Italo Calvino*, Mondadori, Milano 2004, p. 12.

[5] Cfr. le dichiarazioni di Calvino in *Italo Calvino: nella foresta del racconto. Sul film "Il cavaliere inesistente"*, cit.

[6] I. CALVINO, *I nostri antenati. Il cavaliere inesistente. Il visconte dimezzato. Il barone rampante,* Einaudi, Torino 1960, pp. XVI-XVII.

esplicitati, anche se intrecciati con la storia del passato.

Come in un racconto filosofico, alla mente senza corpo si contrappone un corpo senza mente che è rappresentato dallo scudiero Gurdulù, qualificato da Calvino con la formula «esistenza priva di coscienza»[7]. Zac esalta questo corpo calato nell'indifferenziazione naturale sottolineando con il disegno animato le sue continue metamorfosi: in un'anatra, in una rana, in un pero, in un pesce, in una zucca. Si diverte, come è stato sottolineato, a evocare, attraverso le forme animali e vegetali, lo stile del pittore manierista Arcimboldo[8]. Gurdulù rappresenta inoltre la completa indisciplina verso gli ordini costituiti: a un certo punto compaiono dei carabinieri pinocchieschi per rimetterlo in riga. Zac lo dipinge come un clown dandogli, in questo inarrestabile girotondo di metamorfosi, le fogge dei protagonisti della commedia dell'arte quali Arlecchino e Pulcinella e rimandando anche al Sancho Panza del *Don Chisciotte* di Cervantes. Viene messa in luce continuamente la sua carnalità erotica, sebbene sempre in modi abbastanza castigati rispetto alla rappresentazione del sesso che Zac aveva dato nei suoi precedenti cortometraggi. Non bisogna dimenticare che *Il cavaliere inesistente* prodotto dal Luce doveva rivolgersi anche all'infanzia e non solo agli adulti come le sue prove precedenti. Questo probabilmente fa sì che anche la scena in cui la guerriera Bradamante si toglie l'armatura, rivelando di essere una donna, sia strutturata nel film in forme più pudiche rispetto a quelle adottate da Calvino. Ci limitiamo a vedere le sue gambe nude.

Gurdulù e Carlo Magno sono gli unici protagonisti della finzione che vengono ricreati solo attraverso il disegno animato mentre Agilulfo è un'armatura reale, così come sono reali gli altri personaggi principali: Rambaldo, Torrismondo, Priscilla, Bradamante, Sofronia. Ognuno di loro rappresenta nel testo di Calvino degli itinerari di ricerca dell'identità, dell'essere uomo e dell'essere donna. La soluzione scelta da Zac per mettere in scena queste diverse figure e funzioni del femminile e del maschile è quella di raccoglierle dentro lo stesso corpo attoriale. Così Hana Růžičková interpreta Priscilla, Sofronia e Bradamante. Quest'ultima coincide, come viene esplicitato alla fine nel libro, con la suora Teodora. Stefano Oppedisano recita nella parte di Rambaldo e di Torrismondo.

Zac ci fa vedere i loro volti in primo o primissimo piano limitandosi a ca-

[7] *Ibid.*

[8] Cfr. A. Boulé-Basuyau, *L'image au pied de la lettre?* "*Il cavaliere inesistente*" *de Pino Zac*, in «Italies», n. 16, 2012.

muffarli con parrucche, trucchi e vestiari. La loro somiglianza e differenza suscita un senso perturbante nello spettatore e, allo stesso tempo, induce a leggere la storia come proiezione fantastica dello sguardo della suora-scrivana. Tutto il suo racconto potrebbe essere analizzato anche in termini di gender, sottolineando le varie forme della coscienza e della combattività femminile[9]. Zac, inoltre, a differenza di Calvino, mette nella stanza della suora-scrivana la statua di un santo, San Colombano, che compare e scompare, rimandando nei suoi tratti ai personaggi reali della finzione: ora Rambaldo, ora Torrismondo. È come se i corpi e le cose fossero soltanto creazione e proiezione della sua fantasia femminile, delle sue ansie identitarie.

Il finale sancisce l'uscita dalla realtà nella fiaba d'amore: il colore si sostituisce al bianco e nero del convento, mentre suor Teodora-Bradamante fugge con Rambaldo sopra un cavallo alato, attraversando le varie scenografie dell'avventura appena narrata. Zac inserisce il celebre coro «Va pensiero sull'ali dorate…» del *Nabucco* di Verdi per sottolineare, in senso ironicamente letterale, che tutto si riduce a un movimento dell'immaginazione, al sogno ridicolizzato della canonica fiaba.

Il film è strutturato sulle corrispondenze e i rimandi continui tra la realtà della suora che scrive e i suoi racconti fantastici. Il montaggio sottolinea l'analogia dei passaggi da uno stadio all'altro, tramite raccordi su posture similari dei corpi, su situazioni a specchio oppure sulla concordanza del dialogo.

All'uscita del film, Calvino riconosce la fedeltà di Zac al suo testo e, allo stesso tempo, ne sottolinea la personale «interpretazione visuale»[10]. Il suo apporto creativo si esplica, oltre che nel tratto incisivo del disegnatore, nei colori che inondano i disegni, nel collage, nel gioco continuo con materiali diversi raccolti all'interno della tradizione figurativa e cinematografica, lavorando sulla collisione e il rimpasto tra la memoria storica e l'immaginario contemporaneo. Ci sono paesaggi macabri che sembrano rimandare alla pittura fiamminga, pieni di impiccati e donne-streghe. Compare il *Guidoriccio da Fogliano* di Simone Martini e si vedono

[9] A questo proposito cfr. G. Santaera, *La donna-cavalier, l'armi e l'amore: cinema, letteratura e animazione di genere ne* Il cavaliere inesistente *di Calvino e Pino Zac*, in «Arabeschi. Rivista internazionale di studi su letteratura e visualità», n. 22, luglio-dicembre 2023.

[10] Cfr. le dichiarazioni di Calvino in *Italo Calvino: nella foresta del racconto. Sul film "Il cavaliere inesistente"*, cit.

fotografie di guerrieri tratte da *Richard III* (*Riccardo III*, 1955) di Laurence Olivier. Cristoforo Colombo si anima all'interno delle banconote delle lire, secondo dei moduli già sperimentati nei cortometraggi di Zac[11]. Ci viene mostrata la scalinata con la carrozzina presente in *Bronenosec Potëmkin* (*La corazzata Potëmkin*, 1925) di Sergej M. Ėjzenštejn. Sono inquadrate le carte dei tarocchi, ricorrenti nell'immaginario satirico e nella pratica del disegnatore-animatore. Si evoca il mondo sottomarino di Georges Méliès e ironicamente l'*Amleto* di Shakespeare, quando un uomo con un teschio in mano proclama: «Vai in convento»; si vedono la testa scultorea di Beethoven, un dipinto con Napoleone che parla come Mussolini, il volto disegnato di Dante, che sembra tratto dalle illustrazioni di Gustave Doré.

A un certo punto compare la strega disneyana di *Snow White and the Seven Dwarfs* (*Biancaneve e i sette nani*, David Hand, 1937) con un'enorme mela. In una nuvoletta da fumetto Rambaldo immagina la testa di Bradamante, che non ha ancora visto, come quella di Greta Garbo o della Gioconda. I cavalieri del Santo Graal di Calvino diventano nel film di Zac i cavalieri del Walhalla e sono esplicitamente caratterizzati come nazisti, con il simbolo della svastica su alcuni dei loro vestimenti bianchi, svastica che torna anche fra gli orchi che assalgono il castello di Priscilla. Il capo dei Walhalla, non a caso, viene chiamato duce.

Tra gli oggetti della contemporaneità possiamo notare un guerriero con una macchina da caffè; nel bel mezzo di un paesaggio incantato da luna piena compaiono antenne televisive; un soldato legge la rivista erotica «Plaisir»; i burocrati medievali portano gli occhiali come il saraceno Isoarre; dopo la guerra al suolo rimangono scatolette, sveglie, macchine fotografiche, radio, orologi e appare un'autoambulanza. Ci sono anche foto di cadaveri e di cimiteri dei militi ignoti delle guerre mondiali. A un certo punto vediamo perfino la figura di un mafioso siciliano.

Questo grande calderone carnevalesco di immagini di diversa provenienza si accompagna a una medesima inverosimiglianza e sottolineatura ironica a livello del sonoro e della musica. Si sente la *Marsigliese*, canticchiata da Carlo Magno;

[11] All'interno del programma *Come mai, fatti, musica e cultura dell'esperienza giovanile oggi*, andato in onda su Rai 2 nel 1977-1978, Zac cura, tra l'altro, una rubrica sulla crisi economica facendo parlare e discutere i volti animati di celebri personalità (Verdi, Colombo, Manzoni, Michelangelo, Leonardo da Vinci ecc.) raffigurate sulle banconote delle lire italiane.

quando si vede l'antenna televisiva si ode la sigla del telegiornale; negli uffici della burocrazia, sarcasticamente presi di mira, risuona il rumore forte della macchina da scrivere. Mentre il convento è inondato di canti religiosi, durante il combattimento con i saraceni si scatena il French Cancan. Si accavallano toni da circo, estratti di opere liriche e musiche degli anni Sessanta. Carlo Magno proclama le formule di Cesare («Il dado è tratto»), di Garibaldi («Qui si fa l'Italia o si muore»), del *Riccardo III* di Shakespeare: «Il mio regno per un cavallo». Si nomina la convenzione di Losanna che risale al 1923, risuonano gli slogan *Arrivano i nostri* e *Mamma li turchi*. Si sente *Avanti popolo!* e si grida alla rivoluzione socialista quando Torrismondo incita alla rivolta i poveri di Curvaldia. È proprio in quel momento che appare, simbolicamente, la scalinata con la carrozzina che evoca *La corazzata Potëmkin*. La guerra dei cavalieri del Walhalla, invece, è caratterizzata, non a caso, dalla *Cavalcata delle Valchirie* di Wagner, mentre il combattimento tra Agilulfo e gli orsi è scandito da un valzer di Strauss. La danza amorosa di Torrismondo e Sofronia dentro una sorta di bosco magico è accompagnata ironicamente dalla canzone del film di Claude Lelouch *Un homme et une femme* (*Un uomo, una donna*, 1966). Le fonti sono sempre diverse e stridenti l'una con l'altra, dal punto di vista sia della temporalità sia della loro collocazione tra l'alto e il basso della scala artistica. Inoltre Zac lavora costantemente sulle inflessioni dialettali come cifre che concorrono al frastuono identitario che anima il film, mescolando accenti siciliani, napoletani, settentrionali e tedeschi.

La sua fantasia e creatività satirica attraversa e congiunge l'immagine e il sonoro, mettendo ancora più allo scoperto, rispetto al racconto di Calvino, i raccordi con il presente e con la memoria storica del passato, portando all'apice i giochi intertestuali e intertemporali, e calcando il pedale in maniera ancora più esplicita sulla satira del potere e della società contemporanea. Se, infatti, il racconto di Calvino si situa ancora negli anni della guerra fredda e dell'inizio del boom economico, il film nasce nell'epoca delle tensioni e delle atmosfere sessantottesche. La spinta critica e contestataria di cui è intrisa tutta l'opera di Zac diviene qui il termometro vibrante che guida le sue animazioni carnevalesche, continuamente sospese tra il reale e l'immaginario, tra i fantasmi della storia e le proiezioni nel tempo del vissuto.

La politica a cartoni. Animazione e strategie di propaganda nell'Italia della Prima Repubblica

Mariangela Palmieri*

ABSTRACT

L'articolo analizza il ruolo dell'animazione nella propaganda audiovisiva dei partiti politici italiani durante la Prima Repubblica, evidenziandone usi e significati. Nei filmati pensati per le sale cinematografiche e, più tardi, negli spot per la televisione, l'animazione compare raramente, ma è investita della funzione cruciale di semplificare messaggi complessi e costruire rappresentazioni simboliche della realtà politica. Configurandosi come un linguaggio non convenzionale nelle strategie di propaganda audiovisiva, l'animazione si rivela efficace nel comunicare contenuti ideologici, in particolare per ironizzare sull'avversario politico, e nel mettere in pratica forme espressive insieme sperimentali e in grado di dialogare con la cultura popolare, assumendo un ruolo alternativo, e per certi aspetti anarchico, rispetto ai codici tradizionali del discorso politico.
Parole-chiave. Animazione; Propaganda; Partiti politici; Prima Repubblica; Media audiovisivi

This article analyses the role of animation in the audiovisual propaganda of Italian political parties during the 'First Republic', highlighting its uses and meanings. In films produced for cinemas and, later, in television spots, animation appears rarely, but it plays a crucial role in simplifying complex messages and constructing symbolic representations of political reality. By presenting itself as an unconventional language within audiovisual propaganda strategies, animation proves effective in communicating ideological content, particularly in satirising political opponents, and in employing forms of expression that are both experimental and capable of engaging with popular culture, assuming an alternative – and in some respects anarchic – role compared to the traditional codes of political discourse.
Keywords. Animation; Propaganda; Political parties; First Republic; Audiovisual media

* Mariangela Palmieri, Università degli Studi di Salerno, mpalmieri@unisa.it.

Gli anni della Prima Repubblica in Italia sono caratterizzati da una forte centralità dei partiti politici e da un sistema mediale in evoluzione, che passa dalla supremazia del cinema a quella della televisione. Gli audiovisivi – i filmati destinati alle sale cinematografiche prima e gli spot pensati per la tv poi – sono parte integrante delle strategie propagandistiche dei partiti, grazie alla loro efficacia comunicativa e alla capacità di attivare repertori culturali condivisi[1]. In tale ambito, il ricorso al linguaggio dell'animazione costituisce un terreno di analisi interessante e, tuttavia, ancora poco esplorato. Alla luce di tali coordinate, questo lavoro intende interrogare il ruolo dell'animazione nei filmati di propaganda cinematografica e negli spot politici televisivi dei partiti politici italiani negli anni della Prima Repubblica[2], con specifico riferimento alle campagne elettorali per le politiche. L'obiettivo è

[1] Per un'analisi dello spot televisivo in ambito politico-elettorale a livello internazionale cfr. almeno E. Diamond, S. Bates, *The Spot: The Rise of Political Advertising on Television*, mit Press, Cambridge 1984; *Television and Politics in Evolving European Democracies*, a cura di L.L. Kaid, Nova Science Publishers, New York 1999; Ead., A. Johnston, *Videostyle in Presidential Campaigns: Style and Content of Televised Political Advertising*, Praeger, Westport 2001; D.M. West, *Air Wars: Television Advertising in Election Campaigns, 1952-2004*, cq Press, Washington 2005; *The SAGE Handbook of Political Advertising*, a cura di L.L. Kaid, C. Holtz-Bacha, SAGE, London-New Delhi 2006. A livello nazionale cfr. G. Bodrato, *Il potere degli «spot»*, Rusconi, Milano 1991; I. Pezzini, *Lo spot elettorale. La vicenda italiana di una forma di comunicazione politica*, Booklet, Milano 2001; A. Cattaneo, P. Zanetto, *(E)lezioni di successo. Manuale di marketing politico*, Etas, Milano 2003; E. Novelli, *La turbopolitica. Sessant'anni di comunicazione politica e scena pubblica in Italia*, bur, Milano 2006.

[2] Gli audiovisivi in questa sede analizzati sono consultabili sul portale dell'aamod – Archivio Audiovisivo del Movimento Operaio e Democratico (<https://aamod.it>), dell'Archivio degli Spot politici e dei manifesti (<https://www.archivispotpolitici.it>) e dell'Istituto Luigi Sturzo (<https://digital.sturzo.it>) (ultima consultazione: 25 febbraio 2026). Il campione analizzato nella prima parte dell'articolo, relativo ai filmati della Democrazia Cristiana e del Partito Comunista Italiano dagli anni Cinquanta ai Settanta, può essere considerato esaustivo, poiché gli audiovisivi di propaganda dei due partiti sono stati oggetto di una adeguata conservazione presso i citati aamod e Istituto Sturzo. Diversamente, il campione dei filmati indirizzati alle sale cinematografiche dei partiti diversi dalla dc e dal pci e quello degli spot elettorali degli anni Ottanta e Novanta destinati alla televisione, preso in esame nella seconda parte del contributo, non sono rappresentativi della totalità di tali opere, poiché soprattutto gli spot televisivi, considerati prodotti destinati a un rapido consumo per ragioni elettorali, il più delle volte non sono stati considerati meritevoli di conservazione; la loro consultazione si è resa possibile grazie al lavoro di recupero e digitalizzazione condotto nell'ambito del progetto di ricerca da cui è scaturito l'Archivio degli Spot Politici.

comprendere se e in che modo il linguaggio animato abbia inciso sulle forme della rappresentazione politica e dell'autorappresentazione dei partiti nei media audiovisivi, ponendosi come spazio di negoziazione tra propaganda, sperimentazione linguistica e cultura popolare.

I filmati di propaganda per il cinema

Sin dall'immediato secondo dopoguerra e prima della grande diffusione della televisione, in un'epoca contrassegnata dalla centralità del cinema nel sistema dei media, i partiti politici italiani, memori dell'esperienza dell'Istituto Luce negli anni del fascismo, promuovono la realizzazione di brevi film di propaganda, destinati alle sale cinematografiche oppure al circuito della militanza. La Democrazia Cristiana e il Partito Comunista Italiano sono i due principali partiti di massa dell'agone politico che in modo più sistematico hanno prodotto audiovisivi[3]. La DC, più incline del PCI a sperimentare linguaggi moderni[4], utilizza in diverse occasioni l'animazione nei suoi filmati destinati alle sale. Il primo cortometraggio d'animazione, prodotto dalla SPES (Servizio Propaganda e Stampa), è *Belle ma false* (1958)[5], con protagonista un personaggio goffamente tarchiato e dall'inconfondibile accento russo, di nome Palmiro. Siamo alla vigilia delle politiche del 1958, nel pieno della Guerra fredda e della contrapposizione tra comunisti e democristiani. Il

[3] La produzione audiovisiva di propaganda dei due maggiori partiti italiani è stata oggetto negli ultimi anni di alcuni studi. Cfr. almeno G. FANTONI, *Italy through the Red Lens: Italian Politics and Society in Communist Propaganda Films (1946-79)*, Palgrave Macmillan, Cham 2021; M. PALMIERI, *Schermi nemici. I film di propaganda della Democrazia Cristiana e del Partito Comunista Italiano (1948-1964)*, Mimesis, Milano 2023.

[4] Le scelte dei linguaggi adottati dai due partiti nei rispettivi film di propaganda sono un'emanazione dell'identità e delle culture di appartenenza di ciascuna compagine e riflettono il tipo di pubblico a cui si rivolgono. Il PCI è un partito classista, che si richiama alla cultura alta e a specifici riferimenti ideologici; nei suoi film di propaganda si rivolge prevalentemente ai militanti, anche per l'impossibilità di queste opere di accedere al circuito delle sale commerciali. La DC, invece, si configura come un partito moderato e interclassista, in dialogo con la cultura popolare e il sistema dei media; i suoi FILM di propaganda, che in alcuni casi sono proiettati anche nelle sale, mirano a intercettare un pubblico più ampio del proprio elettorato consolidato. Tali presupposti influiscono sulla scelta di forme discorsive più tradizionali nel primo caso e più moderne nel secondo. Per un approfondimento su questi temi cfr. PALMIERI, *Schermi nemici*, cit., pp. 159 e ss.

[5] *Belle ma false* (1958), produzione: DC SPES, 5', colore, sonoro.

protagonista del cartone animato, che incarna il Segretario del PCI, difende strenuamente opere e uomini di potere sovietici, ma non vuole riconoscere i meriti del governo democristiano. L'occasione, così, è propizia per la *voice-over* del cortometraggio per illustrare numeri e realizzazioni della Riforma agraria, del Piano Fanfani per gli alloggi e della Cassa per il Mezzogiorno. Il linguaggio dell'animazione consente di dare 'concretezza' all'immaginazione, come quando la colomba della pace, uno dei simboli più utilizzati dal PCI, si trasforma in un soldato dell'Armata rossa che brandisce un'arma; oppure quando la potenza imperialista sovietica è rappresentata come un'onda di colore rosso che invade la Corea del Sud, salvo poi essere respinta dalle Nazioni Unite. La *voice-over* contesta la posizione di Palmiro elencando fatti che discostano la realtà dalle sue narrazioni. Alla fine, sconfessato dalle sue stesse bugie, Palmiro è costretto a scappare via. Il corto, realizzato completamente con la tecnica dell'animazione, ha un taglio ironico, in prevalenza quando mostra il Segretario del PCI e ciò che racconta, che diventa neutro quando il contenuto, relativo a fatti e numeri in favore della DC, si fa informativo.

Il filmato d'animazione successivo della propaganda DC è *Caro…amico* (1962)[6], prodotto dalla SPES per le politiche del 1963. Il richiamo al celebre *Carosello* televisivo (Programma Nazionale, 1957-1977) è palese: in apertura del cartone animato appare la scritta «Caro…sello» e a seguire il titolo del cortometraggio, «Caro…amico». La pellicola ha per protagonista un bambino, nato durante il ventennio, al quale, mano a mano che diventa adulto, sono messi in testa diversi cappelli, che simboleggiano i proclami della propaganda politica, prima fascista, poi comunista. Si ricordano inizialmente le guerre combattute dal fascismo, che il protagonista ha dovuto subire. Quindi arriva 'Baffone', in un primo momento osannato dai comunisti, poi condannato. L'ometto è visibilmente disorientato dalle diverse idee, talvolta contraddittorie, con cui provano a indottrinarlo. Un altro personaggio lo invita dunque a pensare con la propria testa, in un rinnovato clima di democrazia garantito dalla DC. Il cartone si colloca nella strategia propagandistica adottata per la campagna elettorale del 1963, orientata a rimarcare l'immagine della Democrazia Cristiana come un partito di centro e moderato, alla luce degli imminenti accordi che avrebbero portato alla nascita del centrosinistra.

[6] *Caro…amico* (1962), produzione: DC SPES, 6'45", colore, sonoro.

La DC, in altre parole, è rappresentata come un'alternativa sicura agli estremismi di destra e di sinistra. Il disegno animato di *Caro…amico* mostra, infatti, alcuni protagonisti del nazifascismo e del comunismo sovietico senza, però, fare mai il loro nome. Inoltre, la strategia propagandistica democristiana incardinata sul rifiuto degli estremismi di destra e sinistra è qui chiaramente rappresentata, attraverso il linguaggio figurato dell'animazione, con la demonizzazione dei due estremismi politici attraverso il simbolismo dei copricapi, ovvero gli indottrinamenti fascisti e comunisti che sono imposti al protagonista. All'interno di questa campagna elettorale e del relativo messaggio politico particolarmente riuscito appare un altro cortometraggio animato prodotto dalla SPES, *Traguardo* (1963)[7]. Il filmato invita l'elettore a seguire la strada dritta, senza prendere deviazioni pericolose, che rappresentano i partiti di destra e di sinistra. Il cartone rimanda a un altro corto (non animato a dispetto del nome), realizzato nel 1960, *Cartoons* (1960)[8]. In *Traguardo* si vede un omino che cammina su una strada dritta, contrassegnata da cartelli che riportano gli anni e che indicano lo scorrere del tempo. Quando arriva al punto in cui deve decidere dove svoltare, in corrispondenza del 1963, vede un gruppo di persone con cartelli inneggianti allo sciopero e alla rivoluzione che vanno verso la sinistra dello schermo, in una direzione che è indicata come pericolosa. L'uomo sapientemente non li segue; essi, infatti, poco dopo finiscono in un burrone. Quindi il protagonista è raggiunto da altri due personaggi, che rappresentano partiti di destra. Ciascuno inizia a fargli promesse, che poi si rivelano false, per accaparrarsi la sua fiducia. Ma l'uomo non li ascolta, lasciandoli litigare, e si allontana tirando dritto e dicendo: «Io devo proseguire per la mia strada». Il messaggio è chiaro: l'uomo che prosegue per il centro scampa i pericoli delle strade laterali, che portano verso le ali estreme del sistema politico. Il filmato attraverso il disegno animato e il ricorso all'ironia traduce in una rappresentazione molto intuitiva il leitmotiv della campagna elettorale democristiana, imperniata sulla necessità di convincere il proprio elettorato di essere ancora il

[7] *Traguardo* (1963), realizzazione: Cartoons Film, produzione: DC SPES, 4', b/n, sonoro.

[8] Nel filmato, di appena un minuto, la cinepresa è collocata su un veicolo in movimento e inquadra una strada che è percorsa velocemente. Il mezzo, nonostante delle brusche frenate, non gira né a sinistra né a destra, ma sceglie di proseguire dritto, mentre la *voice-over* esclama: «Avanti, senza sbandate, né a sinistra, né a destra. Avanti e al centro con la Democrazia Cristiana!».

punto di riferimento dei moderati, anche a fronte dell'accordo col PSI per la nascita del centrosinistra.

Sempre per la campagna elettorale del 1963, ma con un tono diverso, è il cortometraggio animato *Gli anni felici continueranno* (1963)[9]. Per quelle elezioni, sentite come una sfida incerta e non facile da vincere, sullo sfondo di alcune importanti trasformazioni sociali che stavano investendo il Paese, i democristiani si erano rivolti a uno psicologo motivazionista di origini austriache ma naturalizzato americano, Ernest Dichter, che si era occupato con successo della campagna elettorale di Kennedy, ricorrendo alla psicologia di massa e al marketing politico[10]. Il suo coinvolgimento fu anche al centro di uno scoop giornalistico a opera di «Paese Sera», che ne pubblicò il rapporto riservato, destinato alla DC, contenente l'analisi del mercato elettorale e la strategia da adottare. La pubblicazione fece gridare allo scandalo, con la complicità dei quotidiani che definirono Dichter il «persuasore occulto». Si trattava, infatti, del primo caso in Italia di impiego da parte di un partito politico di un consulente straniero, che tra l'altro si occupava di pubblicità commerciale. La commistione fra propaganda elettorale e commerciale, per l'epoca inusuale, alimentò timori di manipolazione dell'opinione pubblica. La scelta di rivolgersi a Dichter testimoniava, tuttavia, la volontà della DC di rinnovare le proprie forme di propaganda, ricorrendo a tecniche e modelli moderni – come dimostra anche il significativo ricorso all'animazione negli audiovisivi nel biennio 1962-1963 – nell'ambito di un più ampio sforzo organizzativo che il partito mise in campo per quella campagna elettorale. Era in corso, tra l'altro, una progressiva trasformazione delle forme di comunicazione politica (basti pensare che le elezioni del 1963 furono le prime in cui i partiti ricorsero alla televisione) che avrebbe mostrato i suoi effetti alcuni anni dopo[11]. Dai sondaggi sull'opinione pubblica condotti da Dichter era emerso che nell'immaginario comune la DC fosse percepita come una vecchia signora. La campagna elettorale fu

[9] *Gli anni felici continueranno* (1963), regia: Pietro Cavallina, operatore: Duccio Guidotti, produzione: DC SPES, 8'25", colore, sonoro.

[10] Cfr. A. SARTI, *Quando la DC "aveva vent'anni"*, in *Parole e immagini della Democrazia Cristiana in quarant'anni di manifesti della SPES*, a cura di C. Dané, b&b, Roma 1985, pp. 39-40.

[11] Cfr. E. NOVELLI, *Le campagne elettorali in Italia. Protagonisti, strumenti, teorie*, Laterza, Roma-Bari 2018.

così impostata su una nuova rappresentazione del partito, condensata nel celebre slogan «La DC ha 20 anni» e nell'immagine di una giovane fanciulla, di bell'aspetto e sorridente, disegnata sui manifesti. Riprende questo motivo il cortometraggio *Gli anni felici continueranno*. Nelle prime immagini sono rappresentate scene di primavera, col sottofondo di un brano musicale cantato, che riprende nel ritornello il titolo del cortometraggio. L'atmosfera è da fiaba. Compaiono farfalle che compongono forme sullo schermo. Una di esse, volando, lascia come scia lo slogan «La DC ha 20 anni». La primavera è una metafora della stagione felice di progresso che vive il Paese, dopo i sacrifici del dopoguerra. L'Italia è descritta come una realtà giovane, così come il suo principale partito. Quindi il siparietto lascia lo spazio a una storia che ha per protagonista un passerotto, che scappa di fronte alle insidie del comunismo, rappresentato da personaggi loschi. La farfalla lascia ancora una scia, stavolta per dire che il PCI è vecchio, costruendo così una contrapposizione tra la giovinezza democristiana, proiettata verso il futuro, e la vecchiaia comunista che guarda al passato. Il cortometraggio prosegue elencando, col supporto delle immagini animate, i progressi di cui il Paese ha beneficiato sotto la guida democristiana e i progetti per il futuro.

Diversamente, in quegli stessi anni nei filmati commissionati dalla Sezione Stampa e Propaganda del PCI, in generale improntati, come già detto, a un modello comunicativo tradizionale, che molto raramente fa concessioni a linguaggi più moderni, l'animazione è assente. Comparirà solo a fine anni Sessanta nella breve esperienza di *Terzo Canale* e in alcuni film di propaganda prodotti dall'Unitelefilm. *Terzo Canale* e Unitelefilm, pur operando sotto l'egida del PCI, sono, infatti, espressione di un tipo di comunicazione politica che si allontana dai canoni classici della propaganda di partito. L'Unitelefilm era nata come articolazione della Sezione Stampa e Propaganda all'inizio degli anni Sessanta per la necessità di garantire al PCI un'autonoma struttura produttiva e distributiva, in grado di far circolare audiovisivi di proprio interesse, aggirando i limiti e le imposizioni del circuito tradizionale. Si voleva, in particolare, contrastare l'influenza della televisione, interamente controllata dal governo[12]. L'Unitelefilm produce audiovisivi di vario

[12] Con la riforma della Rai del 1975 (legge 14 aprile 1975, n. 103) il controllo del servizio pubblico sarebbe passato dal governo al Parlamento. La riforma, inoltre, avrebbe previsto, all'interno della programmazione radiotelevisiva, appositi spazi destinati ai partiti coinvolti nelle consultazioni

tipo, caratterizzati da uno stile più attuale e che vanno oltre la propaganda stretta del PCI, per farsi interpreti delle molte voci gravitanti nell'orbita della sinistra in quegli anni[13]. Si può quindi parlare di una produzione che si oppone al mainstream, configurandosi come una voce alternativa ai media controllati dal potere governativo. Sotto questa luce va letto l'esperimento di *Terzo Canale*, il cinegiornale prodotto dall'Unitelefilm nel 1968, allo scopo – si legge nella nota di Achille Occhetto alle Federazioni del PCI – di «contestare la quotidiana opera di disinformazione e mascheramento della realtà che la televisione mette sistematicamente in opera con ben nota faziosità […] non si tratta di una "controtelevisione", tecnicamente parlando, ma di un agile e moderno strumento di comunicazione e chiarificazione»[14]. Con queste premesse, non stupisce che *Terzo Canale* apra le porte all'animazione.

Il servizio *U.S.A. Johnson Parade*, contenuto in *Terzo Canale n. 2* (1968)[15], è una breve animazione dal carattere sperimentale e dal registro ironico, che prende di mira il presidente americano Lyndon Johnson, accusandolo di un agire bellicista, a dispetto dei suoi proclami di pace. Il filmato alterna immagini documentaristiche provenienti da luoghi in guerra con animazioni di una fotografia stampata del volto di Johnson. Non ci sono parole di commento: i significati sono veicolati esclusivamente dalle immagini e dal loro montaggio, accompagnati da un brano molto ritmato a percussioni, che ricalca la sigla di *Terzo Canale*. Attraverso l'animazione il viso del presidente è trasformato prima in quello di Hitler, poi in un teschio, in una tigre, in Dracula, in un cannone e in un aereo da combattimento. Subito dopo la sovrapposizione della faccia di Johnson con quella di Hitler appare un'immagine del volto di Mussolini, per creare un'associazione tra il presidente americano e il nazifascismo. Ad alcune raffigurazioni in cui dal viso di Johnson

elettorali. In tal senso, la nuova legge avrebbe incentivato ulteriormente i partiti a seguire direttamente la diffusione dei propri messaggi audiovisivi sulle reti televisive pubbliche.

[13] Cfr. M. BENOCCI, *Esigenze nuove*, in *Il Pci e il cinema tra cultura e propaganda 1959-1979 – Annali 4*, a cura di A. Medici, M. Morbidelli, E. Taviani, Archivio Audiovisivo del Movimento Operaio e Democratico, Roma 2001, pp. 149-153.

[14] *Terzo Canale*, nota di Achille Occhetto alle Federazioni del PCI, 24 giugno 1968, ora cit. in *ivi*, pp. 234-235.

[15] *Terzo Canale n. 2* (1968), produzione: Sezione stampa e propaganda direzione PCI, 22', b/n, sonoro.

spuntano armi, si alternano quelle in cui un fumetto con la scritta «pace» esce dalla sua bocca, per sottolineare l'incoerenza tra parole e azioni degli USA in fatto di *peacemaking*. Infine il volto 'di carta' del presidente è fatto a pezzi da un giovane vietcong che gli spara. Sul piano della confluenza dei linguaggi, il filmato appare particolarmente interessante quando, sovrapponendo la faccia di una tigre a quella di Johnson, cita una nota campagna pubblicitaria della Esso di quegli anni – approdata anche in un Carosello –, che aveva come protagonista una tigre disegnata e come slogan «Metti un tigre nel motore»; oppure quando colloca il volto di Johnson nelle mani di un Diabolik stampato su un manifesto. In coerenza con il taglio di *Terzo Canale*, il filmato *U.S.A. Johnson Parade* presenta un carattere originale e controcorrente tra i richiami alla cultura pop, il tratto sperimentale e simbolico e l'ironia dissacrante, utili a veicolare un messaggio politico esplicito e ribelle.

Centro sinistra. La Morocrazia, contenuto nel successivo *Terzo Canale n. 4* (1968)[16], è invece un'animazione satirica su Aldo Moro e il centrosinistra, accusati di prendere in giro i cittadini italiani con il miraggio di un benessere fittizio e di strizzare l'occhio alla destra e ai servizi segreti coinvolti in trame eversive. Il cartone animato rappresenta Moro come una falsa sirena, che attira su un'isola un'imbarcazione piena di ignari cittadini. Una volta sbarcati, questi ultimi sono richiamati da un cartello con la scritta «benessere» che li invita a entrare dentro una grotta. Qui sono sottoposti come cavie all'influenza della propaganda dei telegiornali governativi, che mostrano esponenti del governo impegnati in continui tagli del nastro mentre tacciono su scandali come il caso SIFAR. Dopo essere stati bersaglio della disinformazione governativa, i cittadini sono blanditi con doni, che rappresentano i falsi miti del miracolo economico e del consumismo, per poi finire come prede inconsapevoli in mare aperto. La musica che accompagna l'animazione, che è priva di parole, richiama quella delle comiche del cinema muto. Il cartone animato mira a un effetto satirico ed è espressione di una critica tagliente. In tutti i numeri di *Terzo Canale* le animazioni sono collocate alla fine del cinegiornale, dopo la trasmissione delle notizie nella formula più istituzionale.

[16] *Terzo Canale n. 4* (1968), produzione: Sezione stampa e propaganda direzione PCI, 24', b/n, sonoro.

Dopo la breve esperienza di *Terzo Canale*, l'animazione torna nella propaganda del PCI con *Carosello elettorale del PCI* (1979)[17], uno spot prodotto dall'Unitelefilm per le elezioni politiche del 3 giugno 1979. Nel disegno animato quattro personaggi, che rappresentano cittadini comuni, parlano, a turno, davanti a una finestra, che puntualmente è chiusa dal simbolo della Democrazia Cristiana. Il messaggio veicolato è che la DC non consente agli italiani di esprimere le proprie rivendicazioni. Alla fine i quattro personaggi, con una grande matita, che simboleggia il potere del voto, bloccano lo scudo crociato per impedirgli di richiudere la finestra. Subito dopo appare il simbolo del PCI e in sottofondo suona la tradizionale *Bandiera rossa*. Ricompaiono quindi i quattro personaggi con la grande matita, che questa volta usano per votare, mentre una *voice-over* maschile recita «Contro l'arroganza del potere democristiano, per cambiare e rinnovare il Paese: vota Partito Comunista Italiano». Lo spot, di appena un minuto e destinato alle sale cinematografiche, fu ideato e disegnato dal vignettista Dino Manetta e animato al ritaglio da Giorgio Castrovillari. Manetta, vignettista e animatore, in quegli anni, disegnava per il quotidiano «l'Unità» e sarebbe diventato celebre per le 'vignette in diretta', realizzate in trasmissioni televisive come *Domenica in* (Rai 1, 1976-in corso), *Pronto, chi gioca?* (Rai 1, 1985-1987) e *Il processo del lunedì* (Rete Tre, 1980-2016, 2025-in corso)[18]. Il suo tratto essenziale e stilizzato è immediatamente riconoscibile e mette in dialogo, su un piano intermediale, lo spot elettorale con la vignetta politica e satirica, apparsa sia sulla carta stampata sia in tv, creando un circolo virtuoso per cui «certe ideazioni divengono così strette all'immaginario del pubblico da trasformarsi in un sapere collettivo condiviso»[19].

Oltre che per il PCI, Manetta ha ideato film animati per le campagne elettorali del Partito Socialista Italiano. È del 1976, ad esempio, il cortometraggio *Tienilo presente*[20], destinato alle sale cinematografiche. Il consueto tratto di Manetta

[17] *Carosello elettorale del PCI* (1979), realizzazione: Bernardino Manetta, Unitelefilm, produzione: PCI, 1', colore, sonoro.

[18] Cfr. D. MANETTA, *Tre volte vent'anni. Autobiografia di un vignettista ma non solo*, Segni d'autore, Roma 2017.

[19] G. FREZZA, *Vignetta o schermo? Questo è il problema. Solidarietà creativa ed elementi dell'immaginario italiano tra fumetto e animazione*, 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. 128.

[20] *Tienilo presente* (1976), committente: PSI, 1'26", colore, sonoro.

crea un personaggio che rappresenta la Democrazia Cristiana, presa di mira in questo cartone con una satira pungente. Alle elezioni del 1976, infatti, la coalizione del centrosinistra, che teneva insieme tra gli altri socialisti e democristiani, appariva in crisi e la DC, colpita dalla sconfitta al referendum sul divorzio prima e dalle conseguenze dello scandalo Lockheed poi, mostrava chiari segni di indebolimento, col rischio di essere superata dal PCI. Nel filmato d'animazione socialista alla DC non sono fatti sconti: il protagonista, disegnato dalla matita di Manetta, con fare goffo compie una serie di giochi di prestigio, che rimandano alla corruzione e al modus operandi non sempre legale dei democristiani. Lo spot è muto ma vi è un accompagnamento musicale che richiama le colonne sonore tipiche delle comiche. Alla fine il personaggio è fatto scomparire da un militante socialista che col pugno alzato lo scalcia via, facendo comparire il simbolo del PSI su uno sfondo rosso. Una *voice-over* quindi esclama: «Tienilo presente, questa volta si vota per cambiare. Il Partito Socialista Italiano chiede i voti di chi lavora. Per lavorare insieme a rifare l'Italia nella democrazia e nella libertà. A sinistra vota Partito Socialista Italiano: la democrazia è socialista».

In conclusione di questa prima parte di analisi, appare utile una riflessione sui generi all'interno dei quali i film di animazione politici sin qui considerati possono essere collocati. Come premessa va indicato che nella letteratura sugli spot politici esistono varie classificazioni di generi, che tra l'altro si fondano su aspetti diversi (come contenuto, linguaggio, emozioni evocate). Inoltre, le categorie utilizzate nella letteratura internazionale fanno riferimento soprattutto al panorama statunitense, dal quale il contesto italiano si distanzia significativamente[21]. Adottando come punto di partenza il modello di classificazione elaborato da Devlin[22], che distingue tra «mezzobusto/dichiarazione/appello», «programma/realizzazioni», «documentario», «gente comune», «testimonial», categorie che fanno riferimento ai contenuti degli audiovisivi, possiamo rilevare come in alcuni casi i filmati di animazione politici contengano parti riconducibili al genere «pro-

[21] Cfr. E. NOVELLI, *Lo spot politico e i generi della popolarizzazione*, in «Comunicazione politica», n. 3, 2012.

[22] Cfr. L.P. DEVLIN, *An analysis of presidential television commercials 1952-1984*, in *New Perspectives on Political Advertising*, a cura di L.L. Kaid, D.D. Nimmo, K.R. Sanders, Southern Illinois University Press, Carbondale 1986; ID., *Political persuasion in presidential campaigns*, Transaction Books, New Brunswick 1987.

gramma/realizzazioni» (si vedano, in particolare, *Belle ma false* e *Gli anni felici continueranno*). Più utile per questo tipo di filmati, tutti riconducibili al genere «comico/satirico»[23], appare, invece, il modello «*negative/positive videostyle*», elaborato da Kaid e Johnston[24]. Secondo le due autrici, che analizzano negli anni gli spot politici presidenziali, le due principali modalità retoriche e visive che si affermano sono il *videostyle* positivo, orientato alla costruzione dell'immagine del candidato, e il *videostyle* negativo, centrato sull'attacco all'avversario. Nei film d'animazione politici comunisti e democristiani il '*negative*' è osservabile come sempre presente e si manifesta, in associazione a un tono satirico, nell'evidenza data a debolezze, incoerenze o rischi in caso di elezione associati agli avversari politici, al fine di sollevare sfiducia o dubbio nell'elettore.

Gli spot televisivi

Con l'arrivo degli anni Ottanta la nuova frontiera della propaganda audiovisiva è rappresentata dalla televisione, che ormai riveste un'indiscutibile egemonia nell'ecosistema mediale italiano. Dalla fine del decennio precedente, con l'affermazione delle emittenti locali private, la televisione italiana era passata da un monopolio pubblico a un sistema competitivo dominato da Rai e tv private. La televisione commerciale, la pubblicità, l'abbandono di un intento prettamente informativo e pedagogico e la ricerca degli ascolti avevano trasformato profondamente il modo di fare informazione e intrattenimento, segnando l'inizio della moderna comunicazione di massa. Si può leggere in questa fase un cruciale «cambio di stagione» per il sistema dei media, che riflette e agisce su una più ampia trasformazione sociale e culturale degli anni Ottanta[25]. I partiti iniziano a commissionare spot televisivi nel 1979, ma è dalla campagna elettorale del 1983 che questo strumento entra stabilmente nelle strategie di comunicazione delle diverse compagini. Lo spot televisivo si traduce, così, in uno spazio di incontro, aperto

[23] Si tratta di un genere che solo negli ultimi anni si è diffuso più ampiamente negli spot politici. Cfr. *Satire TV: Politics and Comedy in the Post-Network Era*, a cura di J. Gray, J.P. Jones, E. Thompson, NYU Press, New York 2009.

[24] Cfr. KAID, JOHNSTON, *Videostyle in Presidential Campaigns*, cit.

[25] Cfr. M. SCAGLIONI, *Genesi del "decennio a colori". Televisione e sistema mediale allo spartiacque degli anni Ottanta*, in «Storiografia», n. 24, 2021, pp. 131-134.

a contaminazioni e sperimentazioni, tra la comunicazione politica da una parte, e il palinsesto televisivo e la pubblicità, coi relativi linguaggi e finalità, dall'altra. Esso si configura, inoltre, come il terreno in cui attecchiscono processi di più lungo periodo, come la personalizzazione, la spettacolarizzazione e l'impoverimento dei contenuti della politica[26].

Come era già accaduto per il grande schermo in precedenza, tra gli spot elettorali commissionati dai partiti e indirizzati alle ormai innumerevoli reti televisive l'animazione è uno dei linguaggi talvolta scelti per veicolare il messaggio politico. Tra l'altro, gli anni Ottanta rappresentano anche il decennio in cui l'animazione in Italia, grazie al ruolo della tv e all'influenza degli anime giapponesi, smette di essere percepita principalmente come forma artistica o pubblicitaria, ma diventa un prodotto seriale inserito nell'industria culturale, di cui il piccolo schermo modifica i contenuti, i tempi del racconto, lo stile, il rapporto con il pubblico[27].

Per la campagna elettorale delle politiche del 1983 il Partito Socialista Democratico Italiano commissiona la serie di brevi cartoni animati con protagonista Gigi il gatto. Per quelle elezioni la compagine socialdemocratica è l'unica a puntare sull'animazione. I corti sono tutti molto brevi, durano meno di un minuto, e in ognuno di essi Gigi il gatto, che è l'incarnazione di un cittadino comune, pone l'attenzione su una questione specifica. Inoltre, vi sono più versioni del cartone, con Gigi il gatto che parla con inclinazioni dialettali diverse (romanesco, bolognese o napoletano), in base all'area geografica di trasmissione dello spot. In *Gigi il gatto Spremuto come un limone*[28] il felino è un operaio, che lavora e paga le tasse onestamente; però, quando esce di casa si sente in pericolo, per questo sceglie di votare PSDI, che gli garantisce maggiore stabilità e sicurezza sociale. In *Gigi il gatto Pensioni*[29] è, invece, un muratore, che, versando onestamente i contributi, rivendica i giusti diritti che ai pensionati si dovrebbero garantire, ovvero, dice, «le stesse cose per le quali combatte e lotta pro dei pensionati Pietro Longo». *Gigi il gatto*

[26] Cfr. NOVELLI, *Lo spot politico e i generi della popolarizzazione*, cit., pp. 483-489.

[27] Cfr. M. PELLITTERI, *The Italian Anime Boom: The Outstanding Success of Japanese Animation in Italy, 1978-1984*, in «Journal of Italian Cinema & Media Studies», n. 3, 2014.

[28] *Gigi il gatto Spremuto come un limone* (1983), committente: PSDI, 41", colore, sonoro.

[29] *Gigi il gatto Pensioni* (1983), committente: PSDI, 35", colore, sonoro.

Infermiere[30], invece, è incentrato sui problemi della sanità: il felino è un infermiere che denuncia le difficili condizioni dei nosocomi e poi conclude che «l'ospedale è dove l'ammalato entra per uscire alla svelta e ben curato e non per essere mandato all'altro mondo», mentre le immagini mostrano un paziente stordito con una martellata prima di essere operato. Infine, *Gigi il gatto Muratore*[31] affronta la questione della casa, criticando le tasse eccessive che il governo ha imposto sugli immobili, che impediscono ai cittadini di avere una casa di proprietà e li costringono a dormire su una panchina. Gigi il gatto pare debitore alle serie d'animazione statunitensi *Tom and Jerry* (*Id.*, William Hanna, Joseph Barbera, MGM, 1940-1967) e ai cortometraggi dei Looney Tunes con protagonisti Titti e Silvestro, entrambi molto noti in Italia. Il tipo di disegno e la comicità fatta di azioni veloci e talvolta violente, montaggio serrato e commistione tra i generi *slapstick* e *screwball* sono certamente ispirati al modello americano[32]. Tuttavia, l'ambientazione popolaresca e la parlata dialettale e in rima conferiscono a Gigi il gatto anche forti tratti dell'Italia popolare. La serie di cartoni manifesta l'influenza sullo spot politico degli anni Ottanta di linguaggi pop e pubblicitari.

Anche negli anni Novanta l'animazione fa capolino nello spot politico. Per la difficile campagna elettorale delle politiche del 1992 – le ultime della Prima Repubblica, abbattuta dallo scandalo di Tangentopoli – il Partito Democratico della Sinistra commissiona *Al ladro!*[33], un cartone animato che parla di sicurezza sociale, attraverso il racconto di un'anziana rapinata dopo aver ritirato la pensione all'ufficio postale. In conclusione, compare una donna che lancia l'appello al voto per il PDS. La scelta del rassicurante linguaggio dell'animazione contrasta col tema della sicurezza sociale e veicola la volontà del PDS di affrontare la questione senza far leva sulla paura. Come per i filmati destinati al cinema, anche per il campione di spot d'animazione per la televisione appare ricorrente il genere «comico/satirico». Il linguaggio dell'animazione, pertanto, negli audiovisivi politici è associato in maniera ricorrente al taglio ironico.

[30] *Gigi il gatto Infermiere* (1983), committente: PSDI, 40", colore, sonoro.

[31] *Gigi il gatto Muratore* (1983), committente: PSDI, 35", colore, sonoro.

[32] Cfr. G. BENDAZZI, *Animazione. Una storia globale. Dalle origini all'età contemporanea*, vol. I, UTET, Torino 2017 (in particolare il cap. *Il gatto e il topo della MGM*).

[33] *Al ladro!* (1992), produzione: PDS, 34", colore, sonoro.

Conclusioni

L'animazione consente di costruire spazi diegetici autonomi rispetto al referente reale, nei quali le identità e le questioni politiche sono rielaborate in chiave iconica e narrativa. Tale autonomia, che Paul Wells associa alla capacità dell'animazione di 'visualizzare l'invisibile'[34], si rivela particolarmente significativa in ambito propagandistico, dove la rappresentazione non mira tanto alla mimesi del reale quanto alla sua riorganizzazione simbolica. Ne consegue un linguaggio che opera per condensazione, polarizzazione e schematizzazione dei conflitti, contribuendo alla costruzione degli immaginari politici.

Negli audiovisivi di propaganda politica italiana, sia quelli destinati al cinema sia alla televisione, l'utilizzo dell'animazione è raro, ma comunque presente. Si configura come dispositivo retorico capace di tradurre contenuti ideologici complessi in forme visive accessibili e immediatamente riconoscibili, e come strumento di semplificazione narrativa. Il più delle volte i film di propaganda e gli spot televisivi d'animazione hanno un marcato accento canzonatorio: si sceglie questo linguaggio perché ritenuto più idoneo e coerente col tono disimpegnato del messaggio propagandistico che ricorre alla satira. In un minor numero di casi, l'animazione è funzionale a scopi didattici. Negli archivi audiovisivi dei partiti, difatti, non mancano filmati in cui il cartone animato è utilizzato a scopo illustrativo e informativo, ovvero per spiegare qualcosa in modo più chiaro grazie alle immagini. Accomuna questi due utilizzi la consapevolezza del potere dell'animazione di mostrare sullo schermo ciò che un audiovisivo ambientato nella realtà fisica e con protagonisti in carne e ossa non potrebbe mostrare, e quella per cui la semplificazione grafica e narrativa non costituisce un impoverimento del messaggio, bensì una sua riscrittura secondo logiche di massimizzazione dell'efficacia comunicativa.

Nei filmati destinati al cinema, realizzati tra gli anni Cinquanta e Settanta, la scelta del linguaggio dell'animazione si associa, come visto, a strategie di adozione di forme di comunicazione più moderne, che creano discontinuità rispetto a modelli consolidati precedenti: il cartone assume così il ruolo di un linguaggio insolito, che rivoluziona il discorso politico. Gli spot d'animazione televisivi degli

[34] Cfr. P. Wells, *Understanding Animation*, Routledge, London-New York 1998; Id., *Animation: Genre and Authorship*, Wallflower, London 2002.

anni Ottanta e Novanta, invece, integrano forme discorsive ed estetiche mutuate dalla tv, dalla pubblicità e da altri media, configurandosi come uno spazio di sperimentazione e contaminazione. In definitiva, l'animazione negli audiovisivi politici si profila come un linguaggio laterale, alternativo al mainstream, un linguaggio che rappresenta un'eccezione a ciò che è regola sullo schermo e che porta innovazione. Ma tale valore scaturisce soprattutto da un'analisi complessiva della produzione di propaganda, ovvero collocando la scelta del linguaggio dell'animazione nell'insieme degli audiovisivi politici. Il linguaggio dell'animazione, in altre parole, appare rivoluzionario all'interno delle logiche della propaganda audiovisiva standard, giacché insolito in questo campo e giacché sfida il suo utilizzo più diffuso sugli schermi.

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.

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.

Ecologie del dissenso. L'animazione italiana contemporanea tra ecocritica, ambientalismo e regimi di visibilità

Paola Lamberti e Shannon Magri*

ABSTRACT

Il contributo analizza le modalità attraverso cui tre lungometraggi animati italiani – *La gabbianella e il gatto* (Enzo D'Alò, 1998), *La famosa invasione degli orsi in Sicilia* (Lorenzo Mattotti, 2019) e *Trash – La leggenda della piramide magica* (Francesco Dafano, Luca Della Grotta, 2020) – elaborano una riflessione critica sull'ambientalismo e sul pensiero ecologico. Il dissenso ambientalista non si esprime principalmente come denuncia esplicita, ma si incorpora nella forma stessa dell'immagine. Il quadro teorico mostra come l'animazione italiana contemporanea possa configurarsi come spazio autonomo di pensiero visivo, in cui la questione ecologica non modifica soltanto i contenuti rappresentati, ma interviene sulle stesse condizioni percettive dello sguardo.
Parole-chiave. Ambientalismo; Animazione italiana; Antropocene; Ecomedia; Enviro-toon; Materialità dell'immagine

The article analyses the ways in which three Italian animated feature films – *La gabbianella e il gatto* (Enzo D'Alò, 1998), *La famosa invasione degli orsi in Sicilia* (Lorenzo Mattotti, 2019) and *Trash – La leggenda della piramide magica* (Francesco Dafano, Luca Della Grotta, 2020) – offer a critical reflection on environmentalism and ecological thinking. Environmental dissent is not primarily expressed as explicit denunciation, but is incorporated into the very form of the image. The theoretical framework shows how contemporary Italian animation can be configured as an autonomous space of visual thought, in which the ecological question not only modifies the content represented, but also intervenes in the very conditions of perception of the gaze.
Keywords. Anthropocene; Ecomedia; Enviro-toon; Environmentalism; Italian animation; Materiality of the image

* Paola Lamberti, Università degli Studi di Salerno, palamberti@unisa.it; Shannon Magri, Università degli Studi di Bergamo, shannon.magri@unibg.it.
Le autrici hanno condiviso il contenuto dell'intero contributo. Shannon Magri ha scritto il paragrafo: La gabbianella e il gatto; Paola Lamberti il paragrafo: La famosa invasione degli orsi in Sicilia. L'introduzione, il paragrafo Trash – La leggenda della piramide magica e le conclusioni sono state scritte congiuntamente.

Introduzione

Se indagata da una prospettiva contemporanea, la convergenza fra animazione italiana e temi ecologici risulta prevalentemente incanalata nella forma del cortometraggio, pensato e realizzato nel contesto della sensibilizzazione ambientalista in ambito scolastico[1]. Antesignana, in tal senso, è la critica serrata che Bruno Bozzetto, nei suoi corti, muove verso lo sfruttamento antropico ai danni degli ecosistemi e degli animali non-umani: l'ultimo frammento di questo progetto è il recente trittico animato *Sapiens?* (2024), interamente devoto a tali questioni[2].

Nel tentativo di espandere il discorso sul dissenso ecologico oltre i limiti di natura tematica, orientati alla sensibilizzazione scolastica, il contributo intende indagare le modalità attraverso cui l'animazione italiana contemporanea ha elaborato, sul piano narrativo e formale, una riflessione critica sulle relazioni fra umani, non-umani, ambienti e artefatti. Il corpus selezionato non costituisce una campionatura esaustiva della produzione nazionale; piuttosto, si configura come una costellazione di casi in cui il dissenso ambientalista assume configurazioni estetiche differenti e complementari. L'arco cronologico che si estende dal 1998 al 2020 non risponde soltanto a un criterio storiografico, bensì consente di rendere percepibile una trasformazione nel modo in cui l'animazione italiana ha progressivamente interiorizzato la questione ecologica, spostandola dal piano della rappresentazione esplicita verso quello della forma, del gesto visivo e della materia stessa dell'immagine. Il contributo si situa all'interno della crescente produzione italiana nell'ambito delle *environmental humanities* e degli *environmental media studies*[3]

[1] Cfr. E. Neri, *Insegnare l'ambiente con l'ambiente: i corti d'animazione come ambienti grazie ai quali promuovere il cambiamento dell'atteggiamento nei confronti del mare*, in *Elementi, animali, piante. Mobilità dei costituenti, delle forze e degli organismi*, Atti del congresso (Padova, 8-13 settembre 2021), a cura di A. Pase, A. Bondesan, S. Luchetta, vol. I, Cleup, Padova 2023, pp. 265-270.

[2] A tal proposito cfr. B. Bozzetto, *Attenti all'uomo!,* Gallucci, Roma 2013.

[3] Cfr. *Italy and the Environmental Humanities: Landscapes, Natures, Ecologies*, a cura di S. Iovino, E. Cesaretti, E. Past, University of Virginia Press, Charlottesville 2018; S. Iovino, *Paesaggio civile. Storie di ambiente, cultura e resistenza*, il Saggiatore, Milano 2022; *Tra ecologia letteraria ed ecocritica. Narrare la crisi ambientale nella letteratura e nel cinema italiani*, a cura di M. Spunta, S. Ross, Franco Cesati, Firenze 2022; *Narrazioni dall'Antropocene. (Pre)visioni della crisi ambientale nella letteratura e nella cultura visuale*, a cura di G. Fabbri, Editpress, Firenze 2024; *The Routledge Handbook of Ecomedia Studies*, a cura di A. López *et al*., Routledge, London 2023.

e intende mostrare come l'animazione italiana offra un caso di studio privilegiato per questa prospettiva.

L'ecocritica cinematografica ha mostrato come il film animato costituisca un campo privilegiato per osservare tali dinamiche[4]: in quanto artefatto costruito, in cui ogni elemento visivo è il risultato di una scelta deliberata, l'animazione si dimostra particolarmente sensibile alle trasformazioni del regime del visibile imposto dalla crisi ecologica. L'assenza di una realtà profilmica da filmare (con le dovute eccezioni, come si vedrà nel corso dell'analisi) non implica una liberazione dalla materialità dell'immagine. Nei casi analizzati, al contrario, è proprio nella tessitura materica dell'immagine animata – nella grana della superficie pittorica, nella densità degli ambienti costruiti, nella stratificazione degli scarti – che prende forma un pensiero ecologico; qui l'immagine non si limita a denunciare la crisi ambientale, ma ne interroga le condizioni stesse di possibilità, mettendo in questione le modalità di coabitazione fra specie.

A orientare l'analisi, un quadro teorico volutamente plurale è fondamentale per attraversare criticamente l'estetica dell'immagine in movimento, la filosofia politica dell'ambiente e la teoria critica del non-umano. Tale metodologia viene applicata all'analisi di tre lungometraggi animati italiani, ciascuno dei quali è oggetto d'indagine in una specifica sezione, alla cui totalità fa seguito una conclusione dedicata alla riflessione sulle implicazioni dell'ecologia del dissenso per la comprensione dell'animazione italiana contemporanea come spazio autonomo di pensiero visivo. Fondamentale importanza in tal quadro metodologico viene attribuita non solo all'ecomedialità tout court, ma anche alle riflessioni cardinali del contesto filosofico neomaterialista: l'ecologia senza natura di Timothy Morton e il *making kin* di Donna Haraway che consentono di articolare le forme di interdipendenza interspecie messe in scena dai film analizzati; la teoria della *vibrant matter* di Jane Bennett, che permette di pensare l'*agency* della materia non-umana che attraversa, in modalità diverse, ciascuno dei tre lungometraggi.

[4] Cfr. R.L. Murray, J.K. Heumann, *That's All Folks? Ecocritical Readings of American Animated Features*, University of Nebraska Press, Lincoln 2011.

La gabbianella e il gatto: solidarietà ai non umani

Realizzato a fronte del successo del precedente *La freccia azzurra* (1996), *La gabbianella e il gatto* (1998) è l'opera seconda di Enzo D'Alò e dello studio d'animazione italiano Lanterna Magica; un lungometraggio il cui successo ha consentito di infondere fiducia a progetti d'animazione coevi, portati a termine all'esordio del nuovo millennio[5]. Ma oltre a essere un esempio peculiare nel panorama produttivo italiano, salutato come la vera rinascita dell'animazione in Italia[6], *La gabbianella e il gatto* si configura come dispositivo estetico e narrativo volto a interrogare criticamente le relazioni che sussistono fra umani, non-umani, ambienti e artefatti. Tratto dal romanzo *Storia di una gabbianella e del gatto che le insegnò a volare* dello scrittore cileno Luis Sepúlveda, il lungometraggio di D'Alò indaga tali relazioni sia dal punto di vista narrativo, sia attraverso scelte stilistiche, estetiche e musicali. L'improbabile alleanza fra i gatti di Amburgo e una gabbianella che vuol essere un felino consente di sviluppare una riflessione multiprospettica che trasforma *La gabbianella e il gatto* da mera narrazione rivolta a un pubblico giovane e giovanissimo a storia capace di sollecitare il pensiero ecologico[7] dello spettatore contemporaneo. Se nel 1998 il concetto di Antropocene[8] non era ancora stato concepito, è tuttavia vero che *La gabbianella e il gatto* è figlio sia delle dinamiche che il sociologo Ulrich Beck aveva incluso nel concetto di 'società del rischio'[9] (con il petrolio nemico principale della storia), sia della feconda produzione animata statunitense che Robin Murray e Joseph Heumann hanno denominato 'enviro-toon'[10].

«Il problema dei contesti ecologici è che non è possibile delimitarli in anticipo, perché l'ecologia è profondamente legata all'interdipendenza», scrive Ti-

[5] Cfr. S. Perucca, *Il cinema d'animazione italiano oggi*, Bulzoni, Roma 2008, pp. 15, 129-130.

[6] Cfr. *Ivi*, p. 137.

[7] Per 'pensiero ecologico' cfr. T. Morton, *The Ecological Thought*, Harvard University Press, Cambridge 2010.

[8] Cfr. P.J. Crutzen, E. Stoermer, *The "Anthropocene"*, in «igbp Newsletter», n. 41, 2000, pp. 17-18.

[9] Cfr. U. Beck, *La società del rischio. Verso una seconda modernità*, Carocci, Roma 2013.

[10] Cfr. Murray, Heumann, *That's All Folks?*, cit., pp. 1-27.

mothy Morton nella sua recente riflessione sul concetto di *humankind*[11]. L'inaspettato e l'interdipendenza sono i concetti chiave per comprendere la voce ambientalista del film di D'Alò. La storia di Zorba, il buon gatto col cuore grande come quello di un gabbiano, che sacrifica la propria integrità felina pur di proteggere l'orfana gabbianella Fortunata, racconta di questa interdipendenza fra specie che consente di superare l'impossibile amicizia tra predatore e preda. Questa forma di creazione di legami, di *making kin*[12], è il motore narrativo che regola i rapporti interspecie, sia in senso positivo che negativo. Fra topi e gatti sussistono dinamiche di inimicizia (che, un tempo, regolavano anche le relazioni fra felini e cani), mentre tra gatti e umani si è instaurato un *kin* che viene ben incarnato dalla figura del poeta e dalla figlia Nina, che sfamano Zorba e i suoi amici, o dalla padrona dello stesso protagonista. Esemplificativa di tale rapporto è la funzione svolta dal museo di storia naturale abbandonato, che funge da luogo di ritrovo per la squadra di gatti: esso incarna le vestigia di un rapporto di supremazia dell'umano sul non-umano, che se da un lato è stato superato, dall'altro non può celare le conseguenze da esso scaturite, come l'atto di violenza connaturato ai volatili impagliati che popolano un'ala della struttura[13].

In questo senso, Fortunata si configura come un evento epistemologico che consente non solo di riformulare le pratiche del gruppo di gatti, ma anche di rielaborare l'orizzonte cognitivo condiviso delle specie rappresentate: il felino Zorba cova fisicamente l'uovo, i topi faticano a comprendere la natura di quella creatura che appare gabbiano ma che si comporta come un gatto; in occasione del suo primo volo, i gatti sono capaci di rompere il tabù linguistico che non consente loro di dialogare con gli esseri umani al fine di aiutare Fortunata nell'impresa che sancisce il suo ritorno alla natura di gabbiano; la stessa Fortunata consente un breve volo al gattino Pallino.

La sfera lessicale, in questo senso, funge da terreno privilegiato per illustrare il dialogo e l'interdipendenza fra specie: la gabbiana Kengah, madre biologica di

[11] T. Morton, *Humankind. Solidarietà ai non umani*, NERO, Roma 2022, p. 137.

[12] Cfr. D.J. Haraway, *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*, Duke University Press, Durham 2016.

[13] Cfr. Ead., *Teddy Bear Patriarchy: Taxidermy in the Garden of Eden, New York City, 1908-1936*, in «Social Text», n. 11, 1984-1985.

Fortunata, in arrivo ad Amburgo insieme al suo stormo, domanda a un compagno il significato delle bandiere, che lei definisce «lenzuola colorate»; i gatti protagonisti fanno sovente appello all'enciclopedia che il felino Diderot consulta quotidianamente per studiare la sfera antropica. In questo modo, *La gabbianella e il gatto* rifugge l'equivoco dell'antropomorfismo: agli animali non-umani viene attribuita una sensibilità filtrata dallo sguardo antropico; al contempo la distanza lessicale rammenta la differenza fra specie.

La narrazione di Sepúlveda e D'Alò, tuttavia, è chiara nell'attribuire all'essere umano stesso la capacità di distruggere l'interdipendenza fra specie. Peculiare, in tal senso, come il petrolio, il cui riversamento in mare causa la moria di gabbiani e di Kengah, venga denominato «la maledizione degli umani» sia da volatili che da felini: «l'onda nera che gli umani scaricano in mare» supera le barriere culturali, linguistiche e biologiche; il petrolio è un nemico che si propaga al suono artificiale dell'allarme dell'imbarcazione. La maledizione antropica è l'elemento di rottura che sconvolge la percezione visiva e sonora: il nero petrolio riversato in mare fagocita l'immagine, satura il visibile e supera i confini dell'inquadratura; il tema musicale si fa cupo, in contrasto con la musica eterea e corale che disegna il volo dei gabbiani, con l'apice ritmico che coincide con il suono dell'allarme a bordo, il rischio ecologico che non si è riusciti a sventare. È un mutamento sensoriale che meglio viene esplicitato dalla rappresentazione dell'evento drammatico – il riversamento in mare del petrolio che causa la dipartita di Kengah – mediante la presenza di inserti animati eseguiti con uno stile grafico differente, che richiama il disegno a matita. I colori cupi e le forme rigide che sintetizzano visivamente il trauma ecologico convivono, tuttavia, con i toni pastello e le linee morbide che narrano il gesto interspecie di Zorba, che cova l'uovo consentendo la nascita di Fortunata. Un approccio che, anticipando per certi versi la tendenza neopittorica dell'animazione italiana[14], consente di attribuire a *La gabbianella e il gatto* una matrice 'enviro-toon-esca' che riflette sull'ambiente per mezzo della narrazione e della forma, attraverso l'interdipendenza e lo sconvolgimento della percezione. Questo primo approccio all'ecomedialità[15] animata italiana, seppur ancora molto

[14] Cfr. P. Mancini, *L'animazione dipinta. La corrente neopittorica del cartoon italiano*, Tunué, Latina 2016.

[15] L'espressione va qui intesa nell'accezione proposta da Sean Cubitt, cfr. S. Cubitt, *Ecomedia*, Rodopi, Amsterdam 2005.

legato alla rappresentazione visiva di disastri ambientali, consente di situare la riflessione entro tale panorama produttivo.

La famosa invasione degli orsi in Sicilia: il regime del visibile come campo di forze

La Fameuse Invasion des ours en Sicile (*La famosa invasione degli orsi in Sicilia*, Lorenzo Mattotti, 2019) tematizza l'ambiente ridefinendone al tempo stesso le condizioni di apparizione. Nel film, il conflitto ecologico prende forma nella configurazione stessa dell'immagine, nei suoi ritmi, nelle sue superfici e nei modi in cui lo spazio si struttura e i corpi si distribuiscono nel campo visivo. L'ambiente si articola così sul piano percettivo prima ancora che su quello discorsivo: il dissenso emerge nella riorganizzazione del regime del visibile e nelle trasformazioni che l'immagine imprime alle abitudini dello sguardo.

Dal romanzo illustrato di Dino Buzzati[16] il film conserva l'impianto episodico e l'asse narrativo fondamentale – la discesa degli orsi guidati da re Leonzio verso la città degli uomini, la conquista del potere, la degenerazione e il ritorno alla montagna – ma ne altera profondamente l'economia percettiva. L'assimilazione degli orsi al sistema urbano si riflette progressivamente nella forma dell'immagine: con l'esercizio del potere, infatti, la composizione visiva si irrigidisce e la gamma cromatica si raffredda, segnando un progressivo riallineamento al dispositivo percettivo della città; la corruzione politica assume così la forma di una trasformazione dello sguardo, attraverso cui gli orsi finiscono per adottare le stesse modalità di visione che strutturano il dominio urbano. Questa dinamica trova una formulazione particolarmente evidente nel passaggio dalla pagina allo schermo. Se nel libro illustrato di Buzzati lo spazio rimane funzionale alla linearità narrativa, nel film Mattotti – pittore prima ancora che regista – porta in primo piano la materia dell'immagine, esponendo la superficie pittorica come elemento attivo della costruzione visiva[17]. La superficie cromatica si organizza attraverso

[16] Per la ricezione critica dell'opera cfr. P.M. Belli, *Buzzati animato: dalla pagina allo schermo*, in «Quaderni del '900», n. 19, 2019.

[17] Cfr. G. Bruno, *Surface: Matters of Aesthetics, Materiality, and Media*, University of Chicago Press, Chicago 2014, pp. 1-28; T. Lamarre, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2009, pp. 3-47.

una stratificazione che lascia emergere il gesto pittorico e la consistenza della grana, mantenendo percepibile la materialità dell'immagine. In questa configurazione, la profondità cessa di coincidere con un principio di trasparenza prospettica, dal momento che la superficie continua a esercitare una resistenza visiva che rallenta l'attraversamento dello sguardo e ne trattiene l'attenzione sulla qualità sensibile dell'inquadratura. È precisamente entro questa tensione tra superficie e profondità che la rimediazione ridefinisce il regime percettivo del racconto: la struttura episodica permane, mentre ciascuna sequenza acquisisce una relativa autonomia sensibile, facendo dell'immagine non soltanto il supporto della progressione diegetica, ma anche un campo di esperienza percettiva.

In tal modo, l'immagine non si limita a illustrare un mondo: lo fa agire. Qui si rende visibile ciò che Bennett[18] ha definito la vitalità delle cose oltre l'intenzione umana: la texture pittorica interviene direttamente sull'esperienza dello spettatore, deviando gli automatismi percettivi consolidati dal naturalismo fotografico e aprendo a un regime dell'immagine in cui le materialità non umane partecipano alla costruzione del visibile, oltre la semplice tematizzazione della natura e producendo – nei termini di Coccia[19] – un *milieu* che precede la distinzione tra figura e sfondo.

Questa riconfigurazione investe anche il tempo: l'episodicità introduce sospensioni e dilatazioni percettive che disarticolano la progressione teleologica del racconto e incrinano una temporalità antropocentrica fondata sull'accumulazione e sulla finalità. Di conseguenza, la differenza tra montagna e città è solo in parte narrativa e soprattutto percettiva[20]. Nell'incipit, la montagna emerge come campo tonale stratificato, privo di prospettiva dominante; nella città, al contrario, verticalità e segmentazioni irrigidiscono lo spazio e ne raffreddano la gamma cromatica. Decisiva è, allora, la questione del punto di vista. Il film non assume mai stabilmente una prospettiva umana come criterio normativo dell'immagine; l'alterità animale conserva invece opacità, peso e volume, senza essere ricondotta a un'ottica antropica rassicurante. Anche durante l'esercizio del potere, permane

[18] Cfr. J. Bennett, *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*, Duke University Press, Durham 2010, pp. 1-38.

[19] Cfr. E. Coccia, *La vita delle piante*, il Mulino, Bologna 2018.

[20] Cfr. Lamarre, *The Anime Machine*, cit., pp. 48-90.

una frizione tra corpi e spazio che impedisce la naturalizzazione del dominio. L'Antropocene si articola come regime ottico sospeso, entro cui il privilegio percettivo dell'umano e l'ordine gerarchico tra le specie vengono progressivamente disarticolati. Per questo motivo la convivenza tra orsi e uomini eccede la dimensione dell'allegoria morale e mette in questione la struttura stessa della coabitazione tra specie. Gli spazi degli orsi operano come eterotopie interne all'ordine urbano[21] e l'eccedenza figurativa dell'animale sottrae il conflitto alla forma della parabola edificante, lasciando emergere la questione ecologica come campo ontologico aperto e non definitivamente ricomposto. In questa prospettiva, il film lavora alla dissoluzione della dicotomia tra 'natura' e 'cultura', riconfigurando l'ambientale come una rete di relazioni interspecifiche e materiali. Si delinea così un'"ecologia senza natura'[22] entro la quale la questione della convivenza tra specie rimane aperta e problematica. È in questa direzione che il pensiero di Haraway offre una prospettiva produttiva: in *Staying with the Trouble*, la nozione di *sympoiesis* – il «fare-insieme» tra entità eterogenee – assume le differenze tra le specie come condizione costitutiva di ogni relazione[23], lasciando emergere la co-appartenenza come forma di convivenza che si regge precisamente sull'irriducibilità reciproca degli attori in gioco.

Nel panorama dell'animazione d'autore italiana contemporanea, la visibilità del gesto pittorico configura un intervento sul regime del visibile: rendere percepibile la costruzione dell'immagine significa sottrarre la visione alla trasparenza, restituire allo sguardo la consapevolezza della propria mediazione. In termini deleuziano-guattariani[24], questa operazione agisce a livello molecolare, incidendo sulle abitudini percettive prima ancora che sui contenuti espliciti – ed è precisamente a questo livello che la vibrazione della superficie e la sospensione della

[21] Cfr. M. Foucault, *Sorvegliare e punire*, Einaudi, Torino 1976; Id., *Spazi altri. I luoghi delle eterotopie*, a cura di S. Vaccaro, Mimesis, Milano-Udine 2011. Per l'applicazione della categoria all'ambiente filmico cfr. *Heterotopia and the City*, a cura di L. De Cauter, M. Dehaene, Routledge, London 2008, pp. 3-9.

[22] Cfr. T. Morton, *Ecology without Nature: Rethinking Environmental Aesthetics*, Harvard University Press, Cambridge 2007, pp. 1-30.

[23] Cfr. Haraway, *Staying with the Trouble*, cit., pp. 58-98.

[24] Cfr. G. Deleuze, F. Guattari, *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia*, a cura di M. Guareschi, Castelvecchi, Roma 2010, pp. 258-310.

centralità antropica dispiegano la loro forza: il dissenso vi è incorporato nella forma, prima ancora di essere enunciato. *La famosa invasione degli orsi in Sicilia* mostra così come l'animazione italiana contemporanea possa configurarsi come spazio autonomo di pensiero visivo[25], entro il quale il politico si situa nella riorganizzazione delle condizioni di apparizione del mondo, in un gesto che agisce sulla percezione prima ancora che sull'argomentazione.

Trash – La leggenda della piramide magica: lo scarto come soggetto e la politica dell'accumulo

Questa prospettiva molecolare che dialoga con la decentralizzazione dell'umano si riflette anche nel terzo caso oggetto di questo studio. Un anno dopo *La famosa invasione degli orsi in Sicilia*, che dialoga con la tradizione dell'animazione d'autore, il lungometraggio *Trash – La leggenda della piramide magica* (Francesco Dafano, Luca Della Grotta, 2020) rielabora le tensioni ambientaliste in un rinnovato orizzonte produttivo. Il lungometraggio realizzato in tecnica mista è il primo della casa di produzione italiana Al One, attiva dal 2011 come società per la realizzazione di contenuti audiovisivi per il settore pubblicitario[26]. Oltre a progetti in live action, nel 2016 la Al One fonda il proprio studio interno d'animazione ed effetti visivi (VFX & CGI), dotato di oltre 1000 *thread* di potenza di calcolo. Sempre nel 2016 entra in pre-produzione *Trash*, il primo lungometraggio di Al One che, terminato nel dicembre 2019, viene distribuito a partire dal 16 ottobre 2020. La cornice produttiva è essenziale per contestualizzare *Trash*: se ne *La gabbianella e il gatto* e in *La famosa invasione degli orsi in Sicilia* le tensioni ambientaliste erano argomentate sia a partire da una matrice letteraria, sia a fronte di una forte impostazione au-

[25] Per un inquadramento dell'animazione italiana d'autore contemporanea cfr. R. SCRIMITORE, *Le origini dell'animazione italiana. La storia, gli autori e i film animati in Italia 1911-1949*, Tunué, Latina 2013; *Nuvole e mani. Il cinema animato di Simone Massi*, a cura di F. Tassi, Minimum Fax, Roma 2014; P. MANCINI, *L'animazione dipinta. La corrente neopittorica del cartoon italiano*, Tunué, Latina 2016, p. 207; G. BENDAZZI, *Animazione. Una storia globale*, UTET, Torino 2017. Sulla specificità della traccia materica nell'animazione non digitale cfr. A. CHOLODENKO, *Introduction*, in *The Illusion of Life: Essays on Animation*, a cura di Id., Power Publications, Sydney 1991; K. BECKMAN, *Animating Film Theory: An Introduction*, in *Animating Film Theory*, a cura di Ead., Duke University Press, Durham 2014.

[26] Per un approfondimento sulla casa di produzione Al One, cfr. al-one.it, <https://www.al-one.it> (ultima consultazione: 10 marzo 2026).

toriale, con *Trash* la situazione è differente. Il lungometraggio di Dafano e Della Grotta s'inserisce in un contesto produttivo orientato alla rappresentazione e discussione del pensiero ecologico e della sostenibilità ambientale: di fatto, la realizzazione della versione videoludica di *Trash* (che attribuisce una dimensione transmediale alla storia), così come il preannunciato secondo progetto animato di stampo ecologista *Forest*, restituiscono gli intenti ambientalisti della casa di produzione italiana indipendente; l'ambientalismo non è più solo un tema, bensì uno strumento per il pensiero creativo ed eco-critico.

Trash costruisce il proprio universo narrativo a partire da una condizione di accumulo e di scarto che non costituisce soltanto il tema del racconto, ma il principio generativo della sua organizzazione visiva. Gli ambienti reali, materialmente registrati e ai quali vengono sovrapposti i personaggi realizzati in CGI, non funzionano come meri fondali dell'azione: diventano i dispositivi che orientano la percezione, strutturano lo spazio stesso e ridistribuiscono le gerarchie tra figure e campo. In questo senso, l'ecologia non è affidata a una dichiarazione esplicita, ma si inscrive nella configurazione dell'immagine e nella sua materia.

Il modello narrativo – il viaggio degli scarti-oggetti-eroi verso la piramide magica (che altri non è che una struttura per raccogliere e differenziare i rifiuti, la quale fornirà ai protagonisti una nuova ragion d'essere dopo essere diventati scarto) – offre una struttura riconoscibile, ma ciò che progressivamente emerge è il modo in cui l'assimilazione al sistema di potere interno agli ambienti produce una trasformazione percettiva. Quando le gerarchie si stabilizzano, anche l'inquadratura tende a stabilizzarsi: gli assi compositivi si centralizzano, le figure occupano posizioni più simmetriche, la distribuzione dei volumi si fa leggibile; la prospettiva, di fatto, è propria degli oggetti protagonisti dell'azione. Il dominio non si manifesta soltanto attraverso l'agire, ma anche attraverso una grammatica spaziale che organizza il visibile. Interiorizzare il potere significa adottarne la forma ottica, e in questa coincidenza tra assetto politico e configurazione figurativa si rende sensibile una normalizzazione dello sguardo.

È però sul piano materiale che il film trova la propria specificità. Gli ambienti non vengono resi secondo un naturalismo mimetico, come si potrebbe immaginare a fronte di una registrazione live dei medesimi, bensì attraverso una stratificazione compatta di superfici: plastiche opache, metalli ossidati, cartoni piegati che conservano le proprie abrasioni; in questa misura fondamentale è la modulazione in post-produzione delle registrazioni live action degli ambienti ai

quali vengono sovrapposti i personaggi realizzati in CGI. La profondità non si apre in un orizzonte stabile; si costruisce piuttosto per sedimentazione, mediante sovrapposizioni che comprimono lo spazio e ne aumentano la densità. La superficie trattiene lo sguardo, rallenta il ritmo della visione e rende percepibile la consistenza degli oggetti[27]; non è il rivestimento di un contenuto, ma il luogo stesso in cui l'esperienza prende forma. La materia trattiene lo sguardo, ne rallenta l'attraversamento e ne condiziona il ritmo, inscrivendo lo scarto entro un regime percettivo che orienta le modalità di relazione tra immagine, temporalità e visione. Gli oggetti non vengono riassorbiti in una funzione simbolica, ma conservano peso, volume e opacità, lasciando affiorare una vitalità della materia che eccede il controllo umano[28]. L'animazione non si limita, dunque, a rappresentare un mondo di rifiuti: costruisce un ambiente percettivo in cui la materialità interviene sulla percezione stessa, riorientandone le abitudini e facendo dell'ambientale una condizione sensibile operante.

Questa riconfigurazione, invero, si estende al tempo: il percorso attraverso la città procede per attraversamenti instabili, per accumuli che si spostano e si ricompongono, per micro-eventi che interrompono la linearità dell'avventura. Il tempo dell'immagine insiste su transizioni e stati intermedi, evocando quella temporalità dell'accumulo che la teoria dei media dell'Antropocene ha messo in luce come stratificazione di scarti tecnologici e residui materiali[29]. In questo senso, la struttura narrativa di *Trash* è inscindibile dal dialogo con la contemporanea riflessione sul rifiuto[30] nell'ambito degli studi della *garbage-ontology*, ulteriore campo di ricerca che interseca antropologia, archeologia e scienze ambientali: l'ambiente non si configura solo come spazio, ma come vero deposito storico del consumo, traccia visibile di un'economia dell'eccesso[31].

[27] Cfr. BRUNO, *Surface*, cit., pp. 1-28.

[28] Cfr. BENNETT, *Vibrant Matter*, cit., pp. 1-38.

[29] Cfr. J. PARIKKA, *A Geology of Media*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2015, pp. 1-25.

[30] Nel contesto storico italiano cfr. E. SORI, *La città e i rifiuti. Ecologia urbana dal Medioevo al primo Novecento*, il Mulino, Bologna 2001; ID., *Il rovescio della produzione. I rifiuti in età pre-industriale e paleotecnica*, il Mulino, Bologna 1999. Per uno sguardo più ampio e divulgativo cfr. G. VIALE, *Un mondo usa e getta. La civiltà dei rifiuti e i rifiuti della civiltà*, Feltrinelli, Milano 2000.

[31] Cfr. Z. BAUMAN, *Wasted Lives: Modernity and Its Outcasts*, Polity Press, Cambridge 2004, pp. 1-30;

La differenza tra le varie zone della città rende percepibile questa tensione. Nei livelli più profondi, come il percorso nelle fognature, la cromia si addensa in verdi acidi e bruni metallici, la luce filtra in modo irregolare, il suono si diffonde in vibrazioni continue e scricchiolii; nelle aree più organizzate, la composizione si fa più ordinata e il ritmo sonoro più scandito. Visibile e udibile concorrono alla costruzione di un campo sensibile coerente in cui l'ecologia si manifesta come esperienza integrata. L'ambiente non è spiegato, ma fatto sentire. In questo quadro, la questione del punto di vista diventa decisiva. L'umano non occupa il centro ottico del film e non fornisce il criterio normativo dell'immagine. Anche quando compare, resta distante, funzione sistemica più che soggetto privilegiato. Lo sguardo si organizza attorno agli oggetti, che mantengono una consistenza propria. In tal modo, ciò che viene sospeso è il privilegio percettivo dell'umano come misura del mondo. L'Antropocene non emerge come parola d'ordine, ma come configurazione ottica che redistribuisce le relazioni tra specie, cose e ambienti[32].

La convivenza tra oggetti scartati non costruisce un'armonia idilliaca; configura piuttosto una forma di co-appartenenza instabile, in cui la sopravvivenza passa attraverso alleanze provvisorie e relazioni contingenti. Analogamente ai casi di studio precedentemente discussi, tale dinamica può essere letta alla luce del *making kin*, dove la parentela non annulla la differenza ma la assume come condizione di possibilità della convivenza. Lo scarto, allora, non è ciò che viene escluso dal sistema: è ciò che ne rivela la struttura[33].

All'interno dell'animazione italiana contemporanea, un simile lavoro sulla materia assume un significato preciso. Rendere percepibile la costruzione dell'immagine significa intervenire sulle modalità del vedere e sottrarre la visione alla trasparenza automatica del flusso digitale. In questo senso, *Trash* non si limita a proporre una narrazione ecologica: contribuisce a ridefinire il sensibile come spazio di attrito, rendendo percepibili le infrastrutture materiali del consumo e aprendo, dentro l'immagine, la possibilità di altri assetti del mondo.

J. Gabrys, *Digital Rubbish: A Natural History of Electronics*, University of Michigan Press, Ann Arbor 2011, pp. 1-34.

[32] Cfr. Morton, *Ecology without Nature*, cit., pp. 1-24.

[33] Cfr. Haraway, *Staying with the Trouble*, cit., pp. 1-34.

Conclusioni

I tre casi di studio analizzati mostrano come l'animazione italiana contemporanea abbia progressivamente riformulato la questione ecologica sul piano della forma, elaborando traiettorie estetiche sempre più radicali senza che questa progressione implichi una gerarchia di valore tra le opere. *La gabbianella e il gatto* situa il dissenso ambientalista all'interno di una narrazione interspecie in cui il petrolio – «la maledizione degli umani» – agisce come elemento perturbatore di un'interdipendenza che il film, sul piano visivo e musicale, si incarica di rendere sensibile. *La famosa invasione degli orsi in Sicilia* sposta lo sguardo sul conflitto ecologico, che s'inscrive nella trasformazione del regime del visibile, nella superficie pittorica, nella grana cromatica e nella vibrazione della materia. *Trash – La leggenda della piramide magica* porta questa operazione alle sue conseguenze più radicali: lo scarto non costituisce soltanto il tema del racconto, ma diventa principio generativo dell'immagine, regime percettivo che ridistribuisce le gerarchie tra figure e campo, tra soggetti e ambienti.

Letti in successione, i tre film delineano una progressione che attraversa livelli differenti dell'esperienza estetica: dall'interdipendenza interspecie che struttura la narrazione di D'Alò alla riconfigurazione percettiva operata da Mattotti, fino alla materialità degli scarti che in *Trash* diventa principio organizzatore dell'immagine. Ciò che accomuna queste opere non è dunque un contenuto ecologico condiviso, bensì una disposizione formale: la tendenza a fare della crisi ambientale non un oggetto da rappresentare, ma una condizione incorporata nella struttura stessa dell'immagine.

In questa prospettiva, il contributo dei tre film alla riflessione sull'Antropocene non si misura nell'esplicitezza tematica, ma nella capacità di produrre nello spettatore una trasformazione delle abitudini percettive. Come Bennett ha mostrato con la nozione di *vibrant matter* e come Morton ha argomentato nella sua proposta di un'ecologia senza natura, pensare il non-umano implica innanzitutto una riorganizzazione del sensibile; ed è precisamente questa trasformazione che i tre film, ciascuno secondo modalità proprie, mettono in atto.

Sul piano produttivo, i casi analizzati mostrano inoltre come l'animazione italiana abbia saputo elaborare risposte estetico-visuali originali alla sfida posta dalla crisi ecologica, pur in un contesto segnato da risorse limitate e discontinuità

istituzionali[34]. In questa misura il cinema animato italiano ha trovato nella dimensione autoriale – nella visibilità del gesto pittorico, nella sperimentazione delle tecniche miste, nella fedeltà a una tradizione figurativa nazionale – le condizioni per costruire un proprio spazio di pensiero visivo. In questo senso, le 'ecologie del dissenso' non designano soltanto un insieme di temi ambientalisti, ma una modalità di organizzazione dell'immagine: una pratica formale e percettiva attraverso cui l'animazione rende sensibili le relazioni tra specie, cose e ambienti.

[34] Sulle dinamiche produttive, studiate in una prospettiva storica, cfr. PERUCCA, *Il cinema d'animazione italiano oggi*, cit.

Moltiplicare lo sguardo sul mondo
Soggettività e prospettive nelle serie animate di Zerocalcare

Laura Ysabella Hernández García*

ABSTRACT

L'articolo analizza le serie animate di Zerocalcare, *Strappare lungo i bordi* e *Questo mondo non mi renderà cattivo*, interrogando il rapporto tra animazione e realtà. A partire dal dibattito teorico sull'ontologia dell'immagine animata (Cavell, Sesonske, Daney), il saggio mostra come l'animazione possa rivolgersi al mondo reale attraverso forme soggettive e plurali. L'evoluzione narrativa evidenzia un passaggio dall'interiorità del protagonista a una dimensione collettiva e politica, radicata nella periferia romana, intesa come spazio di tensione tra esperienza individuale e apertura cosmopolita.
Parole-chiave. Animazione; Soggettività; Periferia urbana; Serialità televisiva; Realismo; Zerocalcare

This article examines Zerocalcare's animated series, *Strappare lungo i bordi* and *Questo mondo non mi renderà cattivo*, exploring the relationship between animation and reality. Drawing on theoretical debates on the ontology of animated images (Cavell, Sesonske, Daney), it argues that animation can engage with the real world through subjective and multi-perspective forms. The narrative evolution reveals a shift from the protagonist's inner world to a collective and political dimension, rooted in the Roman periphery, conceived as a space where individual experience intersects with broader cosmopolitan tensions.
Keywords. Animation; Subjectivity; Urban periphery; Television seriality; Realism; Zerocalcare

* Laura Ysabella Hernández García, Università della Calabria, lauraysabella.hernandezgarcia@unical.it.

La prima inquadratura si stringe sul volo erratico di una mosca che sfiora una scritta su un muro: «È inutile che vivi fuori se muori dentro». La mosca passa davanti a un uomo immobile con le cuffie e per un istante sembra smarrirsi nel fumo denso di uno scappamento, finché non si scontra bruscamente con il finestrino di un autobus in arrivo.

Lo sguardo si allarga e rivela il caos ordinato del capolinea di Rebibbia: il flusso dei passeggeri, il traffico stradale e, sullo sfondo, il profilo dei palazzi della periferia romana. Il passaggio fulmineo di un convoglio della metropolitana agisce da transizione, trasportandoci in un altro non-luogo di transito: la stazione di Ponte Mammolo. Qui, nell'attesa silenziosa, volti di diverse etnie ed età attendono mentre sullo sfondo si notano dei poster parodistici.

Ma ecco che di nuovo l'immagine si sposta, introducendosi per un istante nello spazio di un vagone, per poi riemergere alla fermata Colosseo. Subito dopo, con una spinta verticale, la prospettiva attraversa un taglio stratigrafico che mescola spazzatura contemporanea e fossili millenari, fino a sbucare nel cuore dei Fori Imperiali, tra turisti e personaggi in costume. L'attraversamento urbano si arresta all'uscita della fermata di Circo Massimo, proprio mentre la voce narrante inizia a raccontare: «La prima volta che ho visto Alice era l'estate del 2001. Non capivo un cazzo di niente. C'avevo diciassette anni, e facevo la maturità insieme allo scudetto della Roma».

A parlare è il fumettista Michele Rech, attraverso il suo alter ego artistico Zerocalcare, nella prima delle serie animate da lui create per Netflix: *Strappare lungo i bordi* (2021). Sin dal primo minuto, la narrazione si affolla di riferimenti a personaggi ed eventi reali: il G8 di Genova, Manu Chao, Mao Zedong, Tiziano Ferro. In questo modo, ancor prima dei titoli di testa, vengono esplicitate le intenzioni dell'autore: collocare il racconto entro precise coordinate spazio-temporali e ibridare media diversi[1], dalla serialità televisiva alla tecnica d'animazione, fino alla grammatica del cinema dal vero.

Analizzando in ordine cronologico le due serie – *Strappare lungo i bordi* e

[1] Sulla complessità testuale e il 'sincretismo' della produzione audiovisiva di Zerocalcare, cfr. P. Montani, *Immagini sincretiche. Leggere e scrivere in digitale*, Meltemi, Milano 2024, pp. 63-66. Anche la figura autoriale di Zerocalcare sembra riflettere nuove forme di partecipazione online, come argomentato da A. Maiello, *Autorialità 2.0. Il racconto generazionale di Zerocalcare,* in «Imago. Studi di cinema e media», n. 25, 2022.

Questo mondo non mi renderà cattivo (2023)[2] – si nota un progressivo movimento dalla rappresentazione di una realtà interiore (il mondo di Zero) a un maggior interesse per una realtà esteriore (il quartiere e la comunità). È in questa spinta verso l'esterno che emerge con più forza la dimensione politica della produzione televisiva di Zerocalcare, già consolidata in quella fumettistica.

Tuttavia, prima di procedere con l'analisi delle serie, è necessario affrontare alcune questioni teoriche. Sebbene parlare di realismo nell'apprezzamento delle opere animate possa sembrare futile – poiché se ci rivolgiamo all'animazione cercando rappresentazioni mimetiche del mondo non possiamo che restare delusi, dal momento che, come spiega Paul Ward, anche l'animazione più «realistica» viene guardata in quanto tale piuttosto che come «registrazione»[3] di un mondo profilmico reale – opere come quelle di Zerocalcare rimettono al centro il legame tra il disegno e la realtà.

Per indagare tale legame, la prima parte di questo lavoro ricostruisce il celebre scambio tra Stanley Cavell e Alexander Sesonske sull'ontologia dei mondi animati. A questo si aggiungono alcune considerazioni tratte da un breve ma significativo contributo di Serge Daney sul cinema d'animazione. Infine, nell'analisi delle serie, viene evidenziata l'importanza della specifica ambientazione del mondo animato di Zerocalcare: la periferia romana. Essa non appare solo come contenitore di problemi sociali, ma come uno spazio in grado di mettersi in dialogo con altre soggettività periferiche e cosmopolite.

Mondi visti e mondi immaginati: il dibattito sull'ontologia dell'animazione

Come ricostruisce lo stesso Cavell nell'appendice a *Il mondo visto*, lo scambio con Sesonske ebbe origine nel 1972 durante un simposio dell'American Society for

[2] La terza miniserie animata di Zerocalcare per Netflix, *Due spicci*, è posteriore alla stesura di questo testo, essendo stata pubblicata il 27 maggio 2026. In questa serie torna l'ambientazione del quartiere, con Zero e il suo amico Cinghiale soci nella gestione di un locale. Rilevante per i temi di questa analisi è come la 'concretezza' dei problemi economici di Cinghiale venga sottolineata anche dall'incursione nell'animazione di «inserti di realtà» che mostrano sequenze di bambini che giocano e si divertono. Un fallimento che non è «del singolo, bensì dell'intero sistema sociale». C. Scarlato, *Comete spezzate*. Due spicci *di Zerocalcare*, in Fata Morgana Web, 11 giugno 2026, <https://www.fatamorganaweb.it/due-spicci-zerocalcare/> (ultima consultazione: 11 giugno 2026).

[3] Cfr. P. Ward, *Documentary: The Margins of Reality*, Wallflower, London 2005, p. 89.

Aesthetics presso il New College di Sarasota, in Florida. Le critiche di Sesonske e la successiva risposta di Cavell furono pubblicate nel numero invernale del 1974 della rivista «The Georgia Review». Al centro del dibattito vi è l'ontologia del cinema, indagata attraverso il caso limite dell'animazione. Per Cavell, la «base materiale» del medium cinematografico risiede nella «successione di proiezioni automatiche del mondo»[4]: l'immagine fotografica non si limita a registrare meccanicamente la realtà, ma la proietta, offrendo allo spettatore un «mondo visto». Si tratta di una dimensione che, pur essendo esistita, è ormai collocata nel passato e risulta fisicamente inaccessibile: «Che il mondo proiettato non esiste (ora) è la sua unica differenza dalla realtà»[5].

Sesonske accusa Cavell di aver escluso dalla sua analisi una delle più grandi star della storia del cinema, Topolino, e proprio a partire dall'animazione muove alcune obiezioni fondamentali alla sua tesi. In primo luogo, Sesonske argomenta che lo spettatore esperisce un classico Disney con la stessa immediatezza e convinzione di un film dal vero[6]: «Con lo stesso senso di muoversi attraverso il suo spazio, la stessa sensazione di intima conoscenza dei suoi abitanti»[7]. Tuttavia, il mondo animato che appare sullo schermo non è esistito prima della sua proiezione.

La base materiale del cinema di Topolino non è dunque una proiezione automatica del mondo, bensì una serie di frammenti che acquisiscono movimento solo nel momento della loro messa in successione[8]. Questa argomentazione sul cinema d'animazione evidenzierebbe inoltre la centralità del montaggio quale meccanismo decisivo che 'mette al mondo' ciò che vediamo, dimostrando che il cinema non è unicamente una riproduzione automatica. Riassumendo, i film d'animazione rappresentano una categoria cinematografica che non si pone l'obiettivo di registrare e proiettare la realtà in forma meccanica; tale evidenza

[4] S. Cavell, *Il mondo visto. Riflessioni sull'ontologia del cinema*, Cue Press, Imola 2023, p. 121.

[5] *Ivi*, p. 59.

[6] L'argomentazione di Sesonske assume un carattere quasi 'cognitivista', poiché si focalizza sull'esperienza che il film animato intende offrire allo spettatore, cfr. D. Bordwell, *The Part-time Cognitivist: A View from Film Studies*, in «Projections: The Journal for Movies and Mind», n. 2, 2010.

[7] A. Sesonske, *The World Viewed*, in «The Georgia Review», n. 4, 1974, p. 563 (trad. mia).

[8] Sulla centralità della sequenza nell'ontologia del cinema d'animazione, cfr. M. Vita, *Le forme dell'animazione. Ontologia di una sequenzialità frame-by-frame*, in «Fata Morgana. Quadrimestrale di cinema, immagini, idee», n. 54, settembre-dicembre 2024.

entra in contrasto con l'argomentazione di Cavell circa l'elemento ontologico essenziale del medium cinematografico.

Di fronte a queste obiezioni, Cavell mette in questione il fatto che i cartoni animati possano essere considerati dei film. I personaggi non sono umani, ma per lo più «animali parlanti», e lo spazio è a sua volta «animistico»:

La differenza tra questo mondo e il mondo che abitiamo non è che il mondo dell'animazione è governato da leggi fisiche o limiti metafisici differenti da quelli che condizionano il nostro; le sue leggi sono spesso piuttosto simili alle nostre. La differenza è che non siamo certi di quando e in che misura le nostre leggi e i nostri limiti, in quel mondo, si applichino o meno (il che suggerirebbe che non esistano affatto delle *leggi*)[9].

Allo stesso modo, i personaggi che popolano il mondo animato mancano di «corporeità»:

I corpi di queste creature non sono mai un ostacolo. Essi sono indistruttibili, verrebbe da dire quasi immortali; sono completamente soggetti alla loro volontà e perfettamente espressivi. (Al contrario dell'economia espressiva degli umani, i loro corpi sopportano il peso dell'essere significanti. I loro volti sono più o meno fissi, limitati a due o tre atteggiamenti. Questa condizione cattura ed esprime la condizione, il pathos, dei veri animali). Sono animazioni, disincarnazioni, spiriti puri[10].

L'assenza di leggi fisiche chiare nei mondi animati impedirebbe quel coinvolgimento intellettuale ed emotivo profondo che caratterizza i classici del cinema hollywoodiano. A detta di Cavell, nei cartoni animati la violenza può essere divertente e mai del tutto sanguinaria, la tenerezza è iperbolica, il terrore è assoluto, la sessualità caricaturale. Si tratterebbe pertanto di un'arte con una natura diversa dal cinema[11].

[9] Cavell, *Il mondo visto*, cit., p. 215.

[10] *Ivi*, p. 216.

[11] Cfr. *Ibid.* Tuttavia, come dimostra David Davies, questa replica sembra mancare il punto centrale di Sesonske: l'animazione serve a svelare la natura intrinsecamente «costruita» di ogni proiezione cinematografica, scardinando l'idea di una realtà che si rivela passivamente all'obiettivo. Cfr. D.

In questa sede la posizione di Cavell appare inconclusiva: cosa succede quando un film d'animazione intende commentare il mondo reale? Che tipo di rapporto si instaura con esso? E ancora, perché possiamo provare empatia per personaggi disincarnati, definiti come «spirito puro»[12]? Una risposta a questi quesiti viene offerta da Serge Daney[13]; le diffidenze iniziali espresse dal critico francese sono affini a quelle di Cavell, poiché entrambi condividono una medesima matrice teorica, riconducibile alle riflessioni di André Bazin sull'ontologia dell'immagine fotografica.

Infatti, Daney esordisce affermando che è proprio a causa dell'assenza della sofferenza fisica che egli non ha mai, 'bazinianamente'[14], amato i cartoni animati. A questa dichiarazione seguono riflessioni che riecheggiano quelle di Cavell:

> L'idea che a una creatura di fantasia (disegnata ma non registrata) possano accadere solo avventure di fantasia (gratuite) mi ha tenuto lontano dal disegno animato. L'impossibilità di identificarsi fisicamente con queste creature (i *toons*) suscita nella migliore delle ipotesi il riso, prodotto dallo stupore, dall'idea folle e tuttavia possibile[15].

Davies, *Animation*, in *The Palgrave Handbook of the Philosophy of Film and Motion Pictures*, a cura di N. Carroll, L.T. Di Summa, S. Loht, Springer, Cham 2019.

[12] L'immaterialità attribuita all'animazione, almeno da parte di Cavell, non sembra tenere conto della dimensione del doppiaggio; il mondo reale sembra dunque presentarsi solo attraverso un primato della vista sull'udito. Per un approfondimento sulla dimensione intermediale della voce nella forma animata, cfr. A. Mileto, *La voce del reale. Il rapporto voce-immagine nel cinema documentario*, Meltemi, Milano 2023.

[13] Cfr. S. Daney, *Il cinema, e oltre. Diari 1988-1991*, Il Castoro, Milano 1997, pp. 107-110.

[14] Bazin dimostra un interesse iniziale verso le opere di Disney, come emerge in un suo scritto per «Le Parisien Libéré» del 1948 dedicato a *Bambi* (*Id*., David Hand, 1942). Cfr. A. Bazin, *Walt Disney, Bambi [1942]*, in «Le Parisien Libéré», n. 1131, maggio 1948. Tuttavia, come ricostruisce Dalle Vacche, il critico finisce per allontanarsene a causa dell'identificazione dell'animazione disneyana con i valori del capitalismo americano. Cfr. A. Dalle Vacche, *André Bazin's Film Theory: Art, Science, Religion*, in «Artium Quaestiones», n. 1, 2020, p. 198. Per un tentativo di riflettere sull'ontologia dell'animazione anche considerando il realismo di Bazin, cfr. M. Bellano, *La dimensione che non c'è. Appunti sull'animazione Disney e l'estetica del tridimensionale*, in «Cabiria. Studi di cinema», n. 171, 2012.

[15] Daney, *Il cinema, e oltre*, cit., p. 107.

Ma è la visione, nel 1988, di *Who Framed Roger Rabbit* (*Chi ha incastrato Roger Rabbit*) di Robert Zemeckis a 'convertire' Daney all'animato: la pellicola introduce l'elemento della sofferenza e, in questo senso, i *toons* non risultano più protetti ma «hanno fatto un passo in avanti verso gli umani». La domanda che si pone infine il critico francese è: «Come compatire la sofferenza di un disegno animato?»[16]. La risposta risiede in una considerazione sul mondo: i *toons* vivono in un mondo a parte, che si configura tuttavia come un 'ghetto'. Il film di Zemeckis ha il pregio di mostrare il rapporto fra il mondo reale e quello animato attraverso un processo di «inclusione-esclusione» capace di rivelare la frontiera fra i due: una cicatrice che non deve essere cancellata.

Il mondo animato di Zerocalcare, che dalla serialità dei fumetti si estende a quella televisiva per Netflix – acquisendo in questo passaggio le proprietà di movimento e suono – si appropria di questa dialettica, ma ne radicalizza e interiorizza il principio formale. Se l'analisi di Daney evidenziava il trauma dell'ibridazione visiva tra attori in carne e ossa e cartoni animati, nell'opera di Michele Rech non assistiamo a uno scontro estrinseco tra regimi di realtà differenti, poiché ogni elemento è già interamente fagocitato e uniformato dalla stessa linea grafica. È proprio all'interno di questa omogeneità del disegno che la convivenza nello stesso spazio plastico tra personaggi basati su quelli reali (Zero, Sara, Secco) e figure fantastiche, animali antropomorfi, proiezioni storiche o icone della cultura pop acquisisce una densità teorica decisiva.

Questo scenario si basa sulla rielaborazione di vicende autobiografiche inserite in una precisa cornice spazio-temporale – quella della generazione precaria cresciuta nell'Italia post-crisi del 2008[17] – e si radica in un perimetro geografico rigorosamente localizzato in un quartiere di Roma Est[18]. Rech non impiega l'animazione per evadere dal reale verso un altrove fantastico – assecondando così l'indifferenza espressa da Cavell –, ma espone, lungo la via indicata da Daney,

[16] *Ibid.*

[17] Cfr. S. Vari, *«Up to the last piece»: Precarity and fragmentation in Zerocalcare's* Macerie prime *and* Macerie prime. Sei mesi dopo, in «Studi culturali. Rivista quadrimestrale», n. 3, 2021.

[18] Michele Rech è originario di Rebibbia; nello specifico, in *Strappare lungo i bordi* sono stati inseriti luoghi reali del quartiere. Cfr. *«Strappare lungo i bordi»: la Roma di Zerocalcare tra realtà e immaginazione*, in Lazio Terra di Cinema, <https://lazioterradicinema.it/strappare-lungo-i-bordi-la-roma-di-zerocalcare-tra-realta-e-immaginazione/> (ultima consultazione: 2 marzo 2026).

proprio quella «cicatrice» insanabile tra i due poli: l'esperienza dei fatti lascia un segno, e questo vissuto viene reimmaginato e rimesso in moto creativamente attraverso la mediazione della soggettività grafica.

Al contempo, mentre la narrazione del sé attraverso più media ha reso Zerocalcare interprete di un sentire collettivo, la sua attitudine a sviscerare le dinamiche socio-politiche odierne lo ha elevato a punto di riferimento culturale, capace di intercettare e tradurre lo *zeitgeist* contemporaneo[19]. In tal senso, si può argomentare che il potenziale contestatorio dell'opera di Rech risieda non solo nella rappresentazione documentaria di una realtà interiore, ma nell'esplicitazione stessa dei limiti costitutivi di una visione puramente soggettiva sul mondo. Qui il medium del disegno animato diventa funzionale a segnalare una costante «mediazione personale nella rappresentazione visiva»[20]; al contempo, a livello narrativo, il racconto espone i limiti, i pregiudizi e i momenti di opacità della prospettiva dell''io', scegliendo di mostrare non la «verità unica di un soggetto, ma la verità della sua esposizione, della affabulazione di sé e del modo in cui questa affabulazione diventa, attraverso lo sguardo del regista, immagine»[21].

Per avere un'incidenza sulla realtà, e dunque contestarla, bisogna precisare di quale realtà si stia parlando: infatti, il mondo animato di Zerocalcare si colloca in un contesto preciso. La periferia romana è un'«anti-città» rispetto alla Roma da «cartolina» in cui da «un punto di vista linguistico (quindi verbale/dialettale) e attitudinale emerge il carattere autentico di una metropoli complessa e contraddittoria»[22], ma che allo stesso tempo si configura come «un foucaultiano *spazio altro* dai tratti universali»[23].

[19] M. Damilano, *Zerocalcare, interprete del nostro tempo: «L'Italia sta impicciata»*, in L'Espresso, 20 novembre 2020, <https://lespresso.it/c/-/2020/11/20/zerocalcare-interprete-del-nostro-tempo-litalia-sta-impicciata/45569> (ultima consultazione: 15 maggio 2026).

[20] B. Mazzi, *Metterci la faccia: soggettività politica e "io" testimoniale in Zerocalcare*, in «Narrativa», n. 45, 2023.

[21] D. Dottorini, *La passione del reale. Il documentario o la creazione del mondo*, Mimesis, Milano-Udine 2018, p. 216.

[22] M. Santandrea, *Paesaggi del crimine. Milano, Roma, Napoli nel crime film italiano: 1966-1980*, Marsilio, Venezia 2024, p. 68.

[23] *Ivi*, p. 20.

Animare il mondo quotidiano: una scomposizione strutturale

La perdita e l'evasione dell'io: *Strappare lungo i bordi*

La prima produzione seriale di Zerocalcare per Netflix si configura attorno a una metafora grafica che traduce visivamente una precisa condizione esistenziale: lo smarrimento dei punti di riferimento di un'intera generazione. Come spiega la voce narrante di Zero nel primo episodio: «Allora andavamo lenti perché pensavamo che la vita funzionasse così, che bastava [strappare] lungo i bordi, piano piano, seguire la linea tratteggiata di ciò a cui eravamo destinati e tutto avrebbe preso la forma che doveva avere. Perché c'avevamo diciassette anni e tutto il tempo del mondo».

Lo sguardo nostalgico verso gli ultimi anni della giovinezza si traduce in uno stato di stallo per il protagonista e i suoi coetanei: com'è abituale nelle serie animate, le fisionomie dei personaggi non cambiano (basta un taglio di capelli diverso, nel caso di Zero, per segnalare un salto indietro nel tempo). Il pregio di questa serie risiede proprio nel mettere in evidenza come questa continuità apparente sia un riflesso diretto della difficoltà del personaggio a cambiare. In questo modo viene generato un interessante cortocircuito tra una voce che parla esaminando il passato con la consapevolezza della maturità e, dall'altra parte, un disegno che denuncia la cristallizzazione del personaggio stesso.

Insieme al disegno, la voce di Zerocalcare si configura come un ulteriore tassello di una narrazione intermediale che ha come perno centrale la realtà, costantemente filtrata dalla prospettiva dell'autore. Tale veduta trova riscontro nelle dichiarazioni dello stesso fumettista il quale, in un'intervista rilasciata a Marta Perego[24], evidenzia come la tecnica d'animazione presenti «qualcosa di più e qualcosa di meno» rispetto alla pagina stampata. Se nel fumetto, infatti, il lettore mantiene il pieno controllo sul ritmo della fruizione – potendosi soffermare sui singoli dettagli e approfondire molteplici livelli esegetici –, nel medium animato il flusso comunicativo è strutturalmente vincolato a un'istanza di assoluta e istantanea immediatezza. Di conseguenza, rispetto alla pagina stampata, la forma ani-

[24] Cfr. M. Perego, *In diretta con… Zerocalcare, Marta Perego [Facebook]*, 27 aprile 2020, ora cit. in A. Aletta, *Diarismo e giornalismo nella serie animata Rebibbia Quarantine di Zerocalcare*, in *Fakebooks: Osservatorio su letteratura e social ai tempi del covid (FOLES)*, a cura di L. Mendrino *et al.*, Università del Salento Press, Lecce 2021.

mata si fa manifestazione visiva di una vocalità che non si limita a commentare le immagini, ma si dimostra capace di generarle da zero:

> La forma animata sembra così diventare una forma di 'oralità' contemporanea, che restituisce le immagini a parole nate per caso e per caso piene di suggestioni involontarie, libere associazioni di idee che arrivano alle orecchie dell'ascoltatore sotto forma di *continuum* visuale, successione di figure a cui ci si sforza di dare un contorno e uno sfondo[25].

La scelta di Zerocalcare di doppiare quasi integralmente i personaggi rafforza la costruzione del disegno come emanazione di questo parlare monologico. Un'operazione che subisce due sole variazioni significative: l'Armadillo, a cui presta la voce Valerio Mastandrea, e Alice, figura centrale del passato di Zero. Quest'ultima è caratterizzata da una voce sintetica e robotica, resa mediante un filtro che modifica quella dello stesso Zero, a espressione della distanza temporale e affettiva: «Nella vita vera non parlava col riproduttore vocale, ma è un botto che non ci parlo e mo non so' capace de rifà la voce sua», ammette il protagonista. Ed è proprio l'incapacità di riprodurre la voce reale di Alice a sancirne l'irrimediabile assenza dal presente.

Il racconto di *Strappare lungo i bordi* si articola infatti su due linee temporali principali: quella del presente, incentrata sullo spostamento di Zero insieme agli amici Sara e Secco verso una destinazione inizialmente imprecisata, e quella del passato, dedicata alla ricostruzione dell'enigma relazionale con Alice e dei motivi del loro allontanamento.

Mentre il disegno animato possiede la potenziale creatività di sfidare le regole fisiche del mondo reale – permettendo di immaginare avventure del tutto inverosimili senza dover giustificare la concatenazione degli eventi (meccanismo alla base di serie a struttura verticale come *I Simpson*, dove le storie più incredibili vengono azzerate a fine episodio senza ripercussioni tangibili sul funzionamento del mondo narrativo) –, lo svolgersi del viaggio nel presente introduce un punto d'arrivo ineludibile, capace di rimettere in ordine le divagazioni e le situazioni immaginate dal protagonista. Di conseguenza, sebbene i singoli episodi siano identificabili anche attraverso una gag specifica che si impone nel continuo monologo di Zero – come

[25] Mileto, *La voce del reale*, cit., p. 278.

la difficoltà di scegliere cosa vedere nell'ampio catalogo di Netflix, il senso di inadeguatezza maschile nel momento di cambiare una ruota della macchina, o la paura che qualcosa vada male prima di un viaggio che costringe ad arrivare con troppo anticipo all'aeroporto –, l'orizzontalità dello spostamento tramite più mezzi da Roma a Biella nel presente segnala una direzione narrativa precisa, un approdo ineluttabile verso il quale tutti gli eventi narrati devono orientarsi.

Nel penultimo episodio, con l'arrivo del gruppo nel comune piemontese, la rivelazione del suicidio di Alice conferisce un senso profondamente tragico al continuo 'rimuginare' del protagonista. In questo preciso punto drammatico il 'mondo immaginato' da Zero – fatto di iperboli, digressioni comiche e gag – si scontra frontalmente con la durezza incontrovertibile della realtà. Le costanti digressioni grafiche non appaiono più come il semplice esercizio creativo dell'istanza narrante, ma si rivelano come tentativi sistematici di evasione, strategie elusive messe in atto per differire il confronto con il dolore della perdita.

Il finale della miniserie coincide con la celebrazione laica del funerale di Alice all'interno di una palestra popolare. In questa sede viene svelato esplicitamente il dispositivo narrativo già anticipato: nel momento in cui Sara riacquista la propria voce (affidata al doppiaggio di Chiara Gioncardi), essa pone Zero di fronte alla sua inettitudine nei confronti di Alice, ma allo stesso tempo lo solleva dal peso del senso di colpa. Il mondo della serie, dunque, non si rivela costruito in funzione della sua pura soggettività, ma dimostra di possedere una complessità materiale che eccede radicalmente l'immaginazione dell'autore. Al di là delle battute di Zero, emerge una realtà sociale concreta alla quale questa storia è intimamente rivolta; ce lo ricorda, in via definitiva, la didascalia collocata al termine dell'ultimo episodio: «Se tu o qualcuno che conosci avete pensieri suicidi, puoi trovare risorse per affrontare un momento di crisi al sito www.wannatalkabout it.com».

Dalla frammentazione interiore all'impegno collettivo: *Questo mondo non mi renderà cattivo*

Questo meccanismo di svelamento dei limiti dello sguardo – che rivela simultaneamente i limiti della rappresentazione nei confronti del reale – si ripresenta e si amplifica nella seconda serie di Zerocalcare, *Questo mondo non mi renderà cattivo*. Inizialmente, viene rimarcato il senso di autorevolezza acquisito da Zero: il successo della precedente produzione per Netflix lo ha reso un personaggio pubblico

investito di nuove responsabilità. Di conseguenza, il racconto viene interrotto da frequenti interventi in cui il protagonista sospende la diegesi per analizzare, avvalendosi di una lavagna, questioni di carattere politico e sociale. Egli si interroga, ad esempio, sulla necessità di utilizzare il termine «nazista» piuttosto che «fascista», o sull'efficacia del linguaggio d'odio nel denunciare il razzismo di un individuo, sollevando un interrogativo cruciale: si tratta di documentare fedelmente la realtà o di restituirne un'immagine edulcorata?

Tuttavia, nonostante un rinnovato senso del dovere pedagogico, il protagonista si scontra nuovamente con i confini della propria autoreferenzialità. Il ruolo esplicativo del narratore fallisce nel momento in cui entra in contatto con la complessità materiale del quartiere. Zero non può cogliere appieno l'esperienza della tossicodipendenza vissuta dall'amico d'adolescenza Cesare, né la precarietà lavorativa che costringe Sara a scendere a compromessi con i propri ideali. Persino Secco gli ricorda che, al di là dei drammi personali (tanti da poter fare «un fumetto intero sulla vita di ognuno»), bisogna comunque pensare a quelli «che stanno peggio». Le bussole morali di Zero restano esterne: sono istanze terze, capaci di squarciare il suo continuo monologare. Ciò acquisisce particolare rilevanza rispetto alla questione dei migranti, cardine tematico – seppur strutturalmente invisibile – della narrazione.

A innescare l'intreccio è infatti l'accoglienza di un gruppo di rifugiati, descritta da Zero attraverso la metafora di un pacco di cartone: «Un pacco che nessuno si vuole accollà». Per restituire questa figura, l'animazione ricorre a una tecnica differente, la stop-motion, che si distacca visivamente dallo stile digitale impiegato nel resto della produzione. La sintesi dell'intera miniserie si condensa efficacemente in questa sequenza del primo episodio: il pacco viene respinto di quartiere in quartiere finché, giunto in quello del protagonista (trasfigurato nel nome parodistico di «Tor Sta Ceppa»), i neofascisti organizzano una contestazione che coinvolge l'intera comunità, sfociando nello scontro. Sebbene tale scelta estetica risulti adatta a illustrare le figure retoriche di Zero, essa dimostra una volta di più la necessità di trovare alternative formali per spiegare ciò che sfugge all'esperienza soggettiva dell'istanza narrante.

Se si considerasse, infatti, unicamente il tempo dedicato alla presa di parola dei migranti, essi sembrerebbero occupare un ruolo marginale, quasi un pretesto narrativo. Tuttavia, è proprio nell'esibizione di questa opacità della rappresentazione che emerge il potenziale contestativo della serie: nella volontà di Zero e dei

suoi amici di difendere il diritto all'accoglienza pur senza conoscere il vissuto profondo di queste persone, prendendo una posizione etica rispetto a un problema che vede tutti coinvolti, anche se da prospettive differenti. Questo scontro ideale, gravitante attorno a una delle faglie politiche più accese del dibattito pubblico contemporaneo, trova nel quartiere il luogo d'elezione di un «cosmopolitismo periferico», inteso come «un'apertura all'altro a partire da esperienze storicamente situate, segnate dalla disuguaglianza e dalla frizione culturale»[26].

Allo stesso tempo, questa fuoriuscita dall'esclusiva esperienza soggettiva conferma la particolare dimensione testimoniale nell'opera di Zerocalcare, già centrale nei suoi reportage grafici[27]. Tale dimensione si traduce nella «volontà di farsi testimone per comunicare un'idea del sé correlata al senso di cittadinanza e di appartenenza a una comunità»[28]. La necessità di affrontare la frammentazione del sociale e la spinta individualistica attraverso un progetto comune si incarna così nella figura di un testimone che sceglie di parlare pur non essendo direttamente coinvolto nei fatti, sia per convalidare una realtà, sia per dare voce a chi ne è privo. In questo senso emerge una funzione critica, per cui: «La testimonianza [...] non è più intesa unicamente come un tentativo del soggetto di riconquistare la sovranità su se stesso dopo un evento traumatico, ma è l'atto di un soggetto conoscente che lavora con materiali frammentati e dissonanti e li riorganizza in una forma di conoscenza»[29].

Nel corso degli episodi il tema dei migranti resta al centro delle discussioni fra i personaggi, eppure questi ultimi non vengono mai mostrati in volto né prendono autonomamente parola. In tal senso, la serie costruisce un'interessante opposizione visiva: da un lato Zero e i suoi amici sono inquadrati all'interno delle proprie abitazioni, con finestre che ritagliano il profilo geometrico dei palazzi – quasi a denunciare la solitudine isolante che li accomuna –; dall'altro i rifugiati sono percepiti solo dall'esterno del centro d'accoglienza, celati e protetti dai muri che li contengono.

[26] A. Prysthon, B. Alencar, L.N. Adrião, *Escutas do mundo: paisagens sonoras, sinfonias cósmicas e cosmopolitismo no cinema*, in «Lumina», n. 3, 2025, p. 55 (trad. mia).

[27] In particolare, Beatrice Mazzi analizza la forma politica di *Kobane Calling* (2016) e *No Sleep Till Shengal* (2022). Cfr. Mazzi, *Metterci la faccia*, cit.

[28] *Ibid.*

[29] *Ibid.*

Quando avviene lo scontro tra le fazioni opposte, Zero tenta di avvicinarsi alla cancellata del centro per rassicurare i presenti, affermando che non hanno nulla da temere poiché «ci sono loro» a proteggerli. Una donna, parlando in italiano, gli spiega tuttavia che non hanno alcun bisogno di essere difesi. Poco dopo, sollecitato da Secco a riferire il contenuto del dialogo, il protagonista mente, liquidando la questione: «Non ha detto niente, che ha fatto un viaggio lungo e che crepava di sete».

Ma immediatamente dopo ha inizio il discorso della donna, ancora una volta mediato dalla voce e dal filtro grafico di Zero: così, la sequenza descrive l'attraversamento di cento chilometri nel deserto senz'acqua e le onde del mare che minacciano un piccolo gommone. Nel suo Paese d'origine, spiega ancora la donna, ciò che è proibito viene gettato nel lago di notte. Tale metafora acquatica riattiva in Zero un ricordo d'infanzia legato allo studio della Fossa delle Marianne, la «più profonda depressione oceanica conosciuta al mondo». Una fenditura profonda dodici chilometri: l'esatta distanza che separa il centro di Roma dal Grande Raccordo Anulare. Il disegno animato colloca così il mondo comune della periferia sul fondo dell'oceano:

> Ce stanno creature che non si capisce come fanno a vive là. Come cazzo è possibile che i loro organi funzionano senza luce, schiacciati sotto decine di miliardi di metri cubi d'acqua? [...] Una pozza di anime che annaspano al buio, che devono imparà a vive insieme in un posto dove non ce può vive nessun altro.

È qui che l'opera di Zerocalcare compie il definitivo superamento dell'assunto di Cavell secondo cui i corpi animati sarebbero 'indistruttibili' e mai d'ostacolo. Al contrario, attraverso il filtro della testimonianza, il disegno si fa carico di una pressione fisica intollerabile, rispondendo implicitamente all'interrogativo di Daney su come sia possibile compatire la sofferenza di un cartone animato.

Conclusioni: verso un realismo soggettivo e pluralista

L'analisi delle due miniserie, *Strappare lungo i bordi* e *Questo mondo non mi renderà cattivo*, permette di tracciare un bilancio teorico sul modo in cui l'universo animato di Zerocalcare risponda alle storiche diffidenze ontologiche sul medium, ridefinendo i confini del realismo audiovisivo contemporaneo. L'operazione transmediale di Michele Rech dimostra che il disegno animato non è necessariamente un dispositivo di evasione disincarnato ma può configurarsi come uno strumento d'indagine critica e politica di straordinaria efficacia.

Le due serie testimoniano un'evidente evoluzione formale e politica. Se *Strappare lungo i bordi* stringe l'obiettivo sull'interiorità traumatizzata del protagonista, traducendo lo stallo generazionale in un cortocircuito tra vocalità matura e cristallizzazione grafica, *Questo mondo non mi renderà cattivo* compie un passo verso l'esterno. L'arrivo di un gruppo di migranti nel quartiere di Zero fa emergere l'attrito della realtà, frammentando il monologo egocentrico di Zero per fare spazio a una dimensione testimoniale collettiva, dove il soggetto si fa portavoce di chi non ha voce. In questo senso, il radicamento a Roma Est non circoscrive l'opera a un localismo autoreferenziale, ma la eleva a uno 'spazio altro' di portata globale. La periferia diventa un perimetro costantemente ridefinito dalle faglie del dibattito pubblico contemporaneo (la precarietà giovanile, l'isolamento sociale, l'accoglienza dei rifugiati).

In conclusione, l'animazione di Zerocalcare non nasconde la 'cicatrice' tra il mondo reale e il mondo immaginato; al contrario, la esibisce come dispositivo di svelamento dei limiti dello sguardo. Accettando e mostrando l'opacità della propria prospettiva, l'autore non offre una verità unica e dogmatica, ma mette in scena la verità stessa della propria esposizione. È proprio in questo moltiplicarsi di sguardi, di voci intermediali e di prospettive interrotte che l'animazione ritrova il suo legame più critico con il reale.

saggi

Lezioni di 'petrodidattica'. Il caso della Esso Standard e dei film PSSC nell'Italia del dopoguerra

Alessandra Butti*

ABSTRACT

Muovendo dal quadro teorico del *useful cinema* e degli studi sulla *petroculture*, il saggio vuole indagare il ruolo del *petrocinema* nella diffusione di pratiche audiovisive educative nell'Italia del dopoguerra. In particolare, si presenta il caso della Esso Standard italiana e dei film del Physical Science Study Committee per sottolineare come l'industria petrolifera si sia infiltrata nella didattica degli anni Cinquanta e Sessanta, dando forma a una 'petrodidattica' in cui la pedagogia visiva si fa anche dispositivo di promozione aziendale.
Parole-chiave. Petrocinema; Cinema scolastico; PSSC; Esso Standard Italiana

Drawing on the theoretical framework of *useful cinema* and *petroculture*, this essay investigates the role of *petrocinema* in the dissemination of educational films in postwar Italy. By focusing on the case of Esso Standard Italiana and the Physical Science Study Committee films, the essay wants to highlight how the oil industry infiltrated the Italian educational system in the 1950s and 1960s, giving rise to a form of 'petrodidactics' in which visual pedagogy also operates as a tool of corporate promotion.
Keywords. Petrocinema; Educational film; PSSC; Esso Standard Italiana

* Alessandra Butti, Università Roma Tre, alessandra.butti@uniromatre.it.

Cinema scolastico, utile, sponsorizzato

Nell'aprile del 1963 in venti città italiane si inaugurarono le classi pilota del Physical Science Study Committee (PSSC), un progetto sperimentale di insegnamento della fisica proveniente dagli Stati Uniti e sovvenzionato in alcuni Paesi europei da fondi OCSE[1]. Le scuole aderenti ricevettero un corredo didattico che prevedeva un libro di testo, una guida agli esperimenti di laboratorio e ventuno film didattici distribuiti dalla Esso Standard Italiana. I film, che oltre al contenuto educativo presentavano un chiaro richiamo visuale alla Esso sia nella prima che nell'ultima inquadratura, presero così posto nelle classi italiane a fianco di quelli distribuiti dalla Cineteca Autonoma (dal 1938 al 1946) e dal Centro nazionale per i sussidi audiovisivi (CNSA, dal 1956 al 1977), i due circuiti ufficiali che avevano accompagnato, con diverse difficoltà, la produzione e la distribuzione di sussidi audiovisivi in Italia.

Il processo di adozione delle immagini in movimento nelle aule italiane era stato infatti complesso e discontinuo, frenato dalla scarsità di risorse pubbliche, da un'offerta produttiva insufficiente e da una richiesta da parte delle scuole altrettanto timida[2]. Nonostante alcuni esperimenti diffusi sul territorio già all'inizio del Novecento[3], fu solo con l'evoluzione del sistema mediale fascista negli anni Trenta che si istituì la Cineteca Autonoma per la cinematografia scolastica, il primo ente ufficiale per la distribuzione sistematica di film nelle scuole. Definita dallo stesso decreto-legge una «necessità assoluta ed urgente»[4], l'efficacia della

[1] A proposito della didattica della fisica in Europa grazie ai fondi OCSE negli anni Sessanta, cfr. D. SETTE, *Some European Developments in Physics Teaching*, in *Why Teach Physics?*, a cura di S.C. Brown, N. Clarke, J. Tiomno, MIT Press, Cambridge 1964, pp. 64-66.

[2] S. ALOVISIO, *La scuola dove si vede. Cinema ed educazione nell'Italia del primo Novecento*, Kaplan, Torino 2016. A proposito, cfr. anche G. GRASSO, *Il cinema al servizio dell'educazione. Legislazione, discorsi, pratiche produttive e distributive della Cineteca Scolastica Italiana (1938-1960)*, tesi di dottorato, Università degli Studi di Udine, 2020; D. BOERO, *All'ombra del proiettore. Il cinema per ragazzi nell'Italia del dopoguerra*, eum, Macerata 2013.

[3] ALOVISIO, *La scuola dove si vede*, cit., cap. I, par. 2. A livello nazionale solo negli anni Venti furono create le prime cineteche scolastiche utilizzando i materiali provenienti dall'Istituto LUCE, mentre la prima menzione esplicita nella legislazione apparve nella circolare n. 105 del 1° dicembre 1923 nel contesto della Riforma Gentile. Cfr. F. LUSSANA, *Cinema educatore. L'Istituto Luce dal fascismo alla liberazione (1924-1945)*, Carocci, Roma 2018, pp. 47-48

[4] Art. 1, Regio decreto-legge 30 settembre 1938, n. 1780, "Istituzione di una Cineteca autonoma per la cinematografia scolastica", in «Gazzetta ufficiale del Regno d'Italia», n. 273, 30 novembre 1938, p. 4938.

Cineteca fu in realtà limitata fin dai primi anni da gravi problemi organizzativi[5], che ne portarono al commissariamento nel 1946. L'istituto fu quindi riorganizzato a metà anni Cinquanta nel CNSA e nei Centri provinciali per i sussidi audiovisivi (CPSA), concepiti per creare una rete capillare di circolazione su scala nazionale. Anche in questo caso, però, il sistema soffrì di insufficienza di finanziamenti, carenza di personale qualificato e svariate difficoltà logistiche (dalla spedizione interprovinciale dei materiali alla scarsità di proiettori nelle aule[6]), oltre a diffuse problematiche relative a 'quali' film proiettare e al 'come' utilizzarli nelle aule[7]. Tali limiti, strutturali quanto teorici, resero estremamente fragile il progetto, aprendo la strada a forme di autonomia locale e ad accordi diretti con gli uffici cinematografici industriali, che riuscirono così ad insinuarsi nelle lacune lasciate dalle istituzioni centrali.

Prendendo come studio di caso le pellicole del PSSC edite da Esso[8], nella presente analisi si vogliono ricostruire le modalità con cui il fenomeno del 'petrocinema' si è inserito all'interno della produzione specializzata di film educativi degli anni Sessanta, introducendo il concetto di 'petrodidattica' per mettere in luce la relazione fra gli interessi industriali e gli obiettivi educativi nel contesto della società italiana del dopoguerra. Come scrive Paola Bonifazio nella sua analisi dei film educativi della ENI,

> Through the theatrical performance of industry on camera, private and public agencies equally engaged in national discourses such as those pertaining to the transformation of a mostly rural country into an industrial economy, and the homogenization of blue- and white-collar workers into a modern middle class of consumers[9].

[5] Cfr. GRASSO, *Il cinema al servizio dell'educazione*, cit., pp. 22-29.

[6] Cfr. BOERO, *All'ombra del proiettore*, cit.

[7] Per una panoramica sul dibattito e la produzione di film scolastici del periodo, cfr. E. UGENTI, *Alla ricerca di nuove forme di engagement scolastico. La produzione di film didattici nell'Italia degli anni cinquanta*, in *L'eccezione alla regola. Modi di produzione alternativi del cinema italiano dal dopoguerra agli anni ottanta*, a cura di C. Uva, V. Zagarrio, Marsilio, Venezia 2024, pp. 185-193.

[8] I film sono stati visionati e analizzati presso il fondo ENAM dell'Università degli Studi di Udine, conservato presso il laboratorio La Camera Ottica.

[9] P. BONIFAZIO, *United We Drill. ENI, Films, and the Culture of Work*, in «Annali d'Italianistica», 32, 2014, p. 331.

Per le aziende risultava quindi fondamentale raggiungere il pubblico dei lavoratori quanto quello degli studenti, delle famiglie, dei giovani e delle donne, presentando loro dei prodotti audiovisivi che fossero, a seconda dell'esigenza, ora promozionali, ora ricreativi[10], ora 'utili'. In particolare, si fa qui riferimento alla locuzione *useful cinema* introdotta da Wasson e Acland[11] con la quale gli autori non si riferiscono a un genere o a un modo di produzione specifico, quanto a un «approach toward a medium on the part of institutions and institutional agents»[12]. In tal senso, il cinema è 'utile' al mantenimento delle istituzioni che lo adottano: per esempio, l'impiego del mezzo filmico nelle biblioteche «was about building the better library and not building the better film»[13]. Il film diventa così uno strumento che, al tempo stesso, si inscrive nella promozione e nella resistenza al cambiamento, permettendo di leggere le strategie mediali delle imprese non come episodi marginali, ma come parti integranti di un più ampio processo di riorganizzazione culturale e sociale[14].

Tale necessità investì tutti i settori industriali, compreso quello del petrolio: già nei primi anni Cinquanta, per esempio, l'ENI (allora AGIP) aveva commissionato alcuni film sponsorizzati dedicati alle operazioni di estrazione in Pianura padana e, anche dopo l'apertura della propria sezione cinematografica nel 1958, continuò ad appaltare film a compagnie esterne e a sfruttare la collaborazione di registi già affermati (si pensi a *L'Italia non è un paese povero*, diretto nel 1960 da Joris Ivens, o a *La via del petrolio*, diretto da Bernardo Bertolucci fra il 1965 e il 1966). Fu in questo contesto di transizione sociale (in cui si inserì anche il crescente peso della televisione) che si iniziò a delineare lo spazio di manovra per un cinema 'specializzato', caratterizzato da una natura intermedia di «manifestazione dell'industria

[10] Cfr. M. BERTOZZI, *Storia del documentario italiano: Immagini e culture dell'altro cinema*, Marsilio, Venezia 2014, p. 140.

[11] «Our authors conceptualize useful cinema as a body of films and technologies that perform tasks and serve as instruments in an ongoing struggle for aesthetic, social, and political capital». *Useful Cinema*, a cura di C.R. Acland, H. Wasson, Duke University Press, Durham-Londra 2011, pp. 2-3.

[12] *Ivi*, p. 4.

[13] *Ibid.*

[14] Cfr. *Ibid.*

culturale» e «perno di una cultura industriale»[15]: una specializzazione, quindi, che riguardava il fare produttivo quanto la rappresentazione politica dei soggetti che ne prendevano parte – produttori, distributori, sponsor, pubblico, ma anche agenti sociali e culturali più ampi[16].

Per analizzare la portata del film industriale, Thomas Elsaesser propone di utilizzare la 'regola delle tre A', ovvero di individuare dapprima il committente (*Auftraggeber*), l'occasione di produzione (*Anlass*) e l'utilizzo finale del film (*Anwendung*)[17]. D'altra parte, Vinzenz Hediger ha sottolineato come il film industriale sia una forma «strategically weak and parasitic»[18], capace di trasformarsi in film ora documentario, ora pubblicitario, ora scientifico e ora didattico. Per Hediger è quindi necessario abbinare all'analisi di Elsaesser quella della memoria istituzionale del committente (*record*), della creazione di *corporate identity* (*rhetoric*), e dell'ottimizzazione dei processi (amministrativi, organizzativi, produttivi o pubblicitari: *rationalization*)[19]. I film industriali, difatti, tentavano spesso di nascondere il proprio committente (e le ragioni promozionali) attraverso una serie di tecniche definite da Ken Smith *sneaky sponsorship* – ovvero, quell'insieme di pratiche pensate per aumentare l'affidabilità percepita dallo spettatore attraverso una limitazione della *corporate identity* dei film, diminuendo i riferimenti diretti al proprio marchio e preferendo una valorizzazione degli aspetti più collaterali al brand[20]. Tale espediente consentì al cinema specializzato di circolare ampiamente oltre gli spazi, i tempi, e le concessioni fatte al medium in sé nel periodo di riferimento: come sottolinea nuovamente Bonifazio, la consapevolezza del pubblico italiano dell'epoca di trovarsi di fronte a un film sponsorizzato dipendeva più dal luogo di proiezione (il festival, il circolo dei lavoratori…) che dal contenuto ef-

[15] S. Dotto, *Gli specialisti. Storia, politiche e istituzioni delle cinematografie specializzate in Italia*, Marsilio, Venezia 2022, p. 19.

[16] Cfr. *Ivi*, pp. 17-19.

[17] Cfr. Th. Elsaesser, *Archives and Archaeologies. The Place of Non-Fiction Film in Contemporary Media*, in *Films that Work: Industrial Film and the Productivity of Media*, a cura di V. Hediger, P. Vonderau, University of Amsterdam Press, Amsterdam 2009, p. 23.

[18] V. Hediger, P. Vonderau, *Record, Rhetoric, Rationalization. Industrial Organization and Film*, in *Films that Work*, Id., cit., pp. 40-46.

[19] Cfr. *Ibid.*

[20] Cfr. K. Smith, *Mental Hygiene: Classroom Films 1945-1970*, Blast Books, New York 1999, 83-88.

fettivo dell'opera[21]. Nell'indagare specificamente il rapporto fra cinema sponsorizzato, industria del petrolio e sistema scolastico, dunque, ci sembra quindi più adeguato seguire la metodologia proposta da Marina Dahlquist e Patrick Vonderau, che alle classificazioni di Elsaesser e Hediger aggiungono tre indagini: quella delle topologie di presentazione dei film, dei loro *topoi* ricorrenti, e della transitorietà della loro natura «as ever-changing objects, […] subject to constant re-versioning and reinterpretation, as they continue circulating in society»[22].

Petrocinema e petrodidattica: tematiche e iniziative

Sarebbe difficile leggere gli sviluppi socioeconomici del Novecento senza considerare, da un lato, le possibilità energetiche dovute allo sfruttamento delle risorse petrolifere e, dall'altro, le politiche dell'industria che le ha gestite. In questo senso nelle discipline umanistiche e sociali si è sviluppato il concetto di *petroculture*, indicante sia l'insieme di relazioni culturali, storiche ed economiche fra società (post)industriali e industrie petrolifere[23] sia la condizione di essenziale dipendenza che vede le società contemporanee come «oil societies through and through»[24]. Di riflesso, gli spazi della *petroculture* si sono aperti al *petrocinema*, termine con cui si vogliono includere sia le produzioni filmiche delle compagnie di estrazione petrolifera, sia tutte le opere audiovisive che abbiano fatto del petrolio un soggetto di rappresentazione, come materia grezza (estrazioni, oleodotti, commercio di greggio) o come prodotto trasformato. In questa prospettiva, il petrocinema divenne per l'industria uno strumento di controllo sulla visibilità della propria infrastruttura[25], partecipando (come nel 'cinema delle estrazioni' di Jacobson[26]) alla

[21] Cfr. P. Bonifazio, *Schooling in Modernity: The Politics of Sponsored Films in Postwar Italy*, University of Toronto Press, Toronto 2014, pp. 51-52.

[22] *Petrocinema: Sponsored Film and the Oil Industry*, a cura di M. Dahlquist, P. Vonderau, Bloomsbury Academic, New York 2021, p. 6.

[23] Cfr. S. Wilson, A. Carlson, I. Szeman, *On Petrocultures: Or, Why We Need to Understand Oil to Understand Everything Else*, in *Petrocultures: Oil, Politics, Culture*, a cura di Id., McGill-Queen's University Press, Montreal-Kingston 2017, pp. 3-6.

[24] *Petrocinema*, a cura di Dahlquist, Vonderau, cit., p. 3.

[25] Cfr. B. Jacobson, *The Cinema of Extractions: Film Materials and Their Forms*, Columbia University Press, New York 2025, p. 128

[26] Cfr. *Petrocinema*, a cura di a cura di Dahlquist, Vonderau, cit., p. 14

costruzione di una modernità modellata sui processi estrattivi. Infatti, benché il cinema sia stato occasionalmente utilizzato anche per promuovere il petrolio come risorsa, il suo apporto agli interessi dell'industria petrolifera ha riguardato soprattutto la messa in scena del potenziale trasformativo e sociale del greggio[27].

Gli argomenti topici del petrocinema potevano includere così temi come la mobilità (l'automobile, l'autostrada, ma anche l'aereo e l'idea di viaggio), l'impiego della plastica nella quotidianità e nell'industria, il rapporto con l'ambiente e la promozione della ricerca scientifica[28]. Sotto il profilo stilistico e visivo, il genere prediletto era il documentario dall'afflato lirico, spesso accompagnato da musiche evocative e dal commento in voce fuori campo che, assumendo il ruolo di *Voice-of-God*, richiamava, da un lato, un'estetica cinematografica convenzionale e confortante, e dall'altro favoriva il lavoro di traduzione all'estero – facendo così apparire i film come opere delle filiali locali invece che della sede centrale[29]. In particolare, è possibile riscontrare nelle produzioni 'petrocinematografiche' del dopoguerra almeno due tendenze opposte, coincidenti con le linee adottate da due delle più grandi società petrolifere su scala mondiale: la Shell e la British Petroleum.

I film prodotti dalla Film Unit della Shell seguivano delle rigide regole produttive che si attenevano a quella che Arthur Elton, direttore della sezione cinematografica, chiamava la *First Law of Industrial Sponsorship*: «The impact of a sponsored film upon its audience will be in inverse ratio to the number of times the sponsor insists on having his name mentioned»[30]. Per quanto *sneaky*, la pratica adottata dalla Shell era tutt'altro che dissimulata – lo stesso Elton ne scriveva apertamente[31] – e valse all'azienda l'inclusione dei film in numerosi programmi scolastici in tutto il mondo; anche la Esso, nel suo approccio didattico in Italia, avrebbe preferito seguire la stessa politica. Tutt'altra direzione, infatti, era quella

[27] Cfr. *Ivi*, p. 3.

[28] Cfr. P. Russell, S. Foxon, *Shell-BP: A Dialogue*, in *Petrocinema*, a cura di Dahlquist, Vonderau, cit., p. 60.

[29] *Ivi*, p. 59.

[30] *Ibid.*

[31] Cfr. *Shell's Pioneering Films*, in Shell, <https://www.shell.com/inside-energy/shells-pioneering-films.html> (ultima consultazione: 14 gennaio 2026).

indicata dalla BP, che puntava a rappresentare l'azienda come più vicina alla realtà quotidiana: il lancio sul territorio italiano, per esempio, avvenne con la produzione del mediometraggio *Giuseppina* (1959), diretto da Joseph Hill e ambientato al distributore BP di Mandriole, vicino a Ravenna. Sfruttando il lavoro di attori locali e la scenografia di una piccola realtà italiana, il film faceva leva sull'emotività degli spettatori, sul riconoscimento, e sul prestigio delle immagini più che sull'accuratezza del racconto scientifico; tale scelta gli valse anche l'assegnazione del Premio Oscar per il Miglior cortometraggio documentario nel 1960[32].

Le topologie operative del petrocinema in Italia, invece, furono piuttosto variegate, e spesso apertamente in dialogo con le istituzioni pubbliche e i programmi educativi, creando effettivamente uno spazio che potremmo definire di 'petrodidattica' – al crocevia fra volontà informativa, promozione infrastrutturale e necessità di relazionarsi con le istituzioni pubbliche. L'investimento da parte del settore petrolifero in iniziative destinate alle scuole era il riflesso di una strategia che, da una parte, puntava a voler associare il proprio nome «not only with scientific advances, but also […] to the developing world's aspirations and disadvantages»[33], mentre dall'altra capitalizzava sulla formazione di futuri professionisti. Come suggerito anche dai dirigenti dell'Elettra e della Onda film, «in pratica l'industria con i film non fa altro che seminare per un raccolto che tornerà inevitabilmente a lei, con tutti i vantaggi che ognuno può immaginare»[34].

Lo schermo (cinematografico, ma anche televisivo) divenne così l'area preferita di infiltrazione per le società petrolifere nelle scuole. Alcune possibilità furono offerte loro dalle istituzioni stesse, come il Centro per il Progresso Educativo (CPE), che fra il 1952 e il 1967 chiese a diverse aziende (fra cui anche Necchi, Montecatini e Fiat) di sponsorizzare i corredi didattici audiovisivi dei propri corsi. La Shell italiana, in collaborazione con Film Giada, produsse il corso su *La scelta e la qualificazione professionale*[35], mentre la Esso Standard (sempre insieme a Film Giada) finanziò e produsse i film di un corso dedicato alla meccanica agraria.

[32] Cfr. RUSSELL, FOXON, *Shell-BP: A Dialogue*, cit., p. 63.

[33] *Ivi*, p. 60.

[34] *Il film industriale*, a cura di W. Alberti, Scuola Tipografica Figli della Provvidenza, Milano 1962, p. 74.

[35] Cfr. DOTTO, *Gli specialisti*, cit., p. 90.

Un'altra opportunità di influenzare gli schermi scolastici provenne invece dai circuiti di diffusione di materiale audiovisivo nelle scuole – primo fra tutti, il CNSA. Nonostante il Ministero avesse essenzialmente vietato l'acquisto di film sponsorizzati dal 1964[36], infatti, le cineteche dei Centri provinciali si erano trovate di fatto a possederne un gran numero. Tali infiltrazioni erano avvenute sia a livello di contatti diretti fra l'impresa e il circuito scolastico (come nel caso del CPSA di Milano, che acquistava direttamente i film della BP[37]) sia attraverso le pratiche di *sneaky sponsorship*, in quanto era improbabile che il pubblico riuscisse a distinguere le fattezze di un filmato sponsorizzato da uno prodotto dagli enti statali[38]. Un altro circuito in cui si trovarono a circolare i film delle industrie petrolifere erano le cineteche dei 'bibliobus' dei Centri di lettura, organismi istituiti dal Ministero della Pubblica Istruzione nel 1953 per combattere l'analfabetismo di ritorno, i quali potevano avvalersi di qualunque servizio di noleggio cinematografico disponibile al tempo, come quello fornito da Shell[39].

L'industria del petrocinema – e, conseguentemente, della petrodidattica – subì un rallentamento con l'arrivo degli anni Settanta, sia a causa della crisi del 1973[40] sia per la differente percezione del settore petrolifero che andava formandosi nella nuova generazione in termini etici, ecologici ed economici. Nel frattempo, l'influenza televisiva e il passaggio dalla pellicola al video stavano cambiando drasticamente anche le modalità con cui fruire i contenuti audiovisivi, ricalibrando contemporaneamente le aspettative degli spettatori sulle tipologie di contenuto a cui venivano sottoposti[41]. Tuttavia, laddove molte sezioni cinematografiche industriali non riuscirono a sopravvivere al passaggio dal film al video e ai cambiamenti economici degli anni Ottanta, le compagnie petrolifere, che in primis

[36] Con il decreto presidenziale del 18 febbraio 1964, n.535, l'autonomia dei centri provinciali era stata drasticamente ridotta, vietando loro l'accettazione di contributi, sussidi, lasciti o donazioni senza l'autorizzazione del centro nazionale.

[37] Cfr. E. GHEZZI, *Il tecnofilm. Sussidi audiovisivi e cinematografie specializzate*, Mursia, Milano 1967, p. 27.

[38] Cfr. BONIFAZIO, *Schooling in Modernity*, cit., p. 52.

[39] Cfr. B. SCAGLIARINI, A. PARADISO, *Il bibliobus*, in «Centro Sociale», n. 2, 1955, p. 22.

[40] Cfr. RUSSELL, FOXON, *Shell-BP: A Dialogue*, cit., p. 68.

[41] Cfr. *Ivi*, p. 69.

avevano finanziato la rivoluzione tecnologica in atto, affrontarono il cambiamento in maniera più agevole. La *legacy* del petrocinema e della petrodidattica degli anni Cinquanta e Sessanta, così, conobbe una migrazione che la collocò sì su altri schermi, ma senza conoscere effettiva discontinuità: basti pensare che, ancora oggi, Shell e BP possiedono due dei dipartimenti audiovisivi industriali più attivi al mondo[42].

'Formula Esso' dal PSSC americano alle aule italiane

«Una grande società, consapevole dei problemi del Paese. Questa è la Esso in Italia»: così si chiudevano i caroselli che la Esso mandava in onda nel 1964 per presentare l'edizione dei nuovi film scientifici da consegnare gratuitamente alle scuole italiane. Similmente, la «Rivista del cinematografo» dello stesso anno riportava:

> Privi di ogni contenuto pubblicitario o vuotamente rappresentativo i numerosi film della cineteca della «Esso Standard» sono uniformati al criterio moderno delle pubbliche relazioni; all'idea secondo cui le grandi aziende devono contribuire al processo economico e sociale dei paesi in cui operano in misura corrispondente alla loro importanza[43].

All'inizio degli anni Quaranta, infatti, la casa madre americana aveva dato il via a una serie massiccia di operazioni pubblicitarie volte alla riabilitazione della propria immagine, che era stata ampiamente rovinata sia dal processo per monopolio del 1911 sia dalle più recenti indagini sugli accordi economici con la IG Farben[44]. Il nuovo ufficio di pubbliche relazioni decise quindi di puntare sullo sviluppo di progetti di tipo culturale per intercettare i «"thought leaders," academics, and other white-collar types» più critici nei confronti dell'azienda[45]. Il pro-

[42] Cfr. *Ivi*, p. 71.

[43] P. VASSALLO, *La cineteca della Esso Standard*, in «Rivista del cinematografo», 6 giugno 1964, p. 262.

[44] Cfr. E. ROEHL, *Petrodocumentary in the 1940s: The Standard Oil Photography Project, Louisiana Story (1948), and the Domestication of the US Oil Industry* in *American Energy Cinema*, a cura di R. Lifset, R. Lutz, S. Stanford-McIntyre, West Virginia University Press, Morgantown 2023, p. 123.

[45] *Ivi*, p. 124.

dotto più noto di tale strategia fu *Louisiana Story*, il lungometraggio del 1948 diretto da Robert Flaherty e fotografato da Richard Leacock che raccontava dello sviluppo (e lo sfruttamento) petrolifero del territorio come di un progetto coerente con il benessere naturale e tecnologico della regione americana, riflettendo «the then generally accepted assumption that drilling for oil was good for all»[46].

Di riflesso, nel 1948 anche la Esso Standard Italiana istituì un proprio ufficio relazioni esterne e, dal 1949, diede inizio alla pubblicazione di «Esso Rivista» per rendere note le proprie iniziative culturali – tra cui, per esempio, il finanziamento di un premio di pittura dedicato alle nuove tendenze dell'astrattismo[47]. Nei primi anni Cinquanta la Esso si dotò anche di una cineteca, rendendo disponibile al noleggio una rosa di titoli svariata per tema, provenienza e target demografico, riflettendo un'idea già condivisa fra le società petrolifere di possedere un catalogo tanto ampio «as our presence was wide»[48]. Nello stesso periodo erano iniziate anche le prime produzioni filmiche in Italia, fra cui il già citato ciclo di film per il CPE sulla meccanica agraria utilizzato «direttamente dalla Esso Standard Italiana nel quadro delle attività P.R. per l'incremento economico in agricoltura»[49]. Il più noto successo della politica filmica della Esso italiana fu probabilmente *L'Italia vista dal cielo* (1967-1978), una serie in quattordici episodi diretta da Folco Quilici che riprendeva l'omonima iniziativa della filiale francese, *La France vue du ciel* (Serge Maloumian, 1963-71), in cui il territorio d'oltralpe veniva ripreso in elicottero sfruttando la tecnologia dell'Hélivision[50]. La ripresa aerea rimandava a una pratica già consolidata nel documentario petrolifero che, come osserva Jacobson, risponde a una volontà di far condividere allo spettatore il punto di vista dell'azienda, portando le masse «into alignment – or, as I also argue, perceptual

[46] B.A. McLane, *A New History of Documentary Film*, Continuum, Londra 2012, p. 160.

[47] Cfr. *La raccolta dell'arte Esso. 1949-1983*, a cura di C. Michelli, L. Cantini, Mondadori-Electa, Milano 2007.

[48] Russell, Foxon, *Shell-BP: A Dialogue*, cit., p. 60.

[49] Vassallo, *La cineteca della Esso Standard*, cit., p. 263.

[50] L'Hélivision, uno speciale dispositivo girostabilizzato e montato sulle cineprese per attutire le vibrazioni del veicolo, era stato inventato in Francia da Albert Lamorisse a fine anni Cinquanta. Cfr. G. Avezzù, "*L'Italia vista dal cielo" e la leggibilità del paesaggio italiano*, in «Imago», n. 18, 2019, pp. 98-100.

resonance – with a new oil-centric point of view»[51]. La versione italiana, realizzata anch'essa con l'Hélivision, ebbe ampio successo: ne vennero realizzate edizioni in inglese, francese, tedesco e spagnolo, oltre a edizioni in 16mm per il prestito gratuito nelle scuole[52]; nel 1978 la serie completa fu trasmessa anche dalla RAI, marcando la prima occasione in cui la televisione di Stato diffonde un progetto di comunicazione di un'azienda privata[53]. A partire dal 1964, Esso si era invece dedicata all'iniziativa dei Film per l'insegnamento della chimica e della fisica, attraverso cui diffuse gratuitamente nelle scuole la versione italiana di una quarantina di film dei corsi americani del PSSC e del CHEM Study.

Negli Stati Uniti, infatti, l'instaurarsi della Guerra fredda aveva acuito l'interesse del governo per la didattica delle scienze, vedendo nell'istruzione scientifica dei cittadini un'ulteriore arma nel proprio arsenale[54]. Ingenti fondi furono stanziati per la riforma dei curricula liceali e, nel 1956, sotto la guida di Jerrolds Zacharias del Massachusetts Institute of Technology, venne dato vita al PSSC, il gruppo di lavoro per l'insegnamento della fisica che fino al 1965 si sarebbe dedicato all'elaborazione di nuovi libri di testo, programmi scolastici, attività laboratoriali, e una sessantina di film didattici. Rispetto ad altre produzioni del periodo, la peculiarità dei film PSSC risiedette soprattutto nel coinvolgimento diretto degli scienziati sia in fase di sceneggiatura sia come protagonisti dell'azione davanti alla cinepresa. Zacharias, inoltre, vietò categoricamente l'utilizzo del *voice over*, privilegiando il racconto diretto dell'esperimento da parte dello scienziato e ritenendo la presenza del regista quasi superflua: «the director was to establish the man, establish the set, and get on with the film»[55]. Lo scopo era quello di spostare l'attenzione dello studente dalla teoria – affrontata attraverso il libro di testo – alla concretezza visuale dell'attività laboratoriale, facilitando così la costruzione di un nuovo imma-

[51] JACOBSON, *The Cinema of Extractions*, cit., p. 116.

[52] Cfr. AVEZZÙ, "*L'Italia vista dal cielo"*, cit., p. 99.

[53] Cfr. *Ibid.*

[54] Cfr. J.L. RUDOLPH, *PSSC in Historical Context: Science, National Security, and American Culture during the Cold War*, in American Association of Physics Teachers, <https://www.compadre.org/portal/pssc/docs/Rudolph.pdf> (ultimate consultazione: 14 gennaio 2026).

[55] J.G. KING, *Personal Views of the Beginnings of PSSC and My Film Experiences*, in American Association of Physics Teachers, <https://www.compadre.org/portal/pssc/docs/King.pdf> (ultimate consultazione: 14 gennaio 2026).

ginario scientifico che si discostasse da quello degli scienziati «with lab coats or foreign accents»[56]. Tale concretezza non ne escludeva un valore visivo: anche il fisico Elio Fabri, che avrebbe curato l'adattamento del PSSC in Italia, ricordò in un'intervista che «i film del PSSC, specialmente quelli di Rogers ed il famoso *Sistemi di riferimento* [Richard Leacock, 1960], hanno avuto grande successo; oltre ad avere un contenuto serio, sono spettacolari, lasciano sensazioni»[57]. Proprio in una delle primissime scene di *Sistemi di riferimento*, per esempio, vediamo il professor Donald Ivey che, ripreso in piano americano di fronte a uno sfondo a quadri, sta fumando una pipa e ci ricorda l'importanza di assumere uno specifico punto di vista. Il professor Patterson Hume appare quindi sulla scena a testa in giù, apparentemente camminando sul soffitto, e accusa Ivey di essere lui quello al contrario. Dopo una breve disquisizione, i due scienziati decidono di risolvere l'impasse lanciando una moneta: quella di Hume, lanciata dall'alto, ritorna ordinatamente nella sua mano, mentre quella di Ivey cade… sul soffitto. Una carrellata all'indietro scopre lentamente la scena e rivela che lo scienziato che vedevamo dritto era, effettivamente, al contrario, e viceversa: era la macchina da presa, capovolta, insieme con la scelta del piano ristretto, ad aver ingannato l'intuizione dello spettatore. L'accuratezza del procedimento scientifico trovava così un riscontro nella trasparenza delle scelte di ripresa e montaggio: «the most important goal […] was to get the "logic lines" between the empirical data and the theory "crisp, clean, clear, and charming"»[58]. Grazie a questa sorta di una spettacolarità – comunque sobria e controllata, soprattutto nel bianco e nero delle prime produzioni – i film erano in grado di conferire alle spiegazioni un valore percettivo-emotivo, contribuendo al successo del metodo PSSC anche oltre il suo contesto d'origine.

In Italia, i primi sviluppi del PSSC si ebbero nel 1960 grazie a Bruno Ferretti, professore di fisica teorica all'Università di Bologna, e a Maria Ferretti, insegnante del liceo Fermi, i quali erano in contatto con alcuni membri del gruppo americano

[56] *Ibid.*

[57] E. FABRI, "Intervista a Elio Fabri", in *Storie di uomini e di quarks*, a cura di C. Bemporad, L. Bonolis, SIF, Bologna 2012, p. 135.

[58] J.L. RUDOLPH, *Scientists in the Classroom. The Cold War Reconstruction of American Science Education*, Palgrave, New York 2002, p. 127.

e con il Ministero dell'Istruzione[59]. Il primo corso pilota italiano, diretto da Elio Fabri e finanziato al 50%[60] con fondi OCSE[61], partì nel 1962 e venne organizzato in venti classi distribuite fra undici capoluoghi di provincia e alcuni paesi della Puglia, del Friuli-Venezia Giulia e della Toscana[62]. Tuttavia, come ricorda Fabri, il progetto

incontrò non poche resistenze. C'era la burocrazia ministeriale con la sua routine e questa cosa tutta nuova, tutta diversa, in cui bisognava cambiare gli orari, bisognava introdurre degli esperimenti ad hoc, c'era il film, ci voleva il tecnico, etc. tutte cose che sconvolgevano! Anche solo far capire cosa si faceva e perché, non era facile.[63]

Di fatto, l'esperimento del PSSC italiano si concluse già nel 1965, quando finì il finanziamento dell'OCSE e il Ministero delle Pubblica Istruzione smise di interessarsi del destino delle classi pilota[64].

[59] Cfr. FABRI, "Intervista a Elio Fabri", cit., p. 130.

[60] Cfr. M. FERRETTI, *Per un indirizzo più moderno dell'insegnamento della fisica*, in «La Stampa», n. 231, 9 ottobre 1964, p. 11.

[61] Anche l'OCSE (fino al 1961 ancora OECE, Organizzazione per la Cooperazione Economica Europea) riteneva che il potenziamento dell'insegnamento delle scienze fosse fondamentale per la ripresa economica dei Paesi. Dopo aver preso contatto con il gruppo del PSSC, l'OCSE organizzò i primi workshop per gli insegnanti europei già nel 1961, finanziando i corsi pilota triennali nelle nazioni che li adottarono (Italia, Spagna, Iugoslavia, Svezia e Norvegia). Cfr. J. SIMON, *The Transnational Physical Science Study Committee. The Evolving Nation in the World of Science and Education (1945-1975*), in *How Knowledge Moves. Writing the Transnational History of Science and Technology*, a cura di J. Krige, University of Chicago Press, Chicago 2019, p. 320.

[62] Nello specifico, le classi pilota furono organizzate a Bitonto (BA), Bologna, Firenze, Milano, Trieste, Palermo, Bari, Giovinazzo (BA), Gorizia, Macerata, Modena, Monfalcone (GO), Piacenza, Pontedera (PI) e Trani.

[63] FABRI, "Intervista a Elio Fabri", cit., p. 133.

[64] Cfr. *Ivi*, p. 136. Al 1965 risale l'ultimo corso di formazione per insegnanti; le ultime classi pilota partirono nell'anno scolastico 1966-67. In risposta a un'interrogazione parlamentare del 1969 sui risultati del progetto, il Ministro Mario Ferrari Aggradi disse solo che «pur senza condurre veri e propri corsi pilota, i professori [a oggi] attuano i suggerimenti e gli indirizzi di carattere metodologico e contenutistico che hanno ricevuto in occasione della sessione di lavoro». Camera dei deputati, *Resoconto stenografico. Allegato*, V legislatura, 2 luglio 1969, pp. 2205-06.

Nonostante il disinteresse istituzionale, al 1964, l'Italia era l'unico Paese, fra le nazioni estere aderenti al programma, ad avere a disposizione tutti i materiali del PSSC tradotti e adattati per l'insegnamento[65]. Ma, mentre l'edizione dei libri di testo fu curata già nel 1961 a Bologna da Zanichelli, l'adattamento dei film in italiano seguì un processo più complesso. A causa della mancanza di fondi, infatti, la Commissione aveva inizialmente pensato di incidere semplicemente su nastro la traduzione italiana, e di istruire i docenti a sincronizzarla manualmente con la proiezione in muto[66]. Tuttavia, sulla scia del successo conseguito pochi anni prima con il corso del CPE, fu lo stesso Ufficio Pubbliche Relazioni della Esso a interessarsi al caso PSSC e, dopo i primi contatti con la Commissione italiana e l'approvazione della casa di distribuzione americana[67], ventuno film del programma vennero scelti, editi e distribuiti già a fine del 1964, mentre altri tre titoli furono distribuiti nel 1967.

L'operazione fu pubblicizzata al grande pubblico attraverso la serie di Carosello *Esso al servizio della scienza*, prodotta dalla Recta Film per Young & Rubicam e andata in onda nel 1964. Ciascun episodio della serie si apriva con una citazione di Da Vinci o di Galilei, seguita da un breve esperimento scientifico e una voce *over* che sottolineava l'importanza della scienza nei curricula contemporanei. Nel codino finale si richiamava l'impegno della Esso Standard per l'istruzione secondaria, e si segnalava che i film erano disponibili gratuitamente agli istituti. La tecnica comunicativa usata dalla Esso non passò inosservata, tanto da venire chiamata nel 1965 una «formula nuova» per i caroselli, basata sul rigore scientifico delle sequenze e sul (quasi) anonimato dell'azienda anche nel codino dell'episodio: «nominata una volta sola, […] non vengono mai citati i suoi prodotti, e, infine, al verbo "acquistare" è sostituito il verbo "offrire"»[68]. La presentazione ufficiale dei film avvenne a Roma nel novembre del 1964, alla presenza del presidente della Esso, Vincenzo Cazzaniga, di Ezio Clementel della Commissione nazionale per le classi pilota in fisica, e di Eitel Monaco, allora presidente dell'ANICA. Nella sua

[65] Cfr. SIMON, *The Transnational Physical Science Study Committee*, cit., p. 319.

[66] Cfr. E. CLEMENTEL, *L'evoluzione dell'insegnamento scientifico*, in «Cinematografie Specializzate», n. 5, 1965, p. 23.

[67] Cfr. *Progress Report*, in «ESI Quarterly Report», 1963, p. 105

[68] G. GUARDA., *Formule nuove per Carosello*, in «Cinematografie Specializzate», n. 5, 1965, p. 18.

presentazione, Monaco definì le iniziative della Esso fondamentali per il riposizionamento dell'industria nei confronti della società e dei giovani[69]: quasi in concomitanza con il lancio dei film, la Esso aveva infatti organizzato anche il premio I giovani e la scienza per le migliori realizzazioni di esperimenti di fisica delle scuole secondarie superiori.

Fra il 1966 e il 1967, la Esso si dedicò anche ad un secondo progetto di edizione di film scientifici per le scuole, finanziando e proponendo la versione italiana di dieci titoli del CHEM Study, un progetto dell'Università della California – Berkeley dedicato all'insegnamento della chimica[70] tradotto da Arnaldo Liberti; altri cinque film della stessa serie verranno tradotti e distribuiti nel 1970. Sia nel caso dei film PSSC che CHEM Study, le operazioni di edizione in italiano furono affidate dalla Esso alla MAB Film, una piccola società di produzione romana attiva tra la fine degli anni Cinquanta e i primi anni Settanta sotto la guida dall'ex ammiraglio Marc'Antonio Bragadin[71]. In ultimo, la Esso decise anche di produrre un film didattico-scientifico ideato dal comitato PSSC italiano, integrando le 24 pellicole americane nella serie delle "Lezioni di fisica". Il film, *Il secondo principio di termodinamica*, venne girato nel 1967 da Giulio Macchi e realizzato in perfetto stile PSSC, avvalendosi della partecipazione di Bruno Ferretti come protagonista della narrazione per spiegare il secondo principio della termodinamica attraverso uno speciale oscillatore a gas del laboratorio dell'Università di Bologna.

Per quantità di film prodotti e ampiezza della distribuzione, i Film per l'insegnamento della fisica e della chimica della Esso rappresentano sicuramente il contributo più significativo dell'azienda alla scuola italiana, nonché l'unico – oltre alla serie di Quilici – ad aver goduto di una distribuzione su supporto digitale e di un vasto riconoscimento nel mondo della didattica: come scrisse Fabri nel 2009, «questi films sono ancora in circolazione e in uso nelle nostre scuole: sono

[69] Cfr. E. MONACO, *Spiegato con il cinema anche Einstein diventa facile*, in «Cinematografie Specializzate», n. 5, 1965, p. 20.

[70] Cfr. R.J. MERRILL, D.W. RIDGWAY, *The CHEM Study Story*, W. H. Freeman, San Francisco 1969, p. 54.

[71] Per una ricostruzione dettagliata della storia della MAB Film cfr. A. BUTTI, *A lezione dallo sponsor. La circolazione delle pellicole 'Esso' nella Cineteca Scolastica a partire dal Fondo ENAM di Gorizia*, tesi di laurea, Università degli Studi di Udine, 2024.

stati sicuramente (e meritatamente) la parte di più grande successo dell'impresa»[72]. Tale caso di intersezione tra industria petrolifera, media educativi e didattica scientifica aiuta a comprendere come anche il petrocinema abbia contribuito a plasmare un immaginario scolastico e nazionale in cui scienza, industria e modernità appaiono indissolubilmente legate. Se da un lato, infatti, questi film hanno svolto una funzione didattica 'utile' per gli studenti o per il sistema distributivo di sussidi audiovisivi, dall'altro si sono inseriti nella più ampia strategia di *sneaky sponsorship* dell'azienda, presentandosi come oggetti neutrali pur promuovendo l'immagine di un'industria socialmente impegnata. I film della Esso ci ricordano così che anche lo studio dei supporti audiovisivi non può essere affrontato come quello di un artefatto finito ma, parimenti al film industriale, deve essere inteso come un oggetto in «incessante mutazione»[73], continuamente reinterpretato nelle pratiche scolastiche quanto in quelle culturali.

[72] E. Fabri, *La candela. Eluana, Gaza, Silvia Caravita e la ricerca didattica*, in «Naturalmente», n.1, 2009, p. 5.

[73] Dall'introduzione al *Repertorio del film industriale* del 1973: «Certamente vi sono ancora lacune, insufficienze, inadeguatezze: possono essere motivate solo con lo spessore stesso di un repertorio che ha in catalogo ben oltre mille film, moltissimi dei quali in incessante mutazione». Confederazione generale dell'industria italiana, *Repertorio del film industriale italiano*, FrancoAngeli, Roma 1973, p. 8.

La distribuzione del cinema italiano negli Stati Uniti (1906-1920)

Federico di Chio e Pietro Vigna*

ABSTRACT

L'articolo si propone di colmare un vuoto di ricerca riguardo alla circolazione dei film italiani negli Stati Uniti tra le due guerre. Attraverso lo spoglio sistematico della *trade press* americana è stato effettuato un censimento di tutti i titoli distribuiti tra il 1916 e il 1945, con le relative informazioni, a partire dal quale sono stati analizzati i volumi in gioco e le politiche commerciali e distributive adottate. I risultati sono esposti in questo articolo, che si concentra sul primo periodo (1906-1920), quello dell'affermazione e poi della grande crisi; e in un prossimo contributo, dedicato al periodo successivo (1921-1945), che sarà pubblicato su questa stessa rivista.
Parole-chiave. Cinema italiano; Stati Uniti; Periodo interbellico; Distribuzione; Ricezione critica

The article aims to fill a gap in research on the circulation of Italian films in the United States between the two World Wars. Through a systematic review of the American trade press, a comprehensive survey was conducted of all titles distributed between 1916 and 1945, together with the relevant information on each film. On this basis, the volumes involved and the commercial and distribution policies adopted were analysed. The results are presented in this article, which focuses on the first period (1906-1920), marked first by expansion and then by a major crisis, and in a contribution devoted to the subsequent period (1921-1945), which is forthcoming in this same journal.
Keywords.Italian Cinema; United States; Interwar period; Distribution; Critical reception

* Federico di Chio, Università Cattolica del Sacro Cuore, federico.dichio@unicatt.it, Università di Bologna, federico.dichio2@unibo.it; Pietro Vigna, ricercatore indipendente, pietro.vigna@gmail.com.

Introduzione

Nei primi anni del Novecento, i film italiani ebbero un impatto significativo sulla scena internazionale e in modo particolare negli Stati Uniti, dove sia il formato del lungometraggio, sia le soluzioni di messa in scena adottate dai nostri autori influenzarono profondamente il mercato locale. Con lo scoppio della Prima Guerra Mondiale, però, la situazione cambiò: il cinema italiano entrò in una profonda crisi e non fu più in grado di incidere, se non eccezionalmente, fino al secondo dopoguerra.

Per gli anni dell'affermazione, dal 1906 al 1915, la letteratura ci consegna un buon corpus di ricerche ed analisi. Tra i contributi più rilevanti ricordo: il computo delle quantità distribuite in USA, per tutti i generi e formati (1.623 titoli), a opera di Cherchi Usai[1]; il censimento dei titoli distribuiti operato da Bernardini per conto dell'ANICA (ricco di informazioni, ma non del tutto completo: a oggi conta 1.290 titoli dal 1907 al 1915)[2]; l'analisi della ricezione dei film italiani da parte della critica americana, a opera di Turconi[3]; le ricognizioni di Thompson, Bernardini e Caranti sulle politiche distributive delle nostre ditte[4]; lo studio della figura e dell'attività di George Kleine da parte di Cherchi Usai, Friedemann e Frykholm[5]; l'analisi della circolazione dei film presso la 'colonia' diasporica italo-

[1] Il computo è basato sui listini di distribuzione delle case italiane. Cfr. P. CHERCHI USAI, *Maciste all'Hell's Kitchen. Il cinema muto torinese negli Stati Uniti*, in *Cabiria e il suo tempo*, a cura di P. Bertetto, G. Rondolino, Il Castoro, Milano 1998, pp. 132-148.

[2] Un primo censimento, pubblicato in forma cartacea nel 1991 da Bernardini, contava 861 titoli italiani distribuiti in USA. L'aggiornamento continuo di questo lavoro, riscontrabile nell'Archivio informatico dell'ANICA, conta oggi 1.290 titoli, che coprono il 90% circa dei volumi computati da Cherchi Usai tra il 1909 e il 1912; e il 60% negli anni precedenti (1907-1908) e successivi (1913-1914).

[3] Cfr. D. TURCONI, *I film storici italiani e la critica americana dal 1910 alla fine del muto*, in «Bianco e Nero», n. 1-2, 1963, pp. 40-56.

[4] Cfr. K. THOMPSON, *Exporting Entertainment – America in the Worlds Film Market 1907-1934*, BFI, London 1985; A. BERNARDINI, *Cinema muto italiano 1905/1909*, Laterza, Bari 1981; ID., *Cinema muto italiano 1910/1914*, Laterza, Bari 1982; ID., *Le imprese di produzione del cinema muto italiano*, Persiani, Bologna, 2015; C. CARANTI, *Disordered Traffic: Film Distribution in Italy (1905-1930)*, in *Italian Silent Cinema: a Reader*, a cura di G. Bertellini, John Libbey, New Barnet 2013, pp. 285-294.

[5] Cfr. P. CHERCHI USAI, *Un Américain à la conquete de l'Italie. George Kleine, Grugliasco 1913-1914*, in «Archives», nn. 22-23, 26-27, 1989; A. FRIEDEMANN, *Lo studio Photodrama di Grugliasco*, in «Imma-

americana, a opera soprattutto di Bertellini e Muscio[6]; e alcune illuminanti analisi sull'impatto del lungometraggio storico italiano sulla comunità creativa americana[7]. Di contro, per i trent'anni successivi (1916-1945) la letteratura non offre molto. Da segnalare sono soprattutto: lo spoglio di alcune testate di settore da parte di Kerry Segrave[8]; la ricognizione di Guzman sulla distribuzione del cinema europeo in USA negli anni Venti[9]; i lavori di Vezzani sulle politiche distributive promosse dal regime fascista in America, negli anni Trenta[10]; e alcuni contributi dedicati alla circolazione in America del cinema napoletano e, più in generale, alla ricezione e alla rielaborazione della produzione italiana da parte della comunità

gine. Note di storia del cinema», nuova serie, n. 45-47, 2000; ID., *Photodrama Producing Company of Italy*, in torinocittadelcinema.it, 2000 <https://www.torinocittadelcinema.it/schedapersonaggio.php?personaggio_id=2476&area=P&stile=small&iniziale=%&pag=1&ordine=asc> (ultima consultazione: 24 agosto 2026); J. FRYKHOLM, *George Kleine and American Cinema: The Movie Business and Film Culture in the Silent,* Palgrave-BFI, London 2015.

[6] Cfr. G. MUSCIO, *Piccole Italia, grandi schermi. Scambi cinematografici tra Italia e Stati Uniti – 1895-1945*, Bulzoni, Roma 2004; EAD., *Napoli / New York / Hollywood. Film between Italy and the United States*, Fordham University Press, New York 2019; G. BERTELLINI, *Epica spettacolare e splendore del vero. L'influenza del cinema storico Italiano in America (1908-1915),* in *Storia del cinema mondiale – Gli Stati Uniti*, a cura di G.P. Brunetta, t. II, vol. I, Einaudi, Torino 1999; ID., *Italian Imageries, Historical Feature Films and the Fabrication of Italy's Spectators in Early 1900s New York*, in *American Movie Audiences: from the Turn of the Century to the Early Sound Era*, a cura di R. Maltby, M. Stokes, BFI, London 1999; ID. *Shipwrecked Pectators: Italy's Immigrants at the Movies in New York, 1906-1916,* in «The Velvet Light Trap – Beyond the Image: Race and Ethnicity in the Media», n. 44, 1999; D. GOMERY, *Shared Pleasures, A History of Movie Presentation in the United States*, The University of Wisconsin Press, Madison 1992.

[7] Cfr. BERTELLINI, *Epica spettacolare e splendore del vero*, cit.; P. BONDANELLA, *Il cinema italiano visto dagli Stati Uniti*, in *Storia del cinema italiano. Uno sguardo d'insieme*, a cura di P. Bertetto, CSC-Marsilio, Roma-Venezia 2011, pp. 534-543, 2011; M.A. MCDONALD CAROLAN, *The Transatlantic Gaze. Italian Cinema, American Film*, Sunny, New York 2014.

[8] Cfr. K. SEGRAVE, *Foreign Films in America. A History*, Mc Farland & Company, Jefferson 2004.

[9] Cfr. A.H. GUZMAN, *The Exhibition and Reception of European Films in the United States during the 1920s*, tesi di tottorato, University of California, 1993.

[10] Cfr. S. LUCONI, G. TINTORI, *L'ombra lunga del fascio: canali della propaganda fascista degli italoamericani*, MB, Milano 2004; R. VEZZANI, *Reframing Italianness: Circulation of Italian Fiction Films in the United States During the 1930s*, tesi di laurea, University of Michigan, 2017; ID., *Fascist Indirect Propaganda in 1930s America: The Distribution and Exhibition of Italian Fiction Films*, in «The Italianist», n. 2, 2018, pp. 156-173.

della diaspora[11]. Un vuoto che stupisce, visto l'ampio lasso temporale che è rimasto in ombra; e che ci siamo proposti di colmare intraprendendo un censimento dei lungometraggi di finzione immessi nel mercato americano, tra il 1916 e il 1945, e una prima analisi delle politiche distributive. Abbiamo dunque lavorato sulle principali riviste di settore allora attive: «Variety», «Moving Picture World», «The Nickelodeon», «Motography», «Motion Picture Story Magazine», «Photoplay», «Motion Picture News», «Exhibitors Herald» e «Wid's Film Daily», dal 1918 semplicemente «Film Daily»; nonché sul Catalogo del Copyright americano[12]. Per ciascun titolo abbiamo tracciato, oltre alle informazioni anagrafiche di base (data di produzione, ditta di produzione e distribuzione in Italia, regista e cast), il distributore americano, la data di prima uscita negli Stati Uniti, i canali distributivi utilizzati e, laddove disponibili, evidenze sulla sua ricezione critica e commerciale. Queste evidenze, unitamente alle informazioni contenute nell'Archivio informatico del cinema italiano dell'ANICA per gli anni 1907-1915, sono confluite in un dataset unico che costituisce la base di questo contributo, che copre l'arco temporale che va dal 1906 al 1920, e di un successivo, che coprirà l'arco residuo dal 1921 al 1945, che sarà pubblicato prossimamente su questa stessa rivista.

I primi passi

Il percorso del cinema italiano negli Stati Uniti comincia prestissimo, nel 1906, con la distribuzione di 'vedute' dal vero del belpaese; e già nel 1907 vengono proposti i primi film a soggetto. Il mercato statunitense aveva destato fin da subito l'interesse dei nostri produttori perché era di notevoli dimensioni e in sviluppo

[11] Cfr. M. Franco, S. Masi, *Il mare, la luna, i coltelli. Per una storia del cinema muto napoletano,* Tullio Pironti, Napoli 1988; M. Franco, *Sul cinema napoletano. Dalle origini al declino*, in *'alba del cinema in Campania. Dalle origini alla grande Guerra (1895-1915)*, a cura di P. Iaccio, Liguori, Napoli 2010, pp. 243-280; Bertellini, *Epica spettacolare e splendore del vero*, cit.; G. Bruno, *Rovine con vista. Napoli e il cinema di Elvira Notari*, Quodlibet, Macerata 2023; G. Muscio, *Piccola Italia, grandi schermi*, cit.; Ead., *Italiani a Hollywood*, in *L'Italia a Hollywood*, a cura di S. Ricci, Skira – Fondazione Ferragamo, Milano, 2018, pp. 116-181; Ead., *Napoli / New York / Hollywood*, cit.; Ead., *Napoli/ New York. Andata e ritorno. La comunità italiana dello spettacolo e la nascita del cinema italoamericano,* La valle del tempo, Napoli 2024.

[12] Cfr. *Catalog of Copyright Entries – Motion Picutres, Cumulative Series, 1912-1939*, 1951, Library of Congress, Copyright Office.

vertiginoso, grazie alla diffusione dei *nickelodeon*, ma al tempo stesso non era ancora dominato dalle case di produzione locali. La domanda di pellicole da parte delle sale sopravanzava a tal punto la capacità produttiva interna da richiedere l'acquisto di ingenti quantità dall'estero, tant'è che dal 1903 al 1909 la quota dei film stranieri, in gran parte europei, viaggiò (seppur in discesa) tra il 60 e il 50%[13].

La via più comune per entrare nel mercato americano era quella di farsi rappresentare da agenti attivi nel territorio che, a loro volta, piazzavano le pellicole col sistema degli *state rights*, cioè vendendo i diritti di noleggio stato per stato, a organizzazioni locali. Non vi erano ancora, infatti, delle realtà nazionali di distribuzione in grado di servire l'intero mercato statunitense. La Cines, che pure aveva aperto già nel 1907 un ufficio a New York, si fece rappresentare da Ullmann[14] e poi, brevemente, da Williamson & Co.[15], entrambe filiali di agenzie inglesi. Gli operatori inglesi avevano infatti il vantaggio di non subire dazi né in ingresso né in uscita, in virtù delle intese bilaterali[16]. La Rossi & C. invece era rappresentata da Kleine Optical. L'altra grande manifattura dell'epoca, la Ambrosio, tentò invece la strada di un accordo di reciprocità con un'importante casa americana: la Vitagraph. Arturo Ambrosio ne divenne infatti il primo rappresentante in Italia e, di contro, ottenne che le proprie pellicole fossero prese in distribuzione dal produttore americano. Il meccanismo è ben spiegato da un articolo di "Moving Picture World" del 1908: «Le fabbriche italiane coltivano un sistema di scambio con quelle straniere. Ogni importante produttore italiano scambia i film che produce con i film prodotti da produttori stranieri»[17]. In effetti, come vedremo, l'intesa tra Ambrosio e Vitagraph non fu un caso isolato. In virtù di questi sforzi, già nel 1907 il numero di pellicole italiane salì a 35[18].

[13] Cfr. Thompson, *Exporting Entertainment*, cit., p. 213; G. Bakker, *The Decline and Fall of the European Film Industry: Sunk Costs, Market Size and Market Structure*, in «The Economic History Review», new series, n. 2, 2005, pp. 310-351; Id., *Entertainment Industrialized. The Emergence of The International Film Industry, 1890-1940*, Cambridge University Press, Cambridge 2008, pp. 187-188.

[14] Cfr. Thompson, *Exporting Entertainment*, cit., p. 194.

[15] Cfr. Bernardini, *Cinema muto italiano 1905/1909*, cit., p. 176; *Italian Silent Cinema*, a cura di Bertellini, cit., p. 100.

[16] Cfr. P. Ercole, *"Pictures from Italy": Italian Silent Films in Britain, 1907-1915*, in *Italian Silent Cinema*, a cura di Bertellini, cit., p. 296.

[17] «The Moving Picture World», 19 settembre 1908, p. 213.

[18] Cfr. Cherchi Usai, *Maciste all'Hell's Kitchen*, cit.

Nel gennaio del 1908 il mercato iniziò a concentrarsi, su iniziativa di Edison che formò la Film Service Association (FSA), antenata del successivo e più noto trust[19]. La compagine comprendeva: Edison, Essenay, Kalem, Lubin, Meliés, Pathé, Selig e Vitagraph. In risposta a questa mossa, il mese successivo, si costituì la Biograph Association of Licensees (BAL). Comprendeva la capofila American Mutoscope & Biograph, assieme a Kleine Optical, Cines, Williamson & Co., e altri soggetti minori. Contestualmente all'ingresso nella BAL, George Kleine divenne agente anche di Ambrosio e Aquila[20]. La Cines giocava un ruolo di rilievo nella compagine, tanto da avere la responsabilità diretta dell'agenzia di New York[21]. Il 'combine' di Edison era però molto più forte e lasciava alla BAL una parte decisamente minoritaria di date e schermi[22]. Inoltre, le *policy* della stessa BAL favorivano il prodotto Biograph su quello di importazione. Per questo la Ambrosio, che ambiva ad avere più spazio, dapprima siglò un accordo di reciprocità con la stessa Biograph; e poi tentò addirittura di uscire dalla BAL e di aderire alla FSA, ma senza successo [23].

Per vari mesi la guerra tra i due *combine*, FSA e BAL, si consumò non solo nel mercato ma anche nelle aule dei tribunali. Alla fine, in modo assai pragmatico, Edison propose alla Biograph di unire le forze. Nacque così, il 9 settembre 1908, la Motion Picture Patent Company (MPPC): un trust che mirava sia a controllare le licenze sui brevetti tecnologici (*patents*, appunto), sia a dominare il mercato dello sfruttamento cinematografico. Ne facevano parte: Edison, Essanay, Kalem,

[19] Dobbiamo alle ricerche di Aldo Bernardini, Kristin Thompson e Paolo Cherchi Usai la gran parte delle informazioni che seguono sugli assetti distributivi. Cfr. BERNARDINI, *Cinema muto italiano 1905/1909*, cit.; ID. *Cinema muto italiano 1910/1914*, cit.; ID., *Le imprese di produzione del cinema muto italiano*, cit.; THOMPSON, *Exporting Entertainment*, cit.; CHERCHI USAI, *Maciste all'Hell's Kitchen*, cit.

[20] Cfr. *The Combine as Viewed by the Daily Press*, «The Moving Picture World», 15 febbraio 1908, p. 115.

[21] Cfr. BERNARDINI, *Le imprese di produzione del cinema muto italiano*, cit., p. 82.

[22] Un documento della Edison mostra che l'89% dei titoli programmati a New York e nel New Jersey, nel giugno del 1908, era FSA e solo l'11% BAL. Cfr. THOMPSON, *Exporting Entertainment*, cit., p. 12.

[23] Cfr. BERNARDINI, *Le imprese di produzione del cinema muto italiano*, cit., pp. 81-82; THOMPSON, *Exporting Entertainment*, cit., p. 13.

Lubin, Selig, Vitagraph e le francesi Pathé e Star Film-Meliés, tutte ex-FSA; nonché Biograph e il distributore George Kleine, provenienti dalla BAL. Ma a quest'ultimo – l'unico *trader* puro della compagine – venne imposto un limite alla pellicola estera che poteva importare: 3.000 piedi alla settimana (equivalenti a tre film da un rullo); e ai marchi che poteva distribuire: solo due. Kleine scelse due case francesi: Gaumont e Urban-Eclipse, lasciando cadere i mandati con le case italiane, che dovettero in breve tempo trovare delle strade alternative. La Cines, che aveva una filiale funzionante, riprese a vendere gli *state rights* direttamente, mentre l'Ambrosio si affidò all'agenzia francese Raleigh & Robert, riscuotendo due importanti successi con *Gli ultimi giorni di Pompei* e *Nerone*, entrambi usciti nel 1909[24].

Tra gennaio e febbraio di quell'anno, si formò un primo raggruppamento di indipendenti intenzionati a resistere al trust: la International Projecting and Producing Co. (IPPC), presieduta da J.J. Murdock. Subito, Ambrosio, Itala, Aquila e Saffi-Comerio vi aderirono. Ma la IPPC non riuscì a competere efficacemente per mancanza di prodotto e si disgregò in pochi mesi[25]. L'unico risultato importante che Murdock riuscì a ottenere fu quello di convincere le autorità non solo a non accogliere la richiesta, avanzata dalla MPPC, di incrementare le tasse doganali di importazione, ma addirittura a ridurre quelle in vigore. Prima, in base alla Dingley Tariff, varata nel 1897, sulla pellicola importata si pagava un *duty* del 25% *ad valorem*, nella misura di 1,5 *cent* per piede, più 65 *cents* per *pound* (circa 200 piedi). Di lì in avanti, cioè dal 1909 al 1913, con la nuova Payne-Aldrich Tariff, si pagò solo la tassa *ad valorem*, che per un *reel* da 1.000 piedi equivaleva a 15 dollari.

Tra il 1909 e il 1912 nacquero diversi altri raggruppamenti. Tuttavia, la litigiosità, la concorrenza interna e la mancanza di leadership riconosciute non consentirono a queste realtà di rappresentare un'autentica alternativa alla MPPC. Anzi, la forza del trust crebbe ulteriormente in questi anni, grazie anche alla costituzione nel 1910 della General Film Co., suo braccio distributivo e prima grande struttura di noleggio nazionale. Il cartello giunse così a pesare tra due terzi

[24] Per le informazioni filmografiche relative a questi titoli e a tutti quelli che seguiranno rinvio al database online dell'AIRSC e al volume di Bernardini. Cfr. *Repertorio cinema muto*, in AIRSC <https://www.airsc.org/repertorio-del-cinema-muto/> (ultima cunsultazione: 24 agosto 2026); A. BERNARDINI, *Archivio del cinema italiano, Il cinema muto 1905-1931*, ANICA, Roma 1991.

[25] THOMPSON, *Exporting Entertainment*, cit., p. 20.

e tre quarti dell'intero mercato[26].

Varie case italiane entrarono nell'orbita dei nuovi raggruppamenti indipendenti, seguendone l'andamento precario. Nel settembre del 1909, l'Agente della Ambrosio, Raleigh & Robert, si affiliò alla Film Import and Trading Company (FITC). L'Itala – che mimava le mosse della diretta concorrente – la seguì a ruota. Anche Aquila e Saffi-Comerio si unirono alla compagine[27]. Un paio di mesi dopo, Ambrosio e Itala cambiarono agente, affidandosi all'intermediazione della New York Motion Picture Company (NYMPC) di Adam Kessel e Charles Bauman. Questa ambiziosa compagnia distribuiva le pellicole di più Studios di produzione (Bison, Broncho, Kay-Bee, Reliance, Keystone), guidati da prestigiose firme dell'epoca. L'Itala rinforzò questo legame siglando due accordi di reciprocità o mutua distribuzione: il primo con la Bison (1909) e il secondo con la Broncho (1911). La Ambrosio si limitò a rinforzare il presidio newyorkese, aprendo un ufficio di rappresentanza nel 1910, col compito di controllare più da vicino l'attività della NYMPC, ma anche di vendere il prodotto non trattato da questa attraverso il sistema degli *state rights*. Per questo troviamo titoli Ambrosio distribuiti da altri noleggiatori come Savoy Film Exchange e Empire Film Company[28]. Sempre nel 1910, la Saffi-Comerio si legò alla National Film Manufactoring & Leasing (NFML)[29]. Nel medesimo anno, in primavera, la NYMPC confluì assieme alla IMP, la Independent Motion Picture Co. di Carl Laemmle, nella Motion Picture Distributing Sales Co., detta più comunemente Sales Co. Questo perché la competizione col trust di Edison richiedeva ancora maggior scala. Tramite la Sales Co., si ritrovarono dunque affiliati al nuovo raggruppamento anche l'Itala e l'Ambrosio e vi rimasero fino a metà del 1912. La Cines invece temporeggiò, cercando un'intesa con Edison: il direttore generale Stevani andò a New York e imbastì una trattativa per vendere alla MPPC, attraverso George Kleine, un titolo a settimana da 600 metri in 30 copie, a 90 centesimi di franco francese al metro (col vincolo di adoperare solo pellicola Kodak)[30]. Ma non si andò oltre una bozza di contratto.

[26] Cfr. *Ivi*, p. 23.

[27] Cfr. BERNARDINI, *Le imprese di produzione del cinema muto italiano*, cit., p. 411.

[28] Cfr. *Ivi*, p. 390.

[29] Cfr. *Ivi*, p. 638.

[30] Cfr. R. REDI, *La Cines. Storia di una casa di produzione italiana*, Paolo Emilio Persiani, Bologna

A quel punto anche la Cines aderì alla Sales Co., attraverso una affiliazione diretta, e vi rimase per circa un anno. Poi, dall'aprile del 1911, riprese l'attività distributiva in proprio, flirtando anche con altri noleggiatori (come la NFML).

Accanto alle due strade canoniche della vendita nazionale tramite i raggruppamenti di indipendenti e della vendita frammentata degli *state rights*, effettuata direttamente o tramite agenti locali, le case italiane provarono anche a stringere rapporti con noleggiatori-esercenti legati alla comunità di immigrati. Secondo lo storico Ben Singer, nei primi anni Dieci a New York erano ben 32 le sale italiane in cui si organizzavano spettacoli musicali, teatrali e cinematografici[31] e altre ce n'erano nelle grandi città. Il mercato era di nicchia, certamente, ma il pubblico di riferimento era molto motivato e i noleggiatori assai attivi. Tra queste realtà spiccavano la New Jersey Film Rental Company, diretta da Francesco Pennino, nonno materno di Francis Ford Coppola[32]; la ditta William Mancuso, attiva a Boston, New York e New Jersey[33]; e la DeLuxe Film Company di Tony Lucchese, con base a Philadelphia, che era il più importante *exchange*, cioè agenzia di noleggio, dell'Est[34].

Le case italiane dunque reagirono al blocco del trust praticando più strade, con assetti e relazioni mutevoli. La grande reattività sconfinò talvolta nell'eccesso di tatticismo, ma i risultati furono comunque significativi. I titoli distribuiti crebbero infatti dai 35 del 1907 (di tutti i generi e tutti i formati) a 105 nel 1908, 191 nel 1909, 255 nel 1910, 254 nel 1911[35], con un'incidenza dei film a soggetto che, stando al censimento (però incompleto) di Bernardini, fu del 75-80% fino al 1908 e poi si stabilizzò attorno al 90%[36].

Ad affermarsi in modo particolare furono i grandi titoli in costume, di ispirazione storica o letteraria. Tra questi spiccano: nel 1909, oltre ai già citati *Gli*

2009, pp. 44-45.

[31] Cfr. B. SINGER, *Manhattan Nickelodeons*, in «Cinema Journal», n. 3, 1995, pp. 5-35.

[32] Cfr. MUSCIO, *Napoli/ New York. Andata e ritorno, cit.* pp. 166-176.

[33] Cfr. *News of the Territory of Boston, W. Mancuso Obituary*, in «The Exhibitor», febbraio-maggio 1949.

[34] Cfr. *Tony Lucchese Dead – Veteran Film Man Passed Away*, in «Film Bulletin», 1 gennaio 1935.

[35] Cfr. CHERCHI USAI, *Maciste all'Hell's Kitchen*, cit.

[36] Cfr. BERNARDINI, A*rchivio del cinema italiano, Il cinema muto 1905-1931*, cit.

ultimi giorni di Pompei e *Nerone* della Ambrosio, *Spartaco* della Latium Film, *Giulio Cesare* della Itala Film, *Macbeth* della Cines; nel 1910, *Didone abbandonata* e *Lo schiavo di Cartagine*, entrambi dell'Ambrosio; nel 1911, l'*Odissea* e *L'inferno* (di Dante) della Milano Film, quest'ultimo commercializzato dalla Monopol Film Co. col sistema degli *state rights*, *La caduta di Troia* della Itala Film e infine *La Gerusalemme liberata, Agrippina* e *Brutus* della Cines. Robusta anche l'offerta di titoli d'avventura, di drammi sentimentali, familiari e religiosi. Da non trascurare anche la circolazione di serie comiche: Cretinetti/ Foolshead dell'Itala (53 titoli tra 1909 e 1911), Robinet/ Tweedledum dell'Ambrosio (30 titoli tra 1910 e 1912), Tontolini e Totò, entrambi della Cines (5 titoli a testa tra 1910 e 1911).

Tra i non molti titoli 'dal vero' si segnalano, comprensibilmente, le 'vedute' del Belpaese: città (*Le fontane di Roma, Il Duomo di Milano, Venezia, Assisi, Pisa, Amalfi, Siracusa,…*) e paesaggi (*Il golfo del Tigullio, Il lago di Garda, Sicilia illustrata, Campagna romana,…*). Seguono le scene di vita militare (*Manovre navali, Gare aeronautiche, Alpini in montagna,…*), le lavorazioni industriali (*L'industria del pomodoro, … della pesca, … della ceramica,…*) e agricole (*La raccolta delle ciliegie, L'allevamento del baco da seta,…*). Sporadici i resoconti di eventi di cronaca e manifestazioni (*Incontro dei Reali a Venezia, Concorso ippico a Roma*) o di guerre (*La guerra di Tripoli*).

L'affermazione del cinema italiano avvenne in un quadro di grande difficoltà per il prodotto di importazione. In quegli stessi anni, infatti, la quota dei film esteri sul totale dei film programmati negli Stati Uniti calò assai rapidamente: dal 45-50% del 1909 al 30-35% del triennio 1910-1912[37]; e in questa quota Pathé e Gaumont, affiliate al trust, la facevano da padrone. Per quel che riguarda il prodotto italiano, erano le case torinesi (Rossi & C./Itala, Ambrosio, Aquila, Pasquali) a dominare, in questa prima fase, incidendo per il 70% delle esportazioni in USA[38]. A partire dal 1910, l'Ambrosio vantava una nuova uscita alla settimana, a New York, e l'Itala Film addirittura due[39]. Si difendeva bene, comunque, anche la romana Cines.

[37] Cfr. THOMPSON, *Exporting Entertainment*, cit., p. 213; BAKKER, *The Decline and Fall of the European Film Industry*, cit.; BAKKER, *Entertainment Industrialized*, cit., p. 187.

[38] Cfr. CHERCHI USAI, *Maciste all'Hell's Kitchen*, cit., pp. 133-136; REDI, *La Cines. Storia di una casa di produzione italiana*, cit., p. 45.

[39] BERNARDINI, *Cinema muto italiano 1910/1914*, cit., pp. 144-146.

George Kleine e la distribuzione del *feature film*

Nel novembre del 1911, una novità cambiò i rapporti di forza consolidati, consentendo un ulteriore rilancio del prodotto italiano: la Gaumont lasciò il suo distributore storico George Kleine che, come sappiamo, era membro del trust di Edison, nonché presidente della General Film Company[40]. Questi decise allora di colmare la mancanza puntando sull'Italia, che si era fatta notare per il crescente pregio della produzione a soggetto. Al di là degli *exploit* commerciali di alcune pellicole (soprattutto *Gli Ultimi giorni di Pompei* e l'*Inferno*), la qualità produttiva e il coraggio nel tentare il formato di lungo metraggio avevano lasciato intravedere un potenziale ulteriore per le opere italiane. La prima casa che Kleine contrattualizzò fu la Cines, che dunque lasciò la Sales Co. e iniziò a servirsi delle strutture del trust. Ambrosio e Itala, come detto, rimasero invece con la Sales Co. fino a metà del 1912, quando questa si sfaldò.

Dalla disgregazione della Sales Co. nacquero la Mutual Film Corp. (1912); la Film Supply Company of America (FSCA, 1912); e la Universal Film Manufactoring Company (1912) di Carl Laemmle, il primo nucleo del futuro grande Studio, in cui confluirono la IMP, la NYMPC e altre case minori. La Ambrosio si affidò alla neonata compagnia di Laemmle, senza peraltro disdegnare la vendita *state rights* attraverso la riapertura di un'agenzia di rappresentanza (Ambrosio American Co.). L'Itala ricorse invece all'agente locale Harry Raver e contestualmente aprì anch'essa un ufficio di rappresentanza a New York (Itala Film Co. of America, 1912), per seguire più da vicino gli affari e integrare le vendite nazionali dei titoli migliori con le vendite degli *state rights* di alcuni altri. La Milano Film si affidò per un po' anch'essa alla Universal e poi passò alla International Film Traders di New York[41].

La scommessa di Kleine fu ripagata ben presto, con lo straordinario successo del *Quo Vadis?* di Guazzoni, prodotto dalla Cines e importato con l'ingente impegno di 200.000 dollari. Distribuito in un'edizione di nove bobine, per oltre due ore di proiezione, il film debuttò il 21 aprile 1913 e rimase in cartellone per molte settimane, a prezzi molto elevati, consentendo all'imprenditore americano

[40] Cfr. *Kleine's Return to Active Film Work*, in «Exhibitors Herald», gennaio-marzo 1921, p. 59.

[41] Cfr. BERNARDINI, *Le imprese di produzione del cinema muto italiano*, cit. p. 663.

di guadagnare una fortuna[42] e segnando, più in generale, un'autentica svolta. Così si espresse al riguardo Benjamin B. Hampton, uno dei primi grandi storici del cinema americano: «Se un singolo evento dovesse essere scelto come l'inizio di una nuova era per l'industria americana, questo sarebbe l'apparizione a New York di *Quo Vadis?*, il film italiano di nove rulli tratto dal famoso romanzo di Henry Sienkiewicz»[43].

Possono sembrare parole esagerate, ma effettivamente *Quo Vadis?* incarnò perfettamente il nuovo paradigma del *feature film*. Non si trattò semplicemente di passare dal corto al lungo metraggio (dai quattro rulli in su: dunque oltre i 40 minuti), transizione comunque non scontata. Più profondamente, con il *feature film* avvenne il passaggio dal film come *commodity*, prodotto standardizzato e non differenziato (se non con riguardo alle macro-categorie di genere), volto a soddisfare il generico bisogno di intrattenimento di un pubblico *transient*, cioè 'di passaggio', al film come prodotto speciale, unico, non fungibile, in grado di attrarre un pubblico motivato e selettivo. La lunga durata, l'impiego e la promozione di attori con un'identità finalmente dichiarata e riconoscibile, lo sforzo pubblicitario, le politiche di *premium pricing* e di distribuzione differenzianti (gran numero di copie, elevate percentuali con *minimum committment*, esclusive e protezioni commerciali; e, in taluni casi, addirittura, la programmazione in grandi teatri d'opera e di prosa, con un accompagnamento musicale ad hoc)[44]: tutto concorse a fare del *feature film* un oggetto esclusivo e di valore[45]. Questo fu il vero cambio di paradigma che si intravide e che il cinema spettacolare italiano contribuì ad affermare, riscuotendo il favore e in taluni casi l'entusiasmo della critica americana[46]. Perdipiù, l'ambien-

[42] Cfr. Bernardini, *Cinema muto italiano 1910/1914*, cit., pp. 150-153; Segrave, *Foreign Films in America*, cit., p. 16; McDonald Carolan, *The Transatlantic Gaze*, cit., pp. 6-7.

[43] B.B. Hampton, *History of the American Film Industry, from its beginnings to 1931*, New York, Dover 1970, p. 106, ora in Frykholm, *George Kleine and American Cinema*, cit., pp. 95-96.

[44] Cfr. Bakker, *The Decline and Fall of the European Film Industry*, cit., pp. 324-327; Bertellini, *Epica spettacolare e splendore del vero*, cit.

[45] Cfr. M. Quinn, *Distribution, the Transient Audience and the Transition to the Feature Film*, in «Cinema Journal», n. 2, 2001, pp. 35-56; D. Long, *From Program Shorts to Mutual Masterpictures: Cost Control as a Macroscale Production Strategy at 4500 Sunset Boulevard, 1914-1915*, in «Film History», n. 3, 2017, pp. 76-104.

[46] Cfr. Turconi, *I film storici italiani e la critica americana dal 1910 alla fine del muto*, cit.

tazione storico-antica di questi primi kolossal italiani e le loro valenze anche culturali ben si sposavano con la volontà degli operatori di legittimare socialmente lo spettacolo cinematografico, allora fortemente sotto accusa per la volgarità e la superficialità[47]. Furono i soggetti esterni alla MPPC, i cosiddetti 'indipendenti', a cavalcare la discontinuità, prendendo in contropiede i membri del trust (a parte Kleine), che rimasero quasi tutti ancorati al vecchio paradigma[48].

Incoraggiato dal successo, Kleine decise di aumentare il proprio impegno in Italia (e in Francia). Non si limitò, però, ad acquistare delle licenze di sfruttamento, ma iniziò a commissionare il prodotto, per controllarne tutti i diritti. Selezionava i progetti, li finanziava quasi interamente, seguiva il processo con dei severi controlli di qualità e spesso se ne intestava la titolarità (come emerge dallo spoglio del *Catalog of Copyright Entries*)[49]. A tal fine costituì una società a Chicago, con base europea a Parigi: la Photodrama Producing Company of Illinois, che compartecipava alle pellicole italiane e francesi. Suo partner nell'iniziativa fu Mario Alberto Stevani, ex direttore generale della Cines e fino a poco prima direttore della filiale americana della Ambrosio[50]. In un primo momento, Kleine mantenne il baricentro sulla Cines[51], attivando in misura minore la Pasquali (a cui commissionò *Salambò* e *Spartaco*) e l'Ambrosio. Successivamente, però, lasciò andare la casa romana – pare per problemi di ordine tecnico – e si concentrò sulle due torinesi. Alla fine puntò sulla sola Ambrosio a cui commissionò *La du Barry, Antonio e Cleopatra, Gulio Cesare,* i remake di *Gli ultimi giorni di Pompei* e *Otello, Delenda Carthago!* e *Il leone di Venezia*[52]. I rapporti con la casa torinese rimasero però sempre opportunistici: la politica di Kleine, che non comprava in blocco ma commissio-

[47] Cfr. BERTELLINI, *Epica spettacolare e splendore del vero*, cit.

[48] Cfr. QUINN, *Distribution, the Transient Audience and the Transition to the Feature Film*, cit., p. 40.

[49] Cfr. CHERCHI USAI, *Un Américain à la conquete de l'Italie*, cit., n. 22/23, p. 4; FRIEDEMANN, *Lo studio Photodrama di Grugliasco*, cit., p. 5; FRYKHOLM, *George Kleine and American Cinema*, cit.; *Catalog of Copyright Entries – Motion Picutres, Cumulative Series, 1912-1939*, cit.

[50] Cfr. CARANTI, *Disordered Traffic*, cit., p. 289; CHERCHI USAI, *Un Américain à la conquete de l'Italie*, cit.; FRIEDEMANN, *Lo studio Photodrama di Grugliasco*, cit.

[51] Cfr. CHERCHI USAI, *Maciste all'Hell's Kitchen*, cit., p. 144.

[52] Cfr. FRYKHOLM, *George Kleine and American Cinema*, cit., pp. 88, 110; BERNARDINI, *Le imprese di produzione del cinema muto italiano*, cit., p. 83. Kleine peraltro si intestò la titolarità di parecchi film italiani, stando al registro del Copyright e agli annunci sulle riviste.

nava progetti selezionati, pretendendo peraltro la piena titolarità dei diritti, non faceva dell'Ambrosio un vero partner[53].

I movimenti di Kleine determinarono dei cambiamenti significativi nei rapporti di forza tra le case italiane. Se prima del suo intervento, tra 1910 e 1911, Ambrosio e Itala dominavano le esportazioni italiane in USA con un'incidenza del 70%, nel 1912 e 1913 a dominare fu la Cines, contribuendo in modo determinante al picco dei titoli distribuiti che si registrò in quegli anni (rispettivamente 277 e 293). E quando Kleine lasciò la Cines e puntò nuovamente su Pasquali e Ambrosio, nel 1914 e nel 1915, le case torinesi tornarono a dominare il prodotto d'esportazione italiano[54].

Volendo acquisire un controllo ancora più capillare sul processo, Kleine costituì a Torino, verso la fine del 1913, una succursale della ditta di Chicago, la Photodrama Producing Company of Italy[55], e si dotò di uno stabilimento di produzione all'avanguardia che fu inaugurato a Grugliasco nel 1914[56] (che però fu attivo solo per pochi mesi, perché la guerra ne interruppe l'attività). La politica di Kleine rimase però assai selettiva e dunque Ambrosio e Pasquali dovettero cercare anche altre soluzioni per piazzare sul mercato americano i rimanenti film. Ambrosio continuò a farsi distribuire in parte dalla Universal e in parte da ditte locali. Anche Pasquali aprì nel 1914 una filiale diretta (Pasquali American Co. Inc.) dedita alla vendita degli *state rights*. Seguirono quest'ultima strada Nova Film (con la Nova Films Co.)[57] e Savoia. Le altre case rimasero legate ai propri agenti locali: la Milano Film all'inglese General Film Agency Ltd. (1914) e poi a Ben Blumenthal (1915), a cui poi si associò anche la Gloria; e l'Itala Film a Harry

[53] Cfr. G. BONSAVER, *America in Italian Culture. The Rise of a New Model of Modernity, 1861-1943*, Oxford University Press, Oxford 2023, pp. 117-121.

[54] Cfr. CHERCHI USAI, *Maciste all'Hell's Kitchen*, cit., pp. 136-137.

[55] Cfr. BERNARDINI, *Le imprese di produzione del cinema muto italiano*, cit., pp. 383, 392, 552-555; FRIEDEMANN, *Photodrama Producing Company of Italy*, cit.; FRYKHOLM, *George Kleine and American Cinema*, cit.

[56] Cfr. BERNARDINI, *Cinema muto italiano 1910/1914*, cit., p. 178; ID., *Le imprese di produzione del cinema muto italiano*, cit., pp. 552-556; FRIEDEMANN, *Lo studio Photodrama di Grugliasco*, cit.; ID., *Photodrama Producing Company of Italy*, cit.

[57] THOMPSON, *Exporting Entertainment*, cit., p. 195.

Raver (fino all'aprile del 1915) e poi a Pathé Exchange.

Dopo il picco dei film distribuiti del 1913 (293 titoli, di tutti i generi e i formati), nel 1914 si scese a 173. La nostra cinematografia si difese comunque meglio delle altre in uno scenario di contrazione delle importazioni: l'incidenza dei film esteri sul mercato americano scese infatti ulteriormente dal 20-25% del 1913 al 15% dei primi otto mesi del 1914 (difficile dire se sul trend influì anche la nuova tassa doganale Underwood-Simmons)[58]; e di lì in poi, a causa della guerra, precipitò al 5%[59]. *Cabiria* dell'Itala Film fu distribuito proprio nel 1914 dalla filiale americana della casa, costituita *ad hoc*, e si guadagnò sette mesi ininterrotti di tenitura a New York e in altre piazze importanti, raccogliendo critiche entusiastiche: «il più grande spettacolo fotografico che sia mai stato mostrato in America»; «il miglior dizionario è pietosamente inadeguato a fornire aggettivi adatti a definire Cabiria»[60]. Nota è anche l'influenza che il film esercitò su David W. Griffith, che in quei mesi stava girando *Intolerance*[61].

[58] Con la Underwood-Simmons Tariff (1913) furono raddoppiati i valori per l'import del negativo (3 cents per piede = 30 dollari a *reel* di 1000 piedi), ma vennero abbassati quelli per l'import del positivo (1 cent per piede = 10 dollari per *reel*).

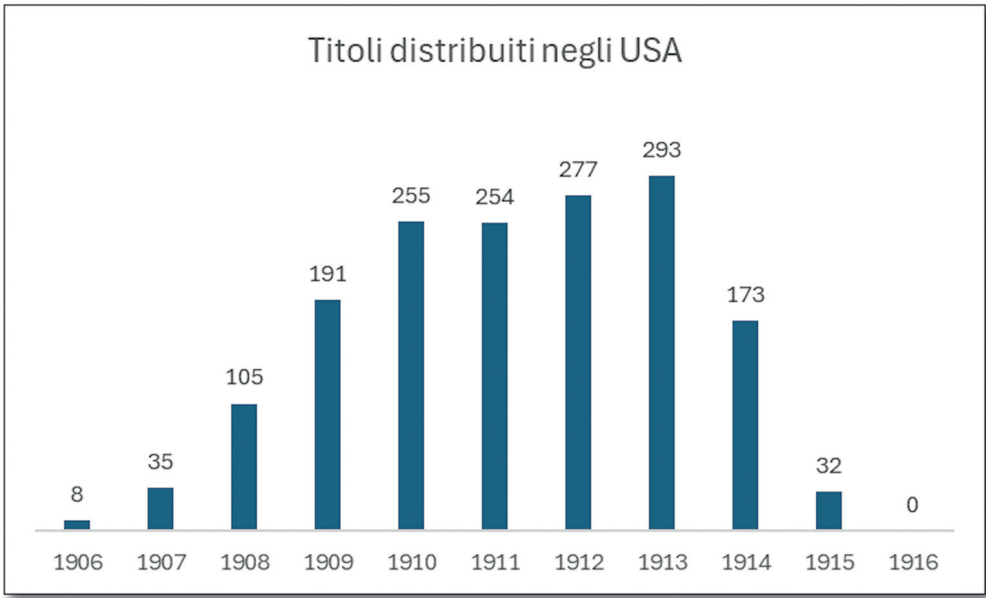
[59] Thompson, *Exporting Entertainment*, cit., p. 213; Bakker, *The Decline and Fall of the European Film Industry*, cit.; Id., Entertainment Industrialized, cit., p. 187. Il dato si riferisce però ai soli film di cortometraggio.

[60] «Motion Picutre World», 23 maggio 1914, p. 1090; «Motography», 11 luglio 1914, p. 37. Cfr. anche Turconi, *I film storici italiani e la critica americana dal 1910 alla fine del muto*, cit., pp. 52-53; Segrave, *Foreign Films in America*, cit., p. 16.

[61] Cfr. S. Alovisio, *Dove troveremo gli elefanti, Mr. Griffith?". Cabiria, Intolerance e il Peplum italiano a Hollywood*, in *L'Italia a Holywood*, a cura di S. Ricci, vol. I, Skira, Milano 2018, pp. 182-209; McDonald Carolan, *The Transatlantic Gaze*, cit., pp. 4-5.

Un primo bilancio

Non è facile fare un bilancio delle esportazioni negli USA per gli anni dell'anteguerra. Abbiamo il computo dei titoli distribuiti dal 1906 al 1916 effettuato da Paolo Cherchi Usai[62], che possiamo rileggere nel grafico sottostante (Fig. 1).



Come si vede, una forte crescita dal 1906 al 1910; una stabilizzazione dei volumi, tra 250 e 300 unità, fino al 1913; e un severissimo calo, fino all'azzeramento, di lì in avanti. Tuttavia, il numero dei film non basta per valutare compiutamente il fenomeno: dovremmo considerare anche gli incassi o perlomeno il numero di copie diffuse. In assenza di tali dati, potremmo guardare alla quantità di pellicola esportata e ai relativi proventi, ma sfortunatamente le evidenze riportate dalle fonti americane e da quelle italiane – sia in termini di volumi (metri, piedi o Kg. di pellicola che siano) che di ricavi – divergono, come Bernardini ha già rilevato[63]. «La Rivista Cinematografica», pubblicando i dati tratti dal Bollettino di notizie commerciali del Ministero dell'Industria e del Commercio, registra il picco

[62] Cfr. Cherchi Usai, *Maciste all'Hell's Kitchen*, cit., pp. 133-136.

[63] Cfr. Bernardini, *Cinema muto italiano 1905/1909*, cit., p. 144.

del nostro business nel 1912 (con 12.681 Kg. per 1.384.910 lire di proventi) e un notevole calo a seguire (3.347 Kg. per 267.760 lire, nel 1914)[64]. Dall'altra parte, i dati del Department of Commerce americano tracciano un andamento in crescita delle importazioni di film italiani fino a tutta la stagione 1913-1914: da 1.175.000 piedi di pellicola, pari a 340.217 lire, nel 1909-1910 (anno fiscale da luglio a giugno), a 3.043.000 piedi, pari a 903.111 lire, nel 1913-14[65]. Un trend, quest'ultimo, che mi pare più aderente a quello dei titoli distribuiti di Cherchi Usai.

La discontinuità della Grande Guerra e il primo dopoguerra.

La guerra si diffuse in Europa a partire dall'estate del 1914. L'Italia fu risparmiata ancora per qualche mese, fino al 24 maggio del 1915; dopodiché il conflitto coinvolse anche il nostro paese. La produzione quasi si dimezzò e lo stesso successe alle esportazioni[66]. Per quanto riguarda gli Stati Uniti, i dati di export attestano un calo delle vendite molto severo tra il 1914 e il 1918: -55% in volumi e -38% in valore, per le fonti italiane; addirittura -83% in volumi per le fonti americane[67]. Il numero di nuovi film distribuiti crollò: dai 173 del 1914 ai 32 del 1915, fino a raggiungere quota 0 nel 1916, 1917 e 1918[68].

Finita la guerra, Hollywood dovette affrontare una breve, paradossale, fase di difficoltà, dovuta alla straordinaria forza del dollaro, che scoraggiava l'esportazione dei film americani all'estero e di contro favoriva la vendita di prodotti europei negli Stati Uniti. Proprio per questo, fra il 1919 e il 1921, la circolazione globale di film americani rallentò, mentre si risollevò quella di film tedeschi, francesi e inglesi. Il nostro cinema però non riuscì ad approfittare dell'opportunità.

[64] Cfr. A. De Marco, *La produzione e l'esportazione delle pellicole dal 1912 al 1918*, in «La Rivista Cinematografica», 25 agosto 1922, pp. 5-7.

[65] Cfr. Department of Commerce, *Foreign Commerce and Navigation of United States*, Washington, 1910-1914, ora in Bernardini, *Cinema muto italiano 1910/1914*, cit., p. 144.

[66] Cfr. De Marco, *La produzione e l'esportazione delle pellicole dal 1912 al 1918*, cit. Dati tratti dal "Bollettino di notizie commerciali – 1919", sezione *Dati sull'importazione ed esportazione di pellicola dal 1912 al 1918*, del Ministero dell'Industria, del Commercio e del Lavoro.

[67] Cfr. Department of Commerce, *Foreign Commerce and Navigation of United States*, cit.

[68] Fino al 1916 i dati sono quelli di Cherchi Usai, successivamente facciamo riferimento al nostro dataset. Cfr. Cherchi Usai, *Maciste all'Hell's Kitchen*, cit.

I produttori italiani erano invero convinti di poter tornare ai fasti del periodo precedente. Le case in attività erano numerose, ma questa granularità rappresentava anche il più grande limite del settore. Alcune di esse – Caesar, Cines, Tiber – decisero nel 1919 di unire le forze, col supporto esterno di due banche, per tentare un salto dimensionale. Nacque così l'Unione Cinematografica Italiana (UCI), che in un paio d'anni agglutinò molte altre realtà (Ambrosio, Itala, Pasquali, Celio, Incit, …), andando a costituire una conglomerata che ampliò progressivamente il proprio raggio d'azione. In quel triennio, l'UCI produsse moltissimi titoli, spinta da un'ambizione che col tempo si sarebbe rivelata mal riposta, ma che all'epoca trovava giustificazione nell'euforia della ripresa post-bellica e anche nell'attenzione che il mercato americano mostrò subito per l'attività del trust nostrano. La Metro Pictures di Richard A. Rowland, infatti, siglò un accordo quadro con la compagnia già a metà del 1919[69]. Purtroppo, però, il mercato interno assorbì molto meno di quanto prodotto, in ragione del basso potenziale commerciale delle opere realizzate; e anche sul mercato americano l'UCI fece cilecca: il *deal* con la Metro si sgonfiò dopo pochi mesi, senza esiti; la Paramount di Zukor, che si era mostrata interessata a subentrare, non esercitò l'opzione[70]; e anche la First National, nel 1920, si ritirò dalle trattative[71]. Analogamente, non diedero alcun frutto né la costituzione, nel 1919, della Roma – New York Pictures Corp.: una partnership tra la Universal di Carl Laemmle e i fratelli Garibaldi, eredi del famoso condottiero[72]; né, nel 1920, i movimenti di due ditte americane – la Howells Co.[73] e la Ausonia Pictures Corp. di Americo Serrao[74] – che pure avevano annunciato con toni roboanti i loro programmi di importazione. I bollettini commerciali registrano l'esportazione di modesti quantitativi di pellicola nel 1919, ma

[69] *Rowland and Cippico Deal with Great Italian Film Co.*, in «Variety», 30 maggio 1919, p. 197.

[70] Cfr. *Italian Deal Off,* in «Variety», 24 settembre 1920; *Foreign Film Rejected*, in «Variety», 29 aprile 1921.

[71] Cfr. GUZMAN, *The Exhibition and Reception of European Films in the United States during the 1920s*, cit., p. 33.

[72] Cfr. *Universal Forms International Film Company with Garibaldi's*, in «Exhibitors Herald», 1 giugno 1919.

[73] Cfr. *New Howells Tie-Up*, in «Wid's Daily», 1 luglio 1920.

[74] Cfr. *Ausonia Pictures*, in «Wid's Daily», 8 luglio 1920.

dalle fonti non emerge alcun nuovo titolo italiano distribuito nei circuiti commerciali. Lo stesso per il 1920, in cui però due film (*Afrodite* e *La nave*), stando alle ricerche di Guzman[75], vennero editi per proiezioni private, dedicate a distributori ed esercenti. Nonostante i propositi, i proclami e i movimenti sul campo, il cinema italiano aveva dunque perso quasi del tutto il contatto con il mercato statunitense.

Conclusioni

Quanto da noi raccolto sulla distribuzione del cinema italiano in USA dal 1906 al 1920 conferma, e al tempo stesso integra, il quadro diagnostico attestato in letteratura. Un'industria vivace e coraggiosa sul piano produttivo e intraprendente sul piano commerciale era riuscita in un primo momento a farsi strada in un mercato difficile. Quando però si fecero avvertire le forti pressioni competitive – anche anti-competitive, se guardiamo al modus operandi della MPPC – il cinema italiano entrò in sofferenza. In questo quadro, finché la produzione fu sostenuta dal vigore creativo e fu promossa da uno sforzo distributivo rilevante, dovuto però in gran parte all'energia di soggetti americani, si registrarono comunque degli *exploit* significativi. Ma quando l'energia creativa e l'impegno promozionale locale vennero meno, l'industria italiana si scoprì improvvisamente fuori-mercato: in affanno nella *quality-race* del prodotto[76], che causò una pesante scrematura degli operatori; ma anche incapace di unire le forze e fare sistema sul piano distributivo. Una parabola di crescita e declino che il nostro cinema avrebbe vissuto ancora negli Stati Uniti, nei trent'anni che seguirono la Seconda Guerra Mondiale.

[75] Cfr. GUZMAN, *The Exhibition and Reception of European Films in the United States during the 1920s*, cit., (Appendix).

[76] Cfr. BAKKER, *Entertainment Industrialized*, cit.

focus

"Casablanca opened in 1942 and never really closed" Storia e canone del patrimonio cinematografico della Hollywood Classica

Costanza Salvi*

Riflessioni a partire da Immortal Films. *"Casablanca" and the Afterlife of a Hollywood Classic* di Barbara Klinger (University of California Press 2022)

In *Immortal Films*, Barbara Klinger indaga l'*aftermarket* cinematografico come processo di circolazione di una pellicola al di fuori del confine della prima apparizione in sala, cercando tracce di una sua resilienza attraverso le successive innovazioni tecnologiche. Si va dall'universo dell'Home Video alle piattaforme di streaming passando attraverso il file sharing e la TV generalista o via cavo, per contestare la visione purista della sala come unica sede adatta al medium cinematografico. Un importante bersaglio dell'autrice è la tendenza a circoscrivere i successivi spazi di fruizione come semplicemente dettati da fattori finanziari, valorizzando, al contrario, le rinegoziazioni testuali e culturali consentite dal supporto digitale.

La scelta di *Casablanca* (*Id.*), il film di Michael Curtiz del 1942, come *case study* appare funzionale a delineare il contorno dell'importante riflessione che Klinger fa sul concetto di canone. L'analisi dell'*aftermarket* di *Casablanca* consente all'autrice di comprendere come la circolazione di un'opera già celebrata fin dal debutto sia cruciale nel mantenerne vivo il prestigio artistico e il rilievo culturale.

A parere di Klinger, esistono due diverse accezioni del concetto di canone. La prima è quella testuale e ruota attorno agli standard di eccellenza. La seconda privilegia invece la circolazione del testo più che una sua qualità intrinseca, identificando il canone come un oggetto dinamico, capace di trasformarsi a contatto con la propagazione dell'opera. *Casablanca* è un testo emblematico proprio perché incarna entrambe le accezioni. Celebrato alla cerimonia degli Academy Awards con otto *nominations* (poi ne vinse solo tre, nelle categorie più importanti), il film mantenne sempre indiscussa la sua posizione. Nel 1998 AFI lo individuò come

* Costanza Salvi, Università di Bologna, costanza.salvi2@unibo.it.

secondo solo a *Citizen Kane* (*Quarto poetre*, Orson Welles, 1941) nella lista dei «100 Greatest American Films of All Time» e, ancora oggi, entrando nell'Academy Museum of Motion Pictures, la prima installazione che si trova è proprio dedicata al film di Curtiz. La pellicola non solo definisce l'identità nazionale degli Stati Uniti nel 1942 ma codifica per il pubblico globale i tratti distintivi della Hollywood classica: un equilibrio perfetto di ambivalenza e semplicità, cosmopolitismo e stile nazionale. Lo status di canone nasce dalla rilevanza internazionale rispetto agli elevati standard formali e contenutistici ma è anche fondato sulla flessibilità dell'universo valoriale del film a prestarsi ad una costante rinegoziazione.

La fortuna critica del film è sancita principalmente dal mondo accademico. Nel noto volume del 1985, *A Certain Tendency of Hollywood Cinema*, Robert B. Ray ne descrive la perfetta fusione tra successo popolare e ordinarietà. Dieci anni dopo, nel 1995, in *Hollywood Cinema*, Richard Maltby lo colloca nella sezione delle ideologie e in quella delle convenzioni narrative identificando in *Casablanca* il compendio perfetto della tipica procedura adottata dagli studios. Non si tratta di un cult movie oggetto di venerazione da parte di un ristretto gruppo di estimatori; al contrario, *Casablanca* è un grande film proprio per la sua tipicità. Il concetto fa saltare subito alla mente le discussioni di Thomas Schatz sul complesso equilibrio di fattori economici, estetici, culturali e tecnologici che hanno caratterizzato lo *studio system*, in cui pratiche estremamente formalizzate eppure cariche di potenzialità creative diedero vita ad uno stile riconoscibilissimo ma mai uniforme. Tali riflessioni non fanno che avvalorare la cruciale presenza del film in ogni programma universitario finalizzato alla definizione della cinematografia americana in quel preciso momento storico. Tuttavia, il pubblico comune non è mai escluso da simili considerazioni.

Nel 2017, in un volume di facile lettura intitolato *We'll Always Have "Casablanca": The Life, Legend, and Afterlife of Hollywood's Most Beloved Movie*, ricco di informazioni e sostenuto da un serio supporto archivistico, Noah Isenberg paragona il film alle storie che continuiamo a raccontarci tra amici, piegandole a sensibilità personali, esigenze del momento o contingenze legate ai diversi destinatari. Come accade in quei casi, l'incessante circolazione del film lo rende oggetto di una costante ricostruzione, coinvolgendo nuove autorialità, dentro e fuori dall'industria che lo aveva inizialmente prodotto. È il caso della nota produzione di Broadway del 1969, *Play It Again, Sam*, scritta da Woody Allen, poi adattata nell'omonimo film di Herbert Ross (1972), in cui l'identificazione del

pubblico maschile nel personaggio di Rick Blaine viene definitivamente sancita. L'attribuzione del modello Bogart allo *schlemiel* alleniano, tuttavia, scardina il valore assoluto dell'identificazione, proiettandolo nell'universo della parodia. Già nel 1946, i fratelli Marx avevano mirato ad una decostruzione dell'eroe tutto d'un pezzo in *A Night in Casablanca* (*Una notte a Casablanca*, Archie L. Mayo), originalmente pensato come un'ovvia presa in giro del film di Curtiz, in cui Groucho avrebbe interpretato la parte di Humphrey Bogus. La notorietà di *Casablanca*, in effetti, è sempre stata direttamente proporzionale alla sua contraffazione, spesso dando vita a formule interpretative contrarie alla lettura dominante. In una puntata radiofonica del Jack Benny Show, andata in onda nel 1943, per esempio, l'arguto attore afroamericano Eddie 'Rochester' Anderson interpreta il personaggio di Sam evidenziando le contraddizioni tipiche dell'America di Jim Crow, dove i personaggi di colore erano regolarmente costretti a ricoprire parti servili o caricaturali. La parodia del film coinvolge i piani alti e quelli bassi e si espande in svariati contesti produttivi, dalle vignette del New Yorker ai cartoons dei *Looney Tunes* passando attraverso *I Simpson* e il *Saturday Night Live*. Sia il mito dell'eroe *cool* Bogart che il posizionamento ideologico del film rispetto alle vicende della Seconda guerra vengono ironizzati in una formula che accetta contemporaneamente beffa e celebrazione.

La popolarità di *Casablanca* sembra resistere di fronte ad ogni cambiamento, soprattutto nell'epoca dei grandi conglomerati mediatici. In una fase basata sul dominio dello streaming e su decisioni dettate dall'accumulo di dati, dagli algoritmi, dalle produzioni in *franchise* e dall'ideologizzazione del mercato globale, il classico immortale resiste – per quanto il ruolo servile del personaggio afroamericano o la posizione subalterna della figura femminile non siano del tutto sincronizzati all'attuale sensibilità. Il pubblico, tuttavia, riesce a recepire i messaggi di un testo in maniera selettiva. Klinger nota, per esempio, una tendenza verso il *comfort-watching* del film negli anni difficili della pandemia, quando i sacrifici di Ilsa e Rick acquistano un significato più ampio alla luce dei coevi richiami a rinunce e privazioni (al di là del fatto che Rick sembri decidere anche per lei). È un buon esempio della flessibilità interpretativa che la pellicola racchiude soprattutto se coniugata ad un pubblico internazionale, con diverse esigenze e modalità fruitive.

Per quanto l'amore tra i due protagonisti intrecci il piano degli avvenimenti storici in modo preciso e diretto, il rapporto che *Casablanca* intrattiene con la storia tradisce l'approccio creativo e a-sistematico della cultura americana rispetto

a questa disciplina. Si tratta di una concezione piuttosto eterodossa che Hollywood coltiva abitualmente, influenzata sia dal peso della *historiophoty* – ovvero la rappresentazione visiva della storia e del pensiero storico attraverso le immagini (White, 1988) – sia da una peculiare organizzazione narrativa della *historiography* (La Polla, 1999). Tale rispecchiamento fa sì che la storia si presti a continui rimaneggiamenti, selezioni e condensazioni dettati dalle varie prassi narratologiche relative ai generi, ai contesti nazionali o ai periodi. Il valore canonico del film di Curtiz sta, dunque, nella sua docilità, nella capacità di attualizzare il passato, declinandolo secondo le diverse sensibilità culturali.

La circolazione di una pellicola del passato dipende principalmente dalle strategie dei grandi gruppi che ne detengono i diritti di sfruttamento. Il film di Curtiz è un pilastro della *library* di Warner Bros Discovery e la sua permanenza in catalogo è soggetta alle logiche aziendali – incluse le recenti ipotesi su una possibile fusione con Paramount Skydance e gli accordi con Sky Italia. Tuttavia, oltre alla dimensione economico-finanziaria, è essenziale considerare il valore culturale che giustifica il mantenimento di un'opera nel canone del gruppo.

Questo meccanismo di conservazione non è affatto automatico. *The Birth of a Nation* (*Nascita di una nazione*, David W. Griffith, 1915), ad esempio, è stato a lungo celebrato come primo grande capolavoro della storia del cinema oltre che pietra miliare del concetto di autorialità negli Stati Uniti a patto che si sorvolasse opportunamente sul razzismo descritto e giustificato dal film. Oggi, la denuncia di quegli elementi problematici ha drasticamente frenato le possibilità di fruire del film di Griffith. Inutile dire che il deliberato tentativo di cancellare alcune pellicole dall'eredità culturale sia una risposta esagerata o, comunque, inadatta a risolvere il problema che sembra dettare simili pressioni censorie – come se eliminando il film potenzialmente razzista si potesse, di fatto, eliminare il razzismo. Seguendo tale logica, anche *The Jazz Singer* (*Il cantante di Jazz*, Alan Crosland, 1927) dovrebbe scomparire perché contiene scene dell'attore Al Jolson in *blackface*, secondo le formule del *minstrel show*. Eppure, la sua rimozione ci impedirebbe di cogliere la forza rivoluzionaria che la musica afroamericana incarna per il protagonista, Jackie Rabinowitz, specialmente se confrontata con tradizionali e soporifere letture di testi sacri.

Invece di cancellare, bisognerebbe storicizzare, trattando i film come reperti archeologici da analizzare attraverso l'ermeneutica o la separazione tra opera e autore. Al contrario, assistiamo alla formulazione di un canone alternativo basato

sul presupposto dei 'crimini' dei registi – come nei casi di Allen e Polanski – o su colpe ascrivibili a interi generi, come il western e la sua eredità imperialista, bianca e razzista. Alle esigenze di eliminazione fanno da contraltare i desideri di riscoperta di film di serie B, dimenticati, perduti, caduti ingiustamente nell'oblio. Ognuno di noi ne ha uno in serbo. Chi scrive, per esempio, vorrebbe riproporre una rivalutazione del canone del western utilizzando *The Furies* di Anthony Mann (*Le furie*, 1950). Un western che è anche un noir, un film psicologico che mantiene parte dell'epica ma proiettandola in un sistema valoriale in cui una donna (interpretata da Barbara Stanwyck) e un messicano (interpretato da Gilbert Roland) sfidano i classici presupporti ideologici della frontiera.

Ci addentriamo in un territorio in cui il canone smette di essere norma collettiva per farsi ossessione privata. Come suggerisce Greil Marcus (2024: 18), la riflessione sul passato si confonde spesso col desiderio personale di coltivare storie segrete e racconti mai narrati. La storia del cinema si frammenta così in un mosaico di memorie individuali dove anche un'opera universale come *Casablanca* rischia di passare in secondo piano, cedendo il posto all'esegesi di oggetti alternativi considerati in prospettive del tutto personali.

Riferimenti bibliografici

La Polla F., *L'età dell'occhio. Il cinema e la cultura americana*, Lindau, Torino 1999.
Maltby R., *Hollywood Cinema: An Introduction*, Wiley-Blackwell, Hoboken 1995.
Marcus G., *What Nails It*, Yale University Press, New Haven-London 2024.
Ray, R.B., *A Certain Tendency of Hollywood Cinema, 1930-1980*, Princeton University Press, Princeton 1985.
Schatz T., *The Genius of the System: Hollywood Film-making in the Studio Era*, Faber and Faber, New York 1998.
White H., *Historiography and Historiophoty* in «The American Historical Review», n. 5, 1988, pp. 1193-1197.

La potenza del differente
Un viaggio nell'avanguardia con Paolo Bertetto

Rossella Catanese*

Riflessioni a partire da *Dal cinema d'avanguardia all'underground* di Paolo Bertetto (UTET, 2025)

Nel panorama degli studi sul cinema in Italia, la figura di Paolo Bertetto rappresenta un punto di riferimento imprescindibile per chiunque voglia addentrarsi nei territori impervi e affascinanti del cinema d'avanguardia. La sua autorevole carriera di studioso, come descritta da Silvio Alovisio nell'introduzione, restituisce l'immagine di un intellettuale la cui riflessione si è sempre nutrita di un dialogo profondo con le avanguardie, prima come impegno politico-culturale negli anni della contestazione, quando le avanguardie rappresentavano il «cinema dell'utopia», poi come sistematica indagine teorica e storica. *Dal cinema d'avanguardia all'underground* è un'opera composita e ambiziosa che ricostruisce un'intera genealogia dell'«altro cinema», dal Futurismo alla contemporaneità, intrecciando in modo organico la storia culturale con la biografia intellettuale del suo autore. Autore che ha orientato il mio percorso di studi e consolidato il mio interesse per la ricerca sul cinema.

Il volume si presenta come un affresco monumentale, frutto di un sapiente lavoro di collazione, montaggio e riscrittura di decenni di ricerche bertettiane. L'operazione, come spiega Alovisio, è riuscita a tessere insieme una trama coerente, selezionando saggi e interventi sparsi e integrandoli con ampi capitoli inediti e un aggiornamento complessivo che tiene conto delle più recenti acquisizioni bibliografiche. Ne risulta un'opera che possiede il rigore di una *summa* scientifica, in grado di funzionare sia come manuale avanzato per studenti e studiosi, sia come racconto di un'avventura estetica. Il volume, oltre a consolidare una linea di studi già attivata dall'autore nel suo netto posizionamento teorico, delinea una storiografia e un percorso ermeneutico nel cinema d'avanguardia, verso una definizione epistemica del cinema sperimentale *tout court*.

La struttura del libro è bipartita. La prima parte è dedicata al cinema delle

* Rossella Catanese, Università degli Studi della Tuscia, rossella.catanese@unitus.it.

avanguardie storiche degli anni Dieci e Venti, un'epoca di fervida sperimentazione in cui si immagina «un altro cinema» in rottura con il modello narrativo-rappresentativo-industriale. Bertetto decostruisce le strutture profonde che definiscono la natura di un cinema «della differenza». Il primo capitolo, *Che cos'è il cinema d'avanguardia: parole-chiave*, costituisce uno strumento euristico: qui l'autore definisce l'avanguardia come un movimento dialettico di «negazione/invenzione», fondato sulla contrapposizione al racconto e al cinema commerciale. Emerge con chiarezza la dialettica fondativa tra «ipo- e iper- formalizzazione»: da un lato, la tendenza a un'elaborazione formale complessa e programmata (come nel cinema astratto tedesco), dall'altro la scelta per la casualità, lo scarto, il caos (come in certe derive Dada). Centrale, in questa prospettiva, è la nozione di «intensità/differenza», che Bertetto mutua da Deleuze e fa propria (Bertetto 2016), identificando l'intensità come la cifra stessa dell'avanguardia, la sua capacità di produrre una una «scarica anche violenta» che colpisce lo spettatore. Il concetto di «eidetico» viene proposto come chiave interpretativa per comprendere quella fusione tra visione e concetto che caratterizza le opere più radicali, dall'Astrattismo all'Underground.

I capitoli successivi applicano queste categorie ai vari contesti nazionali. Il Futurismo italiano è indagato come matrice di un'estetica della velocità e del dinamismo, capace di influenzare profondamente le avanguardie europee, in particolare nel dialogo fecondo con quella sovietica, gettando le basi per un immaginario meccanomorfo. Di grande suggestione è poi l'esplorazione del cinema astratto tedesco: le pagine su Viking Eggeling, Hans Richter, Walter Ruttmann e Oskar Fischinger restituiscono la complessità di un laboratorio in cui la musica diventa modello per un'arte della linea e del ritmo puro, in una esplorazione di nuove sinestesie. La «sinfonia visiva» e la «sinfonia della metropoli» rappresentano due declinazioni di questa ricerca, come dimostrano le analisi dei film di Alberto Cavalcanti, Corrado D'Errico e Eugène Deslaw, in cui la città moderna diventa insieme oggetto e materiale di una nuova partitura visuale.

Il capitolo sulla Francia è tra i più articolati. Qui Bertetto distingue tra le ricerche sul cinema puro (Germaine Dulac, Henri Chomette) e le sperimentazioni legate ai movimenti artistici (Dadaismo, Surrealismo). L'analisi di *Ballet mécanique* (*Id.*, 1924) di Fernand Léger mette in luce la poetica dell'oggetto e la «matematica del linguaggio» che ne è alla base, mentre le opere di Man Ray e Marcel Duchamp vengono lette come esempi di una radicalità altra, che punta

ora alla negazione del senso, ora all'immaterialità di un «cinema noetico». La sezione su *La coquille et le clergyman* (*La conchiglia e l'ecclesiastico*, Germaine Dulac, 1928) è esemplare della capacità di Bertetto di intrecciare storia, teoria e analisi testuale. Il conflitto tra Antonin Artaud e Dulac diventa il sintomo di un'inconciliabile divergenza di poetiche: da un lato, la volontà di esprimere la «verità oscura dello spirito» attraverso un cinema della crudeltà; dall'altro, il progetto di un cinema puro come «musica dell'occhio». Bertetto mostra come la regia di Dulac introduca un punto di vista femminile che ridicolizza il desiderio maschile. Lo stesso rigore analitico viene applicato ai capolavori di Luis Buñuel e Salvador Dalí, *Un chien andalou* (*Un cane andaluso*, 1929) e *L'âge d'or* (*Id.*, 1930), letti attraverso la lente del «metodo paranoico-critico» e della riflessione lacaniana sul desiderio. Il celebre prologo dell'occhio tagliato diventa così una metafora metalinguistica per il film: un'aggressione alla visione tradizionale per permettere l'emergere di un nuovo sguardo calato nelle profondità dell'inconscio.

La prima parte si conclude con un'ampia e approfondita analisi del cinema d'avanguardia russo e sovietico, ossia dove il futurismo incontra la rivoluzione. Le figure di Dziga Vertov, di Sergej Ėjzenštejn e dei fondatori della FEKS, Grigorij Kozincev, Sergej Jutkevič e Leonid Trauberg, vengono restituite in tutta la loro complessità. Particolarmente rilevante è l'attenzione dedicata all'evoluzione del pensiero eisensteiniano, dal «montaggio delle attrazioni» fino alla scoperta, negli scritti più tardi, del «tamburo ritmico» come fondamento organico e psichico dell'esperienza filmica. L'*excursus* sull'influenza del Futurismo italiano sul cinema sovietico e le pagine dedicate a Kazimir Malevič chiudono questo denso affresco, sottolineando la centralità del dibattito sull'arte e la tecnologia in uno dei momenti più alti della sperimentazione novecentesca.

La seconda parte del volume, *Underground e cinema sperimentale. America Europa*, sposta il focus sul secondo dopoguerra e sulla nuova epopea del cinema americano. Qui Bertetto dimostra la stessa capacità di orientamento in un panorama estremamente polimorfo, in un viaggio nell'«altro cinema» d'oltreoceano, dalle origini negli anni Quaranta (Maya Deren) fino alla complessa galassia degli anni Sessanta. Le figure di Kenneth Anger, Stan Brakhage e Andy Warhol vengono approfondite: Anger è il cantore di una «fantasmagoria demoniaca» in cui esoterismo e desiderio omosessuale si fondono in un cerimoniale visivo di straordinaria potenza; Brakhage rappresenta, per Bertetto, l'apice di un cinema della «visione come intensità pura», in cui l'occhio primigenio della mente si fonde con

la cinepresa per esplorare i limiti estremi del visibile e dell'invisibile, dalla luce al buio, dal quotidiano al cosmico. L'analisi di *The Art of Vision* (*Id.*, 1967) mostra la complessità strutturale e la portata mitopoietica di una cosmogonia personale. Warhol, infine, è la l'artista che porta alle estreme conseguenze l'identificazione con la logica seriale della macchina, azzerando il linguaggio e trasformando il cinema in una pura presentificazione di simulacri. L'analisi di *Vinyl* (*Id.*, Andy Warhol, 1965) come macchina sinestetica che intreccia voyeurismo, esibizionismo e sadomaso è esemplare della capacità di Bertetto di leggere l'opera warholiana per coglierne le pulsioni profonde.

L'indagine si allarga poi al cinema francese e italiano, ricostruendo le fila di un discorso spesso frammentario e sommerso. Nel capitolo sulla Francia, Bertetto distingue tra le ricerche dell'«école du corps» e quelle di matrice lettrista e strutturale, che perseguono l'azzeramento del linguaggio e la riflessione concettuale sui limiti del medium. Il cinema italiano degli anni Sessanta e Settanta viene indagato come un «rizoma», una rete di esperienze sotterranee e spesso marginali ma di grande vitalità. Dalle esperienze di Massimo Bacigalupo, Gianfranco Baruchello e della Cooperativa Cinema Indipendente, al cinema ludico e citazionista di Ugo Nespolo, fino alla poesia visionaria di Tonino De Bernardi e alla «lirica del tempo» di Yervant Gianikian e Angela Ricci Lucchi, Bertetto traccia una mappa preziosa di un'avventura creativa che sottende alla radicalità del linguaggio del cinema.

L'epilogo, infine, getta uno sguardo sul presente, l'epoca della videoarte, delle installazioni e della realtà virtuale, suggerendo che lo spirito della sperimentazione, seppur trasformato e reso «impuro, iperconnesso», non è affatto morto.

Dal cinema d'avanguardia all'underground è un'opera imponente, che ci ricorda come il merito principale di Bertetto sia quello di aver saputo costruire un discorso storico e teorico che cerca costantemente di enucleare le logiche profonde, i paradigmi estetici e le implicazioni filosofiche del cinema sperimentale. La sua scrittura è capace di alternare l'analisi puntuale del singolo film alla riflessione più ampia sui movimenti e sulle poetiche. A ciò si aggiunge il prezioso lavoro di Silvio Alovisio, che ha saputo orchestrare questa sinfonia di testi con rigore e sensibilità, restituendo coerenza e profondità a un pensiero critico tra i più significativi dei *film studies* in Italia. Il risultato è un libro che fornisce anche gli strumenti per comprendere la radicale alterità di un «altro cinema», la sua capacità di porre domande ultime sulla visione, sull'arte e sull'umano, invogliando il lettore a esplorare le frontiere più estreme dell'immagine in movimento.

Riferimenti bibliografici

Alovisio S., *Introduzione*, in *Dal cinema d'avanguardia all'underground*, P. Bertetto, utet, Torino 2025.
Bellour R., *D'un autre cinéma*, in «Trafic», n. 34, 2000.
Bertetto P., *Il cinema dell'utopia*, Rumma, Salerno 1970.
Id., *Cinema, fabbrica, avanguardia*, Marsilio, Padova 1975.
Id., *Il cinema e l'estetica dell'intensità*, Mimesis, Milano 2016.
Id., *Dal cinema d'avanguardia all'underground*, utet, Torino 2025.
Deleuze G., *Différence et répétition*, Presses Universitaires de France, Paris 1968.
Il grande occhio della notte. Cinema d'avanguardia americano 1920-1990, a cura di P. Bertetto, Lindau, Torino 1992.
Lacan J., *Le Séminaire de Jacques Lacan. Livre VI. Le désir et son interprétation (1958-1959)*, Éditions de La Martinière / Le Champ freudien, Parigi 2013.

Rivedere Hitchcock
Circolazione, teoria e memoria culturale

Silvia Campisano*

Riflessioni a partire dai libri *Il cinema è Hitchcock* a cura di Veronica Pravadelli (Marsilio, 2026) e *Re-viewing Hitchcock: New Critical Perspectives* a cura di Robert E. Kapsis (BFI/Bloomsbury, 2026)

«Why should we take Hitchcock seriously?» chiedeva Robin Wood nel 1965 (R. Wood, 1965). La domanda, provocatoria e programmatica, in linea con il fare sovversivo dell'*auteur theory* degli anni Sessanta, continua ancora oggi a produrre nuove prospettive. *Il cinema è Hitchcock*, a cura di Veronica Pravadelli, e *Re-viewing Hitchcock: New Critical Perspectives*, a cura di Robert E. Kapsis, costituiscono un rinnovato punto di approdo nello stratificato campo degli *Hitchcock studies*. I due volumi tracciano, attraverso le pratiche della ricezione e la storia teorica dei *film studies*, percorsi opposti e complementari.

Partendo dal testo italiano, *Il cinema è Hitchcock* è anzitutto un omaggio al regista che ha segnato uno spartiacque nella modernità cinematografica – «l'ultimo dei classici e il primo dei moderni», secondo la celebre formula di Deleuze (Deleuze, 1983). Il titolo del volume di Veronica Pravadelli si configura da subito come una dichiarazione di intenti: Hitchcock è il punto di convergenza di tutti quei discorsi e di quelle battaglie teoriche e politiche che si dispiegano attorno al cinema dagli anni Cinquanta a oggi.

Nuovamente il primo passo obbligato di questo percorso è la Francia dei «Cahiers du Cinéma». Sulla scia di de Baecque (de Baecque, 1991), Pravadelli ripercorre la lotta di idee che nasce e si anima nell'Europa degli anni Cinquanta attorno al cinema americano classico. Il regista inglese contribuiva allora a far crollare definitivamente la dicotomia tra arte e intrattenimento che parte della critica aveva già cominciato a mettere in discussione con Welles. In Francia, differentemente dall'Italia (come notano nel caso della ricezione Cantore e Minuz), Hitchcock diventava un campo di battaglia capace di dividere senza mediazione fautori e oppositori.

* Silvia Campisano, Sapienza Università di Roma, silvia.campisano@uniroma1.it.

Se la stagione dei Cahiers – che si snoda prima attorno alla monografia di Rohmer e Chabrol (*Hitchcock*, 1957) e poi nell'intervista di Truffaut (*Le Cinéma selon Alfred Hitchcock*, 1966) – occupa uno spazio quantitativamente marginale, ci ricorda Pravadelli, la stessa inaugura una lunga fase di 'scorribande teoriche' che, all'insegna della semiotica, della psicoanalisi e del femminismo, orienteranno in modo decisivo il percorso dei Film studies. Attraverso le letture freudiane di Bellour, la *feminist film theory* di Mulvey, l'approccio lacaniano di Žižek – fino ad arrivare alla filosofia di Cavell e Deleuze – Pravadelli ripercorre con grande accuratezza queste tappe come premessa necessaria prima di addentrarsi nel cuore del volume, dove a ritornare al centro è proprio il film. Prima del nucleo centrale della curatela, degno di attenzione è poi il saggio di Tom Gunning. L'autore, in dialogo con i suoi contributi del 2020, rilegge la poetica hitchcockiana attraverso il motivo della mano. L'attenzione si sposta stavolta dal primato dello sguardo alla dimensione aptica dell'immagine: la mano che tocca, afferra, trattiene oggetti e corpi diventa in Hitchcock uno strumento espressivo e narrativo a tutti gli effetti. Il gesto manuale rivela spesso ciò che il volto nasconde, dà corpo al desiderio o alla colpa, e attraverso il primo piano e il montaggio arriva a costruire la suspense stessa. La sezione *Film* rende proprie queste premesse. Compendio di prestigiosi contributi internazionali, la sezione procede per affondi sui singoli film (dieci in tutto). Le analisi seguono un *excursus* sulla carriera del regista (dalla formazione avanguardista fino alla consacrazione hollywoodiana) e rendono ogni film una perfetta lezione di metodo. *Shadow of a Doubt* (*L'ombra del dubbio*, 1943) è per Naremore l'occasione di una rinnovata critica alla stagione ormai passata del logocentrismo semiotico, mentre con *Spellbound* (*Io ti salverò*, 1945) Kaplan sistematizza i nodi teorici della *trauma theory*. Mulvey e De Pascalis riaprono poi, attraverso *Psycho* (*Id.*, 1960) e *The Birds* (*Gli uccelli*, 1963), il terreno ancora complesso e mai pacificato dei ruoli di genere. Infine ritorna la scrittura, quasi interamente dimenticata negli studi sul regista, che Minuz sceglie di riportare al centro con *Rear Window* (*La finestra sul cortile*, 1954). Queste e altre analisi compongono una costellazione plurale, in cui l'opera hitchcockiana può essere interrogata di volta in volta attraverso la semiotica, la psicoanalisi, i *gender studies* o la filosofia dello sguardo. La varietà di prospettive soddisfa quindi la promessa del titolo. Il cinema è Hitchcock in senso profondo, poiché con Hitchcock non solo si può amare il cinema, ma si può parlare e discutere, pensare e studiare il cinema sotto ogni prospettiva possibile. Il volume chiude questo insieme di discorsi con lo

sguardo della storia culturale. La ricezione critica italiana diviene il punto in cui la traiettoria teorica di Pravadelli e il progetto di Kapsis si incontrano. «Abile mestierante», lontano dal dogma realista degli anni Cinquanta, tollerato con la svolta dei Sessanta, e infine esaltato dalle televisioni degli anni Ottanta (Cantore, Minuz, 2026): la parabola di Hitchcock in Italia permette di volgere lo sguardo verso il progetto del volume inglese, dove alla base vi è l'idea del regista come oggetto culturale in transito e in costante evoluzione. La storia culturale della reputazione hitchcockiana trova, per Kapsis, una prima sistematizzazione nel 1992, quando *Hitchcock: The Making of a Reputation* (Kapsis, 1992) segnava un punto di non ritorno nel campo dei *film studies tout court*. Con *Re-viewing Hitchcock* la prospettiva metodologica è completamente invertita. Se l'intento di Pravadelli è quello di svelare l'autore sotto differenti lenti teoriche, stavolta è un'unica lente – quella dei *reception studies* – a restituire i mille volti di un autore. La ricezione è il principio organizzatore del volume, agente primario nelle pratiche di circolazione dell'oggetto culturale. È la ricezione critica, in sostanza, a essere lo specchio storico di contesti mediatici e culturali differenti. Proprio ripartendo da questa prospettiva, il lavoro si articola in sei blocchi distinti. Il principio organizzatore è quello delle «traiettorie di reputazione»: i successi critici durevoli, le ricezioni mutevoli, i film progressivamente rivalutati, le anomalie, la televisione, la circolazione globale. Se ripercorrere analiticamente ogni sezione risulta un'operazione ambiziosa, è sicuramente utile riconoscere una prospettiva mobile che condensa differenti fuochi tematici.

Anzitutto il discorso politico. Appare evidente che guardare Hitchcock negli anni Cinquanta significhi vedere un regista diverso da quello riletto dopo il femminismo, la teoria queer, il #MeToo. I personaggi si problematizzano, le gerarchie dello sguardo si complicano. Il caso di *Psycho*, per citarne uno, è esemplare. Il percorso ricostruito da David Greven rivela nuovamente come il film, dapprima scandalo e battaglia contro la censura (nonché oggetto di fascinazione tecnica), diventi il simbolo di un testo problematico sulla rappresentazione della sessualità, giungendo all'ampio terreno di letture queer in tempi più recenti (Greven, 2026). Il *fil rouge* che lega tutti i contributi è sempre lo stesso prezioso insegnamento: il film cambia quando cambiano le domande che lo interrogano. È pertanto impossibile seguire in modo ordinato e schematico la costruzione di un canone. Quest'ultimo segue con affanno gli itinerari di circolazione dell'oggetto, che spesso non sono lineari, ma segnano traiettorie imprevedibili ('anomale' appunto),

ridefinendo tanto il presente quanto la memoria passata. Prima dei «Cahiers» – e non solo nel caso francese – Hitchcock è un affabile intrattenitore, *Rear Window* è un «thriller formidabile» negli Stati Uniti e «non adatto a una mostra d'arte» in Italia. Molti film restano ai margini: reputati eccentrici, mediocri, talvolta semplicemente degli insuccessi al botteghino. Dopo la svolta francese – e conseguentemente quella britannica – ecco che *Rear Window* è un film sul dispositivo cinematografico, *Downhill* (*Il declino*, 1927) un laboratorio di forme, *The Wrong Man* (*Il ladro*, 1956) una deviazione realista dentro una filmografia dominata dalla suspense. Proprio quel movimento attraverso il tempo e lo spazio, così come ricostruito dai numerosi contributi del volume, definisce la ricezione come un fenomeno articolato, iscritto nella dinamica più ampia della circolazione. Ma Kapsis complica maggiormente le cose. L'oggetto culturale, che si muove nel tempo e nello spazio e si definisce attraverso tutte le pratiche discorsive che lo attraversano, trasmuta anche (e soprattutto) attraverso i media che lo ospitano. Non è un caso che una delle ultime sezioni del volume sia dedicata al piccolo schermo. La contrastata silhouette in bianco e nero dell'Hitchcock televisivo, accompagnata dalle inconfondibili note di *Funeral March of a Marionette*, contribuisce a restituire uno degli ultimi volti del regista – forse tra i più radicati nella memoria dello spettatore.

Come ricordano i saggi di Thomas Leitch e Christina Lane (Leitch, 2026; Lane 2026), il lavoro di Hitchcock per la televisione non si limita a una traduzione dell'universo cinematografico: il medium interviene in modo attivo su tutti gli aspetti dell'opera del regista (tanto sul piano produttivo quanto su quello distributivo). Ancor di più, il piccolo schermo gioca un ruolo cruciale nella costruzione di una *brand identity* in grado di sopravvivere all'oblio del tempo. Così, anche dopo la morte, e fino ai giorni nostri, la circolazione, che passa attraverso la TV, il VHS, i DVD e giunge alle piattaforme contemporanee, rende la figura di Hitchcock un'identità ben distinguibile malgrado l'appartenenza a un determinato tempo. Hitchcock sopravvive proprio come il cinema classico, e proprio come il cinema classico non si stanca mai di essere reinterpretato.

Pravadelli e Kapsis perseguono, attraverso metodi profondamente differenti, un medesimo obiettivo: raccontare il cinema a partire dai nomi degli autori che ne hanno plasmato l'immaginario. Così, se Hitchcock non è mai stato davvero abbandonato dagli studiosi (*Il cinema è Hitchcock*, appunto), riportare l'autore al centro rappresenta ugualmente un gesto controcorrente nel panorama contem-

poraneo dei Film Studies, che da tempo fondano la propria ragion d'essere su questioni sistemiche e trasversali. Mentre la storia del cinema diventa un percorso riletto dai grandi temi che l'hanno attraversata, le svolte tecnologiche, industriali, culturali, i due studiosi, muovendosi controcorrente non solo riportano alla luce questioni dimenticate, ma rispondono anche a un'esigenza precisa: quella di un nuovo pubblico di lettori, i giovani studiosi, che spesso si avvicinano al cinema proprio a partire dall'amore per i suoi autori. I volumi, senza mai rinunciare alla profondità dell'analisi, riescono a oltrepassare i confini della letteratura specialistica, e si rivolgono anche a chi incontra Hitchcock per la prima volta. Ecco perché la domanda di Wood è ancora oggi incredibilmente attuale. «We should take Hitchcock seriously» perché Hitchcock ci permette ancora di porre lo sguardo sulla messa in scena di un dispositivo perfetto, e, al tempo stesso, di rivelare la storia e i modi in cui il cinema è stato pensato, amato, discusso.

Riferimenti bibliografici

Bellour R., *L'analyse du film*, Albatros, Paris 1979.

de Baecque A., *Cahiers du cinéma. Histoire d'une revue. À l'assaut du cinéma 1951-1959*, t. I, Cahiers du cinéma, Paris 1991.

Deleuze G., *Cinéma 1. L'image-mouvement*, Éditions de Minuit, Paris 1983.

Gunning T., *A Hand for Hitchcock*, in «Crisis & Critique», n. 2, 2020, pp. 105-128.

Il cinema è Hitchcock, a cura di V. Pravadelli, Marsilio, Venezia 2026.

Kapsis R.E., *Hitchcock: The Making of a Reputation*, University of Chicago Press, Chicago 1992.

Re-viewing Hitchcock: New Critical Perspectives, a cura di R.E. Kapsis, BFI/Bloomsbury, London 2026.

Rohmer É., Chabrol C., *Hitchcock*, Éditions Universitaires, Paris 1957.

Truffaut F., *Le cinéma selon Hitchcock*, Robert Laffont, Paris 1966.

Wood R., *Hitchcock's Films Revisited*, Columbia University Press, New York 2002.

VISIONI RIBELLI.
L'ANIMAZIONE ITALIANA
COME LINGUAGGIO DI CONTESTAZIONE

a cura di Vincenzo Altobelli, Matteo Santandrea

VINCENZO ALTOBELLI, MATTEO SANTANDREA
Una forma 'contro'. Cartoon italiano, pratiche di opposizione

MARTINA VITA
Bambini ai margini. Rappresentazioni dell'infanzia negata nell'animazione italiana

LUANA FEDELE
L'industria animata. Strategie di marketing e contestazione involontaria nel sistema *Carosello* (1957-1977)

MICHELANGELO CARDINALETTI
Partiture 'ribelli'. La musica di Gianfranco Maselli nei corti di Luzzati e Gianini

CHRISTIAN UVA
Bruciare gli idoli. L'animazione militante di *Totem* (1970) nel lungo Sessantotto

STEFANIA PARIGI
Il cavaliere inesistente da Italo Calvino a Pino Zac

MARIANGELA PALMIERI
La politica a cartoni. Animazione e strategie di propaganda nell'Italia della Prima Repubblica

FRANCESCO D'ASERO
Interferenze dell'immaginario. Sconfinamenti adulti e irruzioni animate sugli schermi italiani

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

PAOLA LAMBERTI, SHANNON MAGRI
Ecologie del dissenso. L'animazione italiana contemporanea tra ecocritica, ambientalismo e regimi di visibilità

LAURA YSABELLA HERNÁNDEZ GARCÍA
Moltiplicare lo sguardo sul mondo. Soggettività e prospettive nelle serie animate di Zerocalcare

SAGGI

ALESSANDRA BUTTI
Lezioni di 'petrodidattica'. Il caso della Esso Standard e dei film PSSC nell'Italia del dopoguerra

FEDERICO DI CHIO, PIETRO VIGNA
La distribuzione del cinema italiano negli Stati Uniti (1906-1920)

FOCUS

COSTANZA SALVI
"*Casablanca* opened in 1942 and never really closed". Storia e canone del patrimonio cinematografico della Hollywood Classica

ROSSELLA CATANESE
La potenza del differente. Un viaggio nell'avanguardia con Paolo Bertetto

SILVIA CAMPISANO
Rivedere Hitchcock. Circolazione, teoria e memoria culturale

Roma Tre