



Università degli Studi di Padova

Dipartimento dei beni culturali

Corso di laurea magistrale in scienze dello spettacolo e
produzione multimediale

LE STORIE CHE POSSIAMO PERMETTERCI
Il ruolo della scrittura nella produzione animata
italiana contemporanea

Relatore:

Dott. Bellano Marco

Laureando:

Giacomo Aghergheloae

Matricola: 1206655

ANNO ACCADEMICO 2021/2022

Indice

Introduzione	5
Capitolo 1: Professione, economia ed educazione: gli albori della scrittura specializzata per l'animazione	9
Capitolo 2: Cinema, pubblicità e animazione in Italia dal secondo dopoguerra a oggi	17
Capitolo 3: ASIFA Italia	35
Capitolo 4: «C'è solo la Rai».	39
Capitolo 5: Una parentesi tecnica	47
Capitolo 6: Problematiche legate alla professione della scrittura	57
Capitolo 7: Le storie italiane nell'animazione del nuovo millennio	61
Capitolo 8: Studio Mistral	73
Capitolo 9: Studio Bozzetto & Co.	79
Capitolo 10: MAD Entertainment	89
Appendice: «L'istinto sta morendo». Intervista con Bruno Bozzetto.	97
Conclusione	109
Ringraziamenti	113
Bibliografia	115

Introduzione

Dopo due anni di sosta per cause tristemente note a tutto il mondo, dal 20 al 22 maggio 2022 si è tenuta la seconda edizione del BAD, il Bergamo Animation Days, un piccolo festival internazionale dedicato all'animazione che si svolge nella parte alta della città di Bergamo. Non ero a conoscenza dell'esistenza di questo evento fino a una settimana e mezza prima del suo inizio. Scrivevo a Marino Guarnieri (presidente di ASIFA Italia e, tra le altre cose, regista, sceneggiatore e animatore presso lo studio MAD Entertainment) con cui avevo già avuto un breve colloquio online la settimana precedente per conoscerci e per parlargli della tesi a cui stavo lavorando. La sera di quel colloquio Marino aveva un impegno urgente, e ci eravamo accordati per sentirci qualche giorno dopo con più calma per fargli alcune domande sul suo lavoro in modo da ottenere del materiale utile alla stesura del mio elaborato. Mi rispose che doveva controllare perché aveva un paio di scadenze imminenti, ma che potevamo senz'altro metterci d'accordo. Mi chiese poi se ci saremmo visti al BAD, in modo da poterci conoscere di persona e dicendomi che tra gli altri ci sarebbero stati anche Bruno Bozzetto, suo figlio Andrea e la moglie di Andrea, Valentina Mazzola, sceneggiatrice e story editor presso Studio Bozzetto, tutte persone che nei mesi precedenti avevo avuto modo di conoscere e di intervistare online per la tesi. Il festival si sarebbe svolto dal venerdì alla domenica della settimana successiva, e per partecipare ai vari panel e alle masterclass occorreva effettuare la prenotazione online. Tra le varie proposte c'era anche una masterclass dedicata proprio alla sceneggiatura per l'animazione tenuta da Valentina e Marino che si sarebbe svolta sabato 21 maggio alle 14:00. Controllai sul sito e mi resi conto che tutti i posti disponibili per le masterclass erano già esauriti, e Marino mi confermò che erano stati prenotati tutti dopo pochi minuti dall'apertura delle iscrizioni. C'erano comunque altri eventi piuttosto interessanti tra cui un panel di Lindsey Olivares, production designer del film *I Mitchell contro le macchine* (*The Mitchells Vs. the Machines*, Michael Rianda, 2021), e un incontro con Kyle Balda, special guest dell'evento, animatore e regista precedentemente impiegato presso lo studio Pixar e attualmente presso Illumination Entertainment, dove ha diretto *Lorax - Il guardiano della foresta* (*The Lorax*, Chris Renaud e Kyle Balda, 2012), *Minions* (*Minions*, Pierre Coffin e Kyle Balda, 2015) e *Cattivissimo Me 3* (*Despicable Me 3*, Pierre Coffin, Kyle Balda ed Eric Guillon, 2017). In ogni caso, mi avrebbe fatto piacere avere la possibilità di incontrare alcune delle persone che mi avevano aiutato a raccogliere materiale a sufficienza per rendere possibile il lavoro su questa tesi.

Arrivai a Bergamo nel primo pomeriggio di sabato, e una volta raggiunto l'ex-Monastero di Sant'Agostino, ora adibito a sede dell'Università degli Studi di Bergamo e sede principale per gli incontri del festival, trovai un membro della direzione dell'evento: le chiesi se c'era la possibilità di assistere alla masterclass di sceneggiatura, pur non essendo riuscito ad effettuare per tempo la prenotazione. Le dissi che arrivavo da Padova e che stavo scrivendo una tesi sull'argomento, e che mi bastava anche solo poter ascoltare l'evento seduto fuori dall'aula. Mi rispose che potevo entrare ed assistere senza problemi.

Al centro dell'Aula 1 dell'ex-Monastero c'è un tavolo di vetro di forma quadrata: su tre lati sono seduti perlopiù ragazzi di età inferiore ai trent'anni assieme a qualche altro partecipante un po' più attempato. Sul lato che dà le spalle all'ingresso dell'aula siedono Valentina Mazzola e Marino Guarnieri. Lungo le pareti dell'aula sono state sistemate alcune sedie in modo da poter far sedere tutti i partecipanti all'evento. In totale siamo circa una trentina, seduti in silenzio ad ascoltare. Marino e Valentina parlano delle loro esperienze e del loro lavoro, spiegano la procedura che parte dall'idea per arrivare alla produzione di una serie o di un lungometraggio d'animazione, parlano di problemi di costi e di come mettere le redini alle proprie idee in modo da renderle realizzabili anche sul piano pratico. Si parla di tecniche e di target, di pitch, di festival e di case di produzione. A metà del seminario viene chiesto se ci sono domande o curiosità su quello che è stato detto fino a quel momento. E le curiosità certamente non mancano: qualcuno ha un'idea ma non sa come proporla ad uno studio, qualcun altro chiede se ci sono tecniche specifiche quando si tratta di delineare un personaggio all'interno di una storia; viene chiesto anche se la possibilità che l'Italia entri a far parte di co-produzioni animate internazionali è uno scenario plausibile per un futuro non lontano. Sono domande che mi è capitato di fare a diverse persone negli ultimi mesi, ed è straordinario come non ci sia stata una sola risposta uguale ad un'altra. Il mondo dell'animazione è vasto e variegato, ed è pieno di punti di vista che aprono scenari per indagini immense al loro interno. Ad un certo punto, mentre è intento a rispondere ad una domanda che gli è stata posta (purtroppo non ricordo quale fosse) da uno dei partecipanti all'evento, Marino Guarnieri fa una breve pausa e dichiara che "tutto, tutto nasce dalla scrittura." Lo dice come se stesse parlando di una legge che non è mai stata scritta, di un dogma o qualcosa del genere. E pronuncia quella frase con un'incisività che non lascia indifferenti i presenti in aula. Prendo nota di quello che è appena stato detto, perché potrebbe un buon punto di partenza per alcune considerazioni che vale la pena di fare.

Il fatto che tutto nasca dalla scrittura quando si parla di animazione era l'assunto su cui volevo basarmi quando ho cominciato a fare ricerca per poter scrivere questo testo. Dopo aver ascoltato diversi punti di vista esposti da professionisti del settore, mi sono dovuto ricredere un bel po'. È più corretto dire (e questo può confermarlo davvero chiunque) che tutto parte da un'idea, e che la scrittura sia il mezzo al servizio dell'idea. Quando si parla di cinema o di serie televisive si potrebbe dire che la sceneggiatura rappresenta più o meno un punto di arrivo dell'idea nella fase della pre-produzione. Non sempre è così, dal momento che la sceneggiatura, per quanto possa rappresentare il documento che guida la produzione, è continuamente soggetta a modifiche da parte di chi lavora al progetto. I motivi per cui vengono apportate queste modifiche sono molteplici, e hanno costituito un oggetto di indagine molto stimolante durante le mie ricerche. Va detto inoltre che quando si parla di animazione si ha a che fare con un mezzo espressivo che per sua natura è in qualche modo ancora più "visivo" di quanto non lo sia il cinema live-action. In entrambi i casi si tratta di narrare una storia per immagini, ma l'animazione genera le sue immagini (più spesso che non) da zero. Non ci sono attori, non c'è una location, non c'è suono che non debba essere appositamente creato con la finalità di far parte di quella specifica narrazione e di quello specifico universo. È sempre possibile partire da qualcosa di preesistente (come insegnano già i primissimi *cartoons* realizzati con l'aiuto del rotoscopio, l'esempio dei fratelli Fleischer valga su tutti), ma in ogni caso l'animazione porta sullo schermo qualcosa che prima nel mondo non esisteva. Anche solo partire da questo presupposto comporta un modo diverso di pensare e realizzare il lavoro utile alla creazione di un progetto animato. Se si crea qualcosa che non esiste, occorre definire ogni singolo aspetto della realtà che si desidera rendere visibile. La storia ha dimostrato che il movimento è stato il primo grande punto di domanda dell'animazione, e che in circa tre decenni molte delle domande che si erano posti gli animatori del primo novecento avevano trovato delle risposte.¹ Per la sua natura estremamente versatile tuttavia, l'animazione continua a trovare nuovi metodi per dare vita ai suoi oggetti, ai suoi disegni, ai suoi personaggi e certamente anche alle sue storie.

E davvero chiunque può utilizzarla, anche con pochissimo. Basti pensare a un flipbook o a quello che si può fare fotografando un oggetto in diverse posizioni. Ma l'oggetto principale di indagine che avevo scelto per questa ricerca erano le storie, e in particolare le storie che per determinate caratteristiche avevano trovato il modo di essere conosciute da un pubblico più

¹ Mi riferisco in particolar modo alle scoperte cominciate in Francia con Georges Méliès ed Émile Cohl nel primo decennio del novecento e culminate con il lavoro degli studios d'animazione nordamericani (Disney in particolare) negli anni trenta.

ampio di quello che potrebbe essere rappresentato, ad esempio, da quello degli spettatori di un festival di cortometraggi d'animazione. Mi interessavano le storie che adulti e bambini avevano conosciuto al cinema o in televisione. E in particolar modo, mi interessava sapere come queste storie funzionano in Italia in questo momento. La domanda con cui avevo cominciato le ricerche era: ci sono determinate tipologie di storie che in questo momento storico in Italia sono più facili da produrre di altre? E la risposta è stata: no. O almeno, non c'è una regola precisa o un metro di valore per le storie che l'animazione prende in considerazione. In Italia ci sono degli studi e delle realtà molto diverse tra di loro, e quello che si può fare è cercare di capire con quali metodi e con quale tipologia di pensiero lavorano. Considerata la variegata casistica che è emersa va detto che, almeno per quello che riguarda il materiale e le dichiarazioni che ho avuto la possibilità di prendere in considerazione, l'animazione si appoggia alla scrittura, ma che non sempre essa è stata determinante in alcune dinamiche produttive italiane. È indubbio che lo sia stata per diverse realtà, ma in alcuni casi il suo ruolo va rivisto in funzione della tipologia di prodotto che è stato realizzato. Per questo motivo non credo si possa parlare di un'importanza della scrittura in questo contesto di indagine, ma piuttosto di un suo ruolo all'interno delle diverse produzioni italiane recenti. Considerata l'esigua bibliografia specifica pubblicata sull'argomento, per raccogliere il materiale di cui avevo bisogno ho contattato e intervistato diversi professionisti del settore e ho cercato di definire almeno parzialmente un quadro generale per quello che riguarda il lavoro della scrittura per l'animazione in Italia. Le realtà sono così tante e così diverse che compiere un'analisi completa del loro metodo di lavoro non sarebbe stato possibile: ho quindi cercato di spaziare tra diversi prodotti recenti in modo da potere offrire uno scenario variegato per quello che riguarda le idee, le storie e le dinamiche presenti nelle varie produzioni italiane per il cinema e la televisione degli ultimi anni.

Capitolo 1

Professione, economia ed educazione: gli albori della scrittura specializzata per l'animazione

Volendo paragonare la produzione animata a quella dei prodotti in live action da un punto di vista delle figure professionali coinvolte, la differenza più immediata che si può cogliere è la struttura dei reparti che caratterizzano la produzione di entrambe. I film, i cortometraggi o le serie televisive filmate dal vero necessitano in primo luogo di un sistema organizzativo che consenta ad ogni membro della produzione di poter lavorare in condizioni ottimali a fronte di un progetto che richiede spostamenti e allestimenti in determinate location e condizioni fisiche e atmosferiche diverse a seconda delle singole scene che devono essere filmate. Nella produzione animata invece, il lavoro viene organizzato in vista di una produzione che avviene in uno o più studi. Lo schema coinvolge in entrambi i casi la pre-produzione, la produzione e la post-produzione, ma con due approcci di lavoro profondamente diversi tra loro. Mentre il live action lavora su una realtà più “fisica”, l'animazione nella maggior parte dei casi costruisce la propria realtà sullo schermo di un computer o di una tavoletta grafica.

Questo comporta una differenza sostanziale anche nel tipo di dialogo che si instaura tra i diversi reparti occupati nella stessa produzione. La pipeline di produzione non è una struttura esclusiva dell'animazione, ma per ovvie necessità tecniche divide in maniera più marcata i ruoli di chi vi lavora: luoghi, personaggi, luce, suoni e movimenti vengono in molti casi creati da zero, e richiedono figure specializzate per ciascun compito.

Nelle prime pagine del suo testo *Animation*, Andrew Selby fornisce un elenco dettagliato delle varie figure professionali che negli ultimi anni hanno cominciato a far parte della produzione dei progetti di animazione.² Sono tante, e molto difficilmente sono tutte presenti nelle produzioni con budget più limitati. Il principio che in ogni caso regola la presenza o meno di determinati professionisti è la tecnica con cui un prodotto animato verrà realizzato. Un film o una serie animata in 2D richiedono ruoli diversi da quelli che invece sono necessari in una produzione in 3D o da quelli presenti in una produzione in stop motion. Dal momento che le tecniche consentono diversi risultati stilistici sul piano visivo e narrativo, è inevitabile che l'idea per un progetto animato venga concepita anche in funzione della tecnica che verrà utilizzata per realizzarlo. Nel caso dell'animazione, la scrittura lavora in funzione del mezzo: non si parla quindi di scrivere solo in funzione della storia, ma anche in relazione agli

² ANDREW SELBY, *Animation*, Laurence King Publishing Ltd, 2013, pp. 29-31

strumenti con cui essa viene realizzata.³ È quindi inevitabile che l'animazione e il live-action, due realtà così diverse, debbano lavorare anche su tipi diversi di scrittura.

Prendendo uno schema proposto da Marina Zangirolami, nella produzione italiana in live action di budget medio-basso la scrittura viene identificata nel reparto “Sceneggiatura”, dove l'unica figura professionale presente è quella dello sceneggiatore.⁴ Nella divisione della pipeline proposta da Selby la scrittura viene presentata nel reparto da lui denominato “Story”, e le figure che vengono elencate sono tre: lo story supervisor, lo story coordinator e lo storyboard artist. Curiosamente, manca la figura dello sceneggiatore.

Story supervisor - si accerta che la sceneggiatura o la storia siano seguite e controlla l'accuratezza dei fatti su cui si basano.

Story coordinator - è identificato come il collegamento tra lo storyboard artist e lo story supervisor.

Storyboard artist - responsabile della risoluzione dei problemi, della pianificazione e della visualizzazione di come le prime idee della sceneggiatura e i concept possano venire realizzati.⁵

Non sempre è esistita un'articolazione così complessa delle professioni coinvolte. Nei primi anni della sua esistenza l'animazione veniva realizzata in studi con una quantità di personale estremamente ridotta dove molto spesso una sola persona ricopriva diversi ruoli all'interno delle modeste pipeline esistenti in quegli anni. La prima vera industrializzazione complessa dell'animazione comincia negli anni Trenta con lo studio di Walt Disney a seguito dell'esplosione del fenomeno di *Steamboat Willie* (*Steamboat Willie*, Walt Disney, 1928). In quegli anni nello studio comincia ad emergere un problema: nonostante la popolarità che Mickey Mouse stava cominciando ad acquisire grazie ai suoi primi cortometraggi, la sua personalità non ben definita rischiava di renderlo presto obsoleto all'interno di film la cui progressione veniva determinata da successioni di gag che riuscivano nell'intento di divertire il pubblico, ma che sembravano non essere in grado di costruire un personaggio abbastanza forte da distinguerlo dalla pletora degli altri animaletti che popolavano i cortometraggi animati dell'epoca. Il primo passo fu creare altri personaggi in grado di controbilanciare la presenza di Mickey nei suoi film, arricchendoli di gag. Quello successivo fu cercare di individuare i punti forti dei singoli animatori dello studio e successivamente dividerlo in

³ Intervista con Davide Stefanato del 26/10/2021.

⁴ Lo schema è stato presentato durante il laboratorio di figure professionali legate alla produzione audiovisiva svoltosi nell'A.A. 2021-2022 presso l'Università degli Studi di Padova.

⁵ SELBY, *op. cit.*, p. 29, la traduzione è mia.

reparti specializzati. Nacque un nuovo reparto dedicato alle storie, contraddistinguendo così il lavoro dell'animatore da quello dell'autore della storia. L'animatore Webb Smith, allora impiegato presso lo studio di Disney, è stato accreditato come la prima persona ad avere utilizzato uno storyboard, una procedura rivoluzionaria per l'epoca e diventata essenziale nel lavoro di oggi,⁶ tanto che lo storyboard viene comunemente impiegato anche al di fuori dell'animazione. Il fatto che lo storyboard venga identificato come un procedimento collegato alla scrittura nello schema proposto da Selby mette già in luce una questione molto importante: la scrittura per l'animazione è in primo luogo vedere il prodotto e cercare di configurare già dalle primissime fasi il tipo di lavoro che sarà necessario per portare in vita il progetto. Al punto che, in non pochi casi, scrittura e storyboard coincidono.

Per parlare di scrittura professionalmente riconosciuta per l'animazione ho scelto di partire dalle produzioni animate create per la televisione americana. Non perché la scrittura per l'animazione non esistesse prima di essa; come è già stato detto, molti degli sceneggiatori per l'animazione di quegli anni erano anche animatori, e di rado capitava che esistessero figure davvero specifiche riconosciute come sceneggiatori. Su tutte, un'eccezione piuttosto interessante è rappresentata da Michael Maltese, sceneggiatore e stretto collaboratore del regista Chuck Jones, autore assieme a lui di alcuni dei più importanti e discussi cortometraggi della serie *Looney Tunes* e figura significativa nel panorama delle primissime produzioni animate televisive americane. Scelgo di parlare di queste ultime perché è negli anni in cui cominciano ad essere trasmesse che Mario Bellina, sceneggiatore e autore di diversi programmi per l'infanzia italiani, individua la nascita del ruolo professionale dello sceneggiatore per l'animazione.⁷ Il motivo per cui si comincia ad avvertire la necessità di una figura specializzata all'interno della produzione animata è di natura prettamente economica. Dal momento in cui comincia ad esplodere il fenomeno della televisione, il cinema diventa ben presto il luogo adibito esclusivamente alla proiezione di lungometraggi. Vale anche per l'animazione:

Tanto per dire, nel 1940, quando la Disney era intenta alla realizzazione di quattro lungometraggi, vennero prodotti quattordici corti; nel 1957, quando si lavorava su *La bella addormentata nel bosco*, i corti furono due.⁸

⁶ LEONARD MALTIN, *Of Mice And Magic: A History Of American Animated Cartoons*, A Plume Book, New York 1987, pp. 37-38

⁷ MARIO BELLINA, *Scrivere per l'animazione*, Dino Audino Editore, Roma 2018, p. 15

⁸ LUCA RAFFAELLI, *Le anime disegnate. Il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi e oltre*, Minimum Fax, Roma 2005, p. 147.

Niente più cinegiornali e niente più cortometraggi d'animazione al cinema. L'animazione, come è ben noto, costa tanto. Giusto per fornire un dato, negli anni cinquanta un cortometraggio di *Tom & Jerry* costava tra i 40.000 e i 65.000 dollari. E si trattava di un cortometraggio di sette minuti. La televisione offriva 2.700 dollari per cinque minuti, e chiedeva un format diverso, con programmi più lunghi: si parla di circa venticinque minuti di animazione a episodio.⁹ A trovare una soluzione al problema furono proprio i creatori di *Tom & Jerry*, William Hanna e Joseph Barbera, grazie ad un approccio produttivo fondato sul riciclo di fondi e animazioni che permise di ridurre notevolmente il lavoro sull'animazione. Un sistema come quello richiese anche un ripensamento della tipologia di prodotti che sarebbe stato possibile produrre. Se lo stock-system creato da Hanna e Barbera da un lato consentiva di produrre tanto, dall'altro doveva affrontare il problema della qualità dell'animazione che sarebbe venuta a mancare. I personaggi di queste nuove produzioni sarebbero stati privati di libertà di movimento per via dell'abbassamento del budget. Non potendo più muoversi come prima, la soluzione fu quella di farli parlare. Venne scelto il formato della sit-com, e a partire dal 1957 con *Le avventure di Ruffy e Reddy* (*Ruff and Reddy*, Joseph Barbera e William Hanna, 1957-1960) seguita l'anno successivo dal *Braccobaldo Show* (*The Huckleberry Hound Show*, Joseph Barbera e William Hanna, 1958-1961) Hanna e Barbera inaugurarono l'inizio di una leadership durata quasi vent'anni nella produzione di serie animate televisive che possono essere annoverate tra le più prolifiche e di successo del secolo scorso. Assieme allo studio di Hanna & Barbera si affermarono molte altre realtà dedite alla produzione animata televisiva a basso costo, tra cui vanno nominate la Filmation, la Ruby-Spears Entertainment e la Marvel Productions (queste ultime due fondate alcuni anni più avanti, rispettivamente nel 1977 e nel 1981).¹⁰ L'avvio di queste produzioni presenta alcuni risvolti piuttosto importanti. La scelta della sit-com come formato prediletto per queste serie animate fu dettata dalla loro posizione all'interno del palinsesto della televisione americana, nel cosiddetto prime-time, che comprendeva una larga fascia di spettatori di diverse età. I programmi erano quindi pensati sia per i bambini che per i genitori che li guardavano assieme a loro. In questo quadro, i network che trasmettevano i programmi erano continuamente alla ricerca di fondi per supportare i costi delle varie produzioni: le entrate principali venivano fornite grazie alle pubblicità che compravano lo

⁹ *Ibidem*

¹⁰ GIANNALBERTO BENDAZZI, *Animazione. Una storia globale. Vol. 1: Dalle origini alle soglie dell'età contemporanea*, UTET, Milano 2017, p. 455.

spazio all'interno delle trasmissioni dei singoli emittenti. I vari regolamenti messi in atto agli albori della televisione americana esercitavano un controllo che mirava più ai contenuti che altro e, nello specifico, non imponevano particolari limiti alla quantità di pubblicità che era possibile inserire all'interno di una trasmissione animata. A causa di queste mancanze, dalla fine del 1950 e per i primi anni del 1960 l'animazione per bambini si distaccò gradualmente da programmi con un approccio educativo per proporre con sempre maggiore facilità serie animate con cui espandere le possibilità di introiti grazie alla commercializzazione di prodotti legati ad esse o fidelizzando il proprio pubblico legando, ad esempio, brand di popolari compagnie di cibo a personaggi disegnati dagli studi che producevano le serie d'animazione di maggior successo. La pubblicità arrivò a condizionare a tal punto le produzioni di quel periodo che verso la fine degli anni sessanta non si trattava più di creare i giocattoli di una serie preesistente, ma di creare una serie per pubblicizzare dei giocattoli che erano già pronti ad essere commercializzati.¹¹ Avvenne quindi anche uno slittamento nel genere prediletto dalla televisione animata, che passò dal formato della sit-com nata grazie ad Hanna e Barbera (e rivolta sia a bambini che ad adulti) ad un approccio legato maggiormente all'avventura e all'azione. In particolare, a cavallo tra il 1966 e il 1967 su iniziativa di Fred Silverman, allora capo dell'animazione alla CBS, venne avviata la produzione di numerose serie con protagonisti supereroi dei fumetti o personaggi ideati dalle case produttrici di giocattoli. Per menzionare solo i più famosi, alcuni dei protagonisti delle serie di quegli anni furono Superman, Captain America, The Incredible Hulk, Iron Man, Batman & Robin e molti altri. Nel suo testo *Animazione, una storia globale* Giannalberto Bendazzi dichiara che «questi lavori avevano standard artistici bassissimi», e che la vera finalità di questo tipo di produzioni furono investimenti su larga scala nel settore del merchandise e dei prodotti derivati, una strategia commerciale che perdurò anche nei decenni successivi. Per fornire un dato, il mercato per questo tipo di prodotti nel solo anno tra il 1983 e il 1984 subì un incremento del 30% con un fatturato di oltre 35 miliardi di dollari.¹² A rimetterci, come è già stato detto, fu la qualità di queste nuove serie animate. Secondo l'analisi di Jason Mittell, i cartoni animati della televisione di quegli anni avevano perso qualsiasi caratteristica che potesse renderli interessanti perché venivano pensati come veicolo commerciale destinato ai più piccoli, non dotati di capacità critica e disposti a guardare qualsiasi cosa venisse proposta indipendentemente dalla sua qualità. Le cose cambiarono a partire dagli anni settanta quando

¹¹ AMY RATELLE, "Animation and/as Children's Entertainment", in Nichola Dobson, Annabelle Honess Roes, Amy Ratelle e Caroline Ruddell (a cura di), *The Animation Studies Reader*, Bloomsbury Academic, New York 2019, pp. 195, 196.

¹² BENDAZZI, op. cit., pp. 457, 458.

vennero messe in atto le proposte di Newton Minow, presidente della Federal Communications Commission dal 1961 al 1963: Minow auspicava un incremento del contenuto educativo all'interno dei programmi pensati per i bambini in modo da svincolarli dal ruolo di mero spazio pubblicitario mascherato da intrattenimento. L'intervento dell'emittente Joan Ganz Cooney, che intercettò Minow ed alcuni enti no-profit per il suo progetto, fu fondamentale, e diede vita ad uno dei progetti più longevi e di successo della storia: la trasmissione *Sesame Street* (*Sesame Street*, Joan Ganz Cooney e Lloyd Morrisett, 1969 - presente). Realizzato con l'utilizzo di marionette, animazione e riprese dal vivo, la serie divenne un pilastro dell'educazione nei programmi per i più piccoli e, si potrebbe azzardare, segnò la nascita dell'*edutainment*, termine nato dalla fusione di *education* ed *entertainment*, con il quale viene indicato «un settore dell'editoria multimediale che si occupa della produzione e diffusione di strumenti atti a istruire e a educare divertendo.»¹³ *Sesame Street* fu solo la prima di altre produzioni di successo impostate sul modello dell'*edutainment*, e tra le più celebri si può annoverare la serie *The Magic School Bus* (*The Magic School Bus*, Joanna Cole e Bruce Degen, 1994-1997), conosciuta in Italia con il titolo *Allacciate le cinture! Viaggiando si impara – The Magic School Bus*, sempre della PBS, e la serie lanciata da Nickelodeon nel 2000 *Dora l'esploratrice* (*Dora the Explorer*, Chris Gifford, Valerie Walsh, Eric Weiner, 2000-2014).¹⁴

Una menzione a parte per quello che concerne la produzione televisiva degli Stati Uniti va fatta per le serie animate pensate per un pubblico adulto che finora non sono state prese in esame. Tra le più celebri gli estremamente longevi *Simpson* (*The Simpsons*, Matt Groening, 1989 - in corso), la serie in cutout e stop motion *South Park* (*South Park*, Trey Parker e Matt Stone, 1997 - in corso) e *I Griffin* (*Family Guy*, Seth MacFarlane, 1999 - in corso). Questo tipo di animazione ripropone il formato della sit-com, il primo ad essere stato scelto per l'animazione televisiva, e che la studiosa Nichola Dobson classifica con il termine *anicom*, dall'unione dei termini *animation* e *comedy*:

L'*anicom* adotta le strategie narrative della sit-com televisiva in live-action (basata originariamente sulle commedie radiofoniche) conformandosi ai suoi spazi narrativi,

¹³ La definizione è presente nella voce "edutainment" dell'Enciclopedia Treccani.

¹⁴ RATELLE, op. cit., p. 197.

alle strutture e ai raggruppamenti dei personaggi, ma capitalizza sulle particolarità del linguaggio dell'animazione per produrre qualcosa di diverso.¹⁵

Partendo da queste considerazioni è interessante notare come i diversi modelli americani di storytelling dell'animazione televisiva abbiano dato vita ad un ecosistema dell'animazione fondato su una forte identificazione del pubblico con determinati generi, sulle modalità produttive dettate dall'economia e sul ruolo educativo di cui l'animazione si è pian piano assunta l'onere. Un sistema di valori e di pratiche che ha avuto importanti ripercussioni sul modo di intendere la produzione animata anche nel resto del mondo occidentale. John Halas, regista inglese noto soprattutto per il suo lavoro assieme alla moglie Joy Batchelor (con la quale fonda nel 1940 lo studio d'animazione Halas & Batchelor), ha fatto un'osservazione piuttosto emblematica di che cosa le produzioni animate statunitensi per la televisione e il cinema del secolo scorso abbiano significato a livello mondiale: «Il pubblico in generale è stato esposto ad un solo tipo di animazione, quella dei cartoni animati popolari, divertenti e solitamente americani, come se ci fosse solo la musica “pop” e nessun altro genere al mondo.»¹⁶ Si tratta appunto di questo, di ciò che la stragrande maggioranza del pubblico ha sempre identificato con l'espressione “cartoni animati”; un termine che meriterebbe una discussione più approfondita. È innegabile che la produzione statunitense abbia esercitato un'influenza notevole sul lavoro di molte produzioni europee e non solo, e che col tempo le nuove modalità di fruizione multimediale abbiano inciso su determinate scelte produttive e stilistiche. Cercherò di delineare come tutto questo abbia condizionato la produzione animata italiana nei prossimi capitoli.

¹⁵ “The anicom adopts the narrative strategies of the live-action television sitcom (originally based on radio comedies) conforming to narrative space, structure and character groupings, but capitalizes on the particularities of the language of animation to produce something distinct.” NICHOLA DOBSON, “TV Animation and Genre”, in Dobson, Honess Roes, Ratelle e Ruddell, op. cit., p. 183.

¹⁶ “General audiences have only been exposed to one type of animation, that of popular, funny and usually American, cartoons, as if there were only ‘pop’ music and no other kind.” *Ivi*, p. 181.

Capitolo 2

Cinema, pubblicità e animazione in Italia dal secondo dopoguerra a oggi

I prodotti d'animazione realizzati in Italia nella seconda parte del secolo scorso non hanno tanto a che fare con il cinema quanto con la televisione e, più nello specifico, con la pubblicità. Almeno fino alla metà degli anni Novanta l'Italia non ha mai presentato un'impostazione industriale per la produzione dell'animazione, e in un simile contesto non esisteva una distinzione netta delle figure professionali che lavoravano nel settore. Escluso un caso particolare di animazione d'autore come quella della coppia formata da Giulio Gianini ed Emanuele Luzzati, dove Gianini era regista e animatore e Luzzati scenografo e disegnatore dei personaggi, in molte realtà la situazione era in uno stato talmente artigianale che «tutti facevano tutto, senza avere particolari limitazioni a mansioni specifiche all'interno della produzione».¹⁷

I primi due lungometraggi animati italiani vennero distribuiti al cinema nello stesso anno: si trattava de *La rosa di Bagdad* (*La rosa di Bagdad*, Anton Gino Domeneghini, 1949) e de *I fratelli Dinamite* (*I fratelli Dinamite*, Nino Pagot, 1949). Entrambi presentati alla Mostra del cinema di Venezia del 1949, i due film rappresentavano il primo tentativo di realizzare un lungometraggio animato e a colori prodotto interamente in Italia.¹⁸ Il soggetto de *La rosa di Bagdad* fu curato da Domeneghini che ne fu anche regista, mentre la sceneggiatura è attribuita a Enrico D'Angelo e Lucio De Caro (quest'ultimo si occupò anche del montaggio). Il film conobbe una produzione molto travagliata della durata di sette anni a causa del periodo storico in cui fu realizzato, e doveva, per ammissione dello stesso Domeneghini, molta della sua ispirazione ai lungometraggi Disney, in particolar modo a *Biancaneve e i sette nani* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, David Hand, 1937).¹⁹ Si tratta a tutti gli effetti di una fiaba dal sapore orientale dove una giovane principessa, la figlia del califfo, viene salvata dal matrimonio con un perfido visir dal suo giovane maestro di musica, un ragazzo che grazie all'aiuto di un genio in una lampada riuscirà nella sua impresa. Il film fu un discreto successo commerciale e venne distribuito anche in altri paesi con il titolo *The Singing Princess*, ma, a parte due cortometraggi d'argomento artistico, fu l'ultima prova nel mondo del cinema

¹⁷ Intervista con Emiliano Fasano del 01/12/2021

¹⁸ BENDAZZI, op. cit., pp. 266-267.

¹⁹ SILVIA PINGITORE, "La Rosa di Bagdad vs Cinderella, cartoon mystery & similarities: was Walt Disney inspired by an Italian movie you never heard of?", *The Shortlisted*, 16 aprile 2022. URL: <https://the-shortlisted.co.uk/la-rosa-di-bagdad-the-singing-princess-film-interview/> (ultimo accesso: 15/08/2022).

d'animazione per Domeneghini, che dopo averlo realizzato tornò ad occuparsi di pubblicità.²⁰ *I fratelli Dinamite* è invece un film diviso in diversi segmenti che narrano le disavventure di tre pestiferi fratelli. Scritto e diretto da Nino Pagot, fu realizzato con uno staff piuttosto ridotto, tra cui figuravano il fratello di Nino, Toni Pagot, e Osvaldo Cavandoli. A differenza de *La rosa di Bagdad*, *I fratelli Dinamite* non ebbe particolare successo tra il pubblico di quegli anni.²¹ Questi due film rappresentano un caso isolato nel tentativo di portare l'animazione al cinema per i sedici anni successivi. In questo arco temporale sembra che l'animazione, eccezione fatta per una considerevole produzione di cortometraggi, abbia rivolto tutta la propria attenzione alla pubblicità. Dopo aver realizzato i rispettivi film, sia Domeneghini che i fratelli Pagot si rivolsero al mondo pubblicitario nella speranza di ottenere maggiori introiti, e non furono i soli. L'assenza della produzione di altri lungometraggi d'animazione per i successivi sedici anni e la loro esigua quantità almeno fino agli anni Novanta è dovuta in particolare all'impossibilità di competere con le produzioni Disney, che si erano ormai imposte nell'immaginario collettivo come l'animazione per eccellenza (e conseguentemente come modello da emulare), ma anche alla mancanza di fondi pubblici e di assistenza statale alla produzione animata. Il mondo della pubblicità, che negli anni Cinquanta godeva ancora di una certa libertà nell'ambito della produzione non essendo vincolato alle imposizioni delle agenzie pubblicitarie,²² fornì uno spazio espressivo ideale a molti degli artisti che si occupavano di animazione in quel periodo.

Nelle pagine che seguono ho scelto di parlare di tre delle realtà dell'animazione italiana maggiormente attive in quel periodo e particolarmente rilevanti per l'utilizzo di un approccio narrativo nelle proprie opere. Si tratta inoltre di tre nomi accomunati da un'ampia produzione dedicata ad uno dei principali fenomeni di quegli anni, il programma televisivo "Carosello", e dal fatto che ognuna di esse è riuscita a produrre almeno un lungometraggio d'animazione per il cinema. Un'impresa non da poco, considerato il periodo in cui è stata compiuta.

Opec

Fondata da Nino e Toni Pagot all'inizio degli anni cinquanta a Milano, la Opec (Organizzazione Pagot & C.) si impose come una delle maggiori case di produzione pubblicitarie italiane per due decenni fino al suo scioglimento avvenuto nel 1972. Dopo la

²⁰ BENDAZZI, op. cit., p. 267.

²¹ *Ivi*, pp. 266-267.

²² ROBERTO DELLA TORRE, "È nata un'idea! La produzione pubblicitaria cinematografica dei fratelli Pagot" in Roberto Della Torre e Marco Pagot (a cura di), *Un mondo perfetto. Le pubblicità cinematografiche dei fratelli Pagot*, Editrice Il Castoro, Milano 2005, pp. 12,13.

realizzazione de *I fratelli Dinamite*, il lavoro dei Pagot fu incentrato su un tipo di produzione molto particolare: la pubblicità animata per il cinema. In un momento storico in cui la televisione ancora non era presente nelle case degli italiani e in cui la pubblicità non era fruibile attraverso di essa, il cinema era l'unico mezzo di diffusione pubblicitaria oltre agli spazi murali, le riviste e i giornali. La scarsa regolamentazione presente all'epoca per quello che riguardava formati, durata e contenuti permise ai fratelli Pagot di concepire le proprie produzioni pubblicitarie con un modello più simile al cinema che a quello della pubblicità. Nella prima metà degli anni Cinquanta, la durata media di uno spot pubblicitario della Opec era di ben quattro minuti:²³ una quantità di tempo che permetteva quindi non solo la presentazione del prodotto da pubblicizzare, ma anche lo sviluppo di una narrativa ben definita all'interno della pubblicità stessa. La produzione in questi casi presentava un procedimento lungo e articolato, che partendo dagli incontri con i diversi clienti fino al termine della realizzazione e degli accordi per la distribuzione talvolta superava la durata di un mese. La distribuzione non avveniva contemporaneamente a livello nazionale, ma secondo diversi schemi che ne consentivano la presenza nelle principali sale italiane per un periodo non superiore ad una settimana. Le pubblicità per i prodotti distribuiti a livello internazionale venivano esportate anche all'estero e doppiate nella lingua dei paesi di distribuzione; in alcuni casi lo studio realizzava anche pubblicità specifiche per clienti del mercato estero.²⁴ Nel caso della pubblicità cinematografica, l'ideazione del soggetto nasceva più dalle esigenze dei committenti che dal lavoro creativo di chi ne scriveva la sceneggiatura, e la discussione delle idee e la prima fase dell'elaborazione grafica con i relativi aggiustamenti richiedeva diverse settimane di lavoro. In questa prima fase erano coinvolti soprattutto Nino e Toni Pagot, ma i soggetti delle pubblicità avevano le origini più diverse: talvolta venivano scritti dai titolari delle industrie committenti, o da personaggi legati al mondo dello spettacolo che venivano coinvolti dallo studio come testimonial. Tra gli autori e gli sceneggiatori maggiormente attivi all'interno dello studio in quegli anni erano presenti Attilio Giovannini, già autore del soggetto e sceneggiatore de *I fratelli Dinamite*, Leone Dozzo, Bruno Zerbini e Giovanni Vassallo.²⁵ La grande libertà concessa in fase di produzione in quegli anni diede vita a spot pubblicitari dalla tendenza prettamente cinematografica in cui a volte la parte animata che precedeva la presentazione del prodotto pubblicizzato non aveva collegamenti concreti con esso, come nel caso della partita di calcio disputata tra due squadre di animali dello spot

²³ *Ivi*, p. 17.

²⁴ *Ivi*, p. 15.

²⁵ *Ivi*, pp. 15, 20.

Goal! del 1954 per il cioccolato Talmone, o in quello delle *Signorine snob* per il sapone Palmolive del 1952 dove due signore dalla dubbia provenienza borghese chiacchierano delle loro vacanze. Una delle modalità predilette da Nino Pagot per la narrazione in queste pubblicità era la favola, sia per la tipologia di racconto che comunemente veniva associata all'animazione che per le possibilità grafiche a cui l'immaginario favolistico consentiva di dare vita. Una modalità che venne utilizzata con approccio moderno anche per la sceneggiatura di *Cuculi nel nido* (*Cuculi nel nido*, Nino e Toni Pagot, 1954) e *Dietro il sipario* (*Dietro il sipario*, Nino e Toni Pagot, 1954), due cortometraggi di propaganda per la presidenza Eisenhower.²⁶ L'altra formula utilizzata nelle pubblicità per il cinema era quella definita da Roberto Della Torre del «“film-enciclopedia”»,²⁷ in cui la pubblicità presentava con un approccio didattico (nel tono ma non nei contenuti) la storia di una particolare necessità che si risolveva nel finale proponendo il prodotto pubblicizzato come punto di arrivo o soluzione ad un dilemma che l'umanità si portava avanti sin dalla preistoria. Tra le produzioni più celebri di questo tipo furono lo spot *L'eterno problema* del 1955 per la carne in scatola Simmenthal e *La scala d'oro* del 1955 per il Nailon Rhodiatoce. In un suo testo sulla storia della pubblicità al cinema, Giovannini così riassume il nodo fondamentale affinché questo tipo di pubblicità abbia successo: «Ecco la regola infallibile: dire le cose con semplicità dopo essersi resi simpatici.»²⁸ Con il tempo utile alla narrazione di una storia, sicuramente ci si poteva provare in modo diverso.

Le cose cominciarono a cambiare con la diffusione capillare della televisione nelle case italiane a partire dalla seconda metà degli anni Cinquanta:

La pubblicità televisiva rappresentava una sfida diversa, richiedeva serialità, ripetizione, standardizzazione e sintesi, mentre il cinema dava maggior spazio alla fantasia, richiedendo una continua novità, volta alla diversificazione dei personaggi e delle storie tra una pubblicità e l'altra. La progressiva diminuzione della durata delle pubblicità televisive spingeva a raccontare storie sempre più in sintesi, mentre il cinema permetteva di dar vita a prodotti ricchi di inventiva. Il cinema era sinonimo di colore, mentre la televisione obbligava al bianco e nero.²⁹

²⁶ ROBERTO DELLA TORRE, “Nel laboratorio dell'animazione. Intervista ad Angela Pagot, Carla Pagot, Marco Pagot e Alberto Manfredini”, in Della Torre e Pagot (a cura di), op. cit., pp. 22, 23.

²⁷ DELLA TORRE, op. cit., p. 18.

²⁸ MATTEO PAVESI, La nuova Arcadia, in Della Torre e Pagot (a cura di), op. cit., p. 10.

²⁹ DELLA TORRE, op. cit., p. 24.

Dai canonici quattro minuti di spot cinematografico si passò alle cosiddette “diavive”, brevi intermezzi pubblicitari della durata di pochi secondi. La scrittura venne semplificata, e allo stesso modo la componente grafica e la regia in generale. Per compensare questo tipo di limitazioni i fratelli Pagot ricorsero alla musica, creando un dialogo tra suono e animazione dai risultati essenziali ma raffinati.³⁰

Dal 1957 cominciò la trasmissione di "Carosello", un programma contenitore pubblicitario con un format molto particolare che andò in onda per vent'anni. "Carosello" presentava degli spot pubblicitari realizzati con rigide regole per i tempi e i contenuti: lo spot doveva durare due minuti e quindici secondi, di cui un minuto e quarantacinque secondi consistevano in un breve “spettacolo” che poteva essere realizzato sia con attori in carne ed ossa che con l’animazione, e gli ultimi trenta secondi venivano impiegati come spazio pubblicitario.³¹ Lo spazio spettacolare degli spot di "Carosello" diede origine ad una pletora di personaggi animati con una variegata quantità di tecniche, e divenuti beniamini del pubblico italiano di quegli anni, in particolare tra i bambini. Il programma, oltre che per lo studio dei Pagot, fu anche un’opportunità di lavoro per molte botteghe d’animazione italiane, il cui lavoro per i segmenti spettacolari di "Carosello" poteva essere considerato alla stregua di una produzione di vere e proprie serie televisive.³² Una delle più importanti novità che "Carosello" portò con sé fu la garanzia di un lavoro continuativo e di guadagni più sicuri per i vari studi che producevano gli spot per la sua trasmissione. Nel caso della Opec, "Carosello" sancì un momento di grande ampliamento dei suoi studi e la possibilità di assumere più personale per la produzione animata;³³ dall’altra parte, costrinse i responsabili creativi a ridimensionare le formule narrative che avevano caratterizzato le precedenti produzioni cinematografiche per adeguarsi al modello estremamente rigido che la trasmissione chiedeva di rispettare. Oltre alla creazione di personaggi originali, lo studio dei Pagot realizzò per il programma anche serie che avevano per protagonisti celebri personaggi dei cartoon americani di cui gli studi proprietari avevano concesso l’esclusiva per la riproduzione; tra questi erano presenti i protagonisti di alcune serie dello studio Hanna & Barbera come i Flintstones e Huckleberry Hound, ma anche personaggi della serie “Looney Tunes” come Speedy Gonzales e Gatto Silvestro.³⁴ Tra le produzioni originali più celebri dello studio invece figuravano “Il

³⁰ DELLA TORRE, op. cit., p. 17.

³¹ [https://\"Carosello\".tv/storia/](https://\)

³² BENDAZZI, op. cit. p. 598.

³³ DELLA TORRE, op. cit., p. 24.

³⁴ *Ivi*, p. 20.

Draghetto”, una serie di spot realizzati per le Caramelle Menta Fredda a partire dal 1967 il cui protagonista sarebbe poi diventato Grisù, il piccolo drago pompiere della serie creata dal figlio di Nino Pagot, Marco Pagot,³⁵ e soprattutto “Calimero, il pulcino nero, o le disavventure di Calimero”, serie dedicata alla pubblicità per il sapone per il bucato Ava prodotto dalla Mira Lanza andata in onda dal 1963 al 1974³⁶ che aveva per protagonista Calimero, un pulcino nero nato in mezzo ad una nidiata di fratellini bianchi. Il personaggio di Calimero era già apparso in un episodio di una precedente serie realizzata dai Pagot sempre per la Mira Lanza intitolata “La costanza dà sempre buoni frutti”, dove i personaggi erano diversi in ogni episodio ma lo schema narrativo presentato era sempre lo stesso: degli adulti raccomandano la costanza come valore indispensabile ai propri figli, i quali entro la fine dell’episodio imparano un’importante lezione di vita. L’episodio con protagonista Calimero aveva avuto particolare successo, e venne deciso di realizzare una serie tutta dedicata alle disavventure del pulcino. Il racconto di Nino Pagot riguardo alla genesi del personaggio è piuttosto emblematica per capirne l’efficacia, e offre un interessante sguardo agli schemi narrativi e strutturali che venivano messi in atto per le pubblicità animate dei Pagot per “Carosello”:

Per vendere bisogna interessare le donne: che cosa attira l’attenzione di una donna? I bambini e gli animali. Bene, il prototipo del bambino indifeso è il pulcino. Se lo facciamo triste e disgraziato, suscita maggiori simpatie. Se lo facciamo nero, cominciamo subito a introdurre l’idea che bisogna pulirlo. Se lo facciamo protestare, assecondiamo uno dei più antichi vezzi degli italiani. Se gli facciamo combinare un sacco di guai, gli togliamo il carattere troppo patetico e dolciastro che finirebbe per urtare. C’è, casomai, il lieto fine pubblicitario che accomoda tutto. Così è nato Calimero, il quale credo costituisca il più grosso successo di “Carosello”.³⁷

Calimero fu davvero uno dei più grandi successi di “Carosello”, ed è tuttora ben presente nella memoria degli italiani anche grazie a delle occasionali incursioni nelle pubblicità prodotte ben al di là della fine di “Carosello” e ad una serie televisiva in CGI attualmente prodotta e distribuita in più paesi. Nonostante una produzione costellata di episodi dalle storie più diverse e da una costante originalità dei soggetti,³⁸ lo studio dei Pagot non poté evitare il confronto con l’arrivo delle agenzie pubblicitarie che, a partire dalla fine degli anni sessanta,

³⁵ MARCO GIUSTI, *Il grande libro di “Carosello”*, Sperling & Kupfer Editori, Piacenza 1995, p. 297.

³⁶ *Ivi*, p. 367.

³⁷ *Ivi*, p. 366.

³⁸ *Ivi*, pp. 367-369.

minarono costantemente la creatività degli studi d'animazione, limitandone le possibilità espressive e narrative. La situazione si aggravò con la morte di Nino Pagot avvenuta nel 1972, anno che segnò anche lo scioglimento della Opec. Il lavoro di Toni Pagot continuò in varie forme sia nel fumetto che nell'animazione, risultando, tra le altre cose, nella produzione di alcune serie di Calimero in collaborazione con il Giappone.³⁹ I figli di Nino, Marco e Gina Pagot, ebbero modo di lavorare assieme a diverse produzioni animate per la televisione dando vita a serie come *Le incredibili indagini dell'ispettore Nasy* (*Le incredibili indagini dell'ispettore Nasy*, Marco Pagot, 1980-1982) e *I fantastici viaggi di Ty e Uan* (*I fantastici viaggi di Ty e Uan*, Marco Pagot, 1980). Collaborarono inoltre alle serie *Il futo di Sherlock Holmes* (名探偵ホームズ *Meitantei Hōmuzu*, Hayao Miyazaki e Kyōsuke Mikuriya, 1984) e *Reporter Blues* (レポーターブルース *Repōtā Burūsu*, Kenji Kodama, 1991-1996) nate dalla coproduzione tra Rai e lo studio giapponese Tokyo Movie Shinsha.⁴⁰

Gamma Film

Nel 1949 il Registro Ditte della Camera di Commercio di Milano riconobbe come società di fatto la Gamma Film, fondata dai fratelli Gino e Roberto Gavioli.⁴¹ Si trattava di una società dedicata in un primo momento alla produzione e distribuzione di pubblicità, ma che successivamente si sarebbe occupata anche della produzione di mediometraggi e lungometraggi. Gamma Film fu un altro nome di punta per le produzioni che popolavano "Carosello" e, a metà degli anni sessanta, costituiva uno degli studi d'animazione più grandi d'Europa. La società univa due anime, quella di Gino e quella di Roberto, perfettamente complementari: il primo studioso d'arte e il secondo dedito al settore scientifico. Li accomunava una grande passione per il lavoro di Walt Disney e l'animazione, che avrebbe costituito una parte molto importante delle loro produzioni pubblicitarie e non solo. Anche la Gamma Film inizialmente si occupò della produzioni di pubblicità per il cinema, ma passò alla pubblicità televisiva poco dopo l'avvio di "Carosello": tra il 1958 e il 1959 la società produsse settantacinque spot, tutti realizzati con la tecnica dell'animazione. Tra i primi prodotti pubblicizzati vi fu la Pomata Vegetallumina, prodotta dalla Crippa e Berger e promossa dalla serie animata "Lo sport", dove un assortimento di brevi scenette dedicate a diverse attività sportive terminavano con la descrizione delle proprietà della pomata,

³⁹ <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=1234> (ultimo accesso: 14/08/2022).

⁴⁰ BENDAZZI, op. cit., p. 626.

⁴¹ MARCELLO ZANE, *Scatola a sorpresa. La Gamma Film di Roberto Gavioli e la comunicazione audiovisiva in Italia da "Carosello" ad oggi*, Editoriale Jaca Book, Milano 1998, pp. 22-23.

sottolineate strategicamente da un orecchiabile jingle creato da Giampiero Boneschi. La serie fu interamente ideata e animata da appena tre persone all'interno dello studio, e sia per "Lo sport" che per molte serie successive i fratelli Gavioli ricoprono in molti casi il ruolo di sceneggiatori e registi.⁴² Alla fine degli anni cinquanta la Gamma Film fu autrice di un'altra popolare serie di spot, "La parola alla strada", nata per pubblicizzare i dadi Lombardi e andata in onda tra il 1959 e il 1960, seguita da "Noi e la strada", che oltre ai dadi Lombardi pubblicizzava anche succhi di frutta.⁴³ La serie narrava i comici incontri tra un vigile urbano di origine sicula e un troglodita veneto che non conosce il codice della strada, giocando sugli stereotipi di provenienza regionale dei due personaggi e allo stesso tempo prendendo amabilmente in giro le prime Pubblicità Progresso incentrate sul tema.⁴⁴ Buona parte dei testi e dei soggetti vennero suggeriti da Alfredo Danti, poeta, paroliere e in precedenza speaker per Rai nella rubrica "Notiziario sportivo", e collaboratore per molti anni della Gamma Film.⁴⁵ Fu scritto e recitato da Alfredo Danti anche il successivo personaggio creato dallo studio, Caio Gregorio «er guardiano der Pretorio». Caio Gregorio presentava un caso particolare all'interno dell'universo pubblicitario dell'epoca: nella sua serie il protagonista raccontava a modo suo alcune classiche vicende su personaggi del passato, rielaborandole e talvolta stravolgendole, per giungere infine alla presentazione del prodotto venduto dalla casa committente. Il carisma di Caio Gregorio, costruito molto sulla sua figura, sulla parlata romanesca in rima e sulla centralità del racconto, tendeva ad offuscare il prodotto pubblicizzato e aveva la tendenza a spostare il focus principale dallo spot pubblicitario all'elemento seriale del cartone animato, rendendolo così più un attore che un testimonial. La serie ebbe comunque un grande successo e dal 1960 al 1969 ne vennero prodotti ben centodiciotto episodi.⁴⁶ Oltre alla produzione di pubblicità, Gamma Film si occupò anche di diversi progetti di durata più estesa: nel 1961 realizzò *La lunga calza verde* (*La lunga calza verde*, Roberto Gavioli, 1961), un mediometraggio liberamente ispirato ad un soggetto di Cesare Zavattini per celebrare il centenario dell'Unità d'Italia.⁴⁷ In un primo momento il film si sarebbe dovuto intitolare *Buongiorno Italia*, e la trama ideata da Zavattini era incentrata sul racconto di ventiquattro ore di vita in Italia «che, rappresentate con uno stile satirico favolistico, daranno i caratteri più tipici del nostro paese, alternando elogi, critiche, e ironie,

⁴² *Ivi*, pp. 38,39,44.

⁴³ [https://\"Carosello\".tv/marche/lombardi/](https://\)

⁴⁴ ZANE, op. cit., p. 44.

⁴⁵ *Ivi*, pp. 41, 44.

⁴⁶ *Ivi*, p. 46.

⁴⁷ BENDAZZI, op. cit., pp. 625-626.

sempre su un piano spettacolare e cordiale.»⁴⁸ Sandro Pallavicini, impiegato presso la casa di produzione Incom di Roma e amico dei Gavioli, suggerì invece una ricostruzione degli avvenimenti del Risorgimento. Il progetto di *Buongiorno Italia* venne quindi messo da parte, e la Gamma Film lavorò alla produzione de *La lunga calza verde*. Il film ricevette numerosi riconoscimenti in tutto il mondo e dimostrò un maturato rapporto tra la scrittura, le immagini, i temi e la musica; un risultato che l'animazione per la pubblicità televisiva non sarebbe stata in grado di raggiungere.⁴⁹ Alla fine degli anni sessanta Gamma Film tentò di realizzare anche alcuni lungometraggi animati: venne convocato Attilio Giovannini per lo storyboard di due di questi, *Che fine ha fatto Caio Gregorio?* e *Nel Paese di "Carosello"*, che non furono mai realizzati.⁵⁰ Nel 1968 fu invece prodotto con successo il film *Putiferio va alla guerra* (*Putiferio va alla guerra*, Roberto Gavioli, 1968), lungometraggio coprodotto con la casa editrice Rizzoli che mette in scena una guerra tra due fazioni di formiche che, con l'arrivo di un formichiere che minaccia la vita di entrambe le colonie, si uniscono per fare fronte comune contro il nemico e pongono fine al proprio conflitto. Una scelta narrativa che si proponeva di condannare l'assurdità della guerra mettendone in luce la stupidità del suo mito e della sua violenza, e che dimostrava la volontà della Gamma Film di utilizzare uno stile che per certi tratti si dimostrava vicino al modello disneyano, ma che veniva messo al servizio di una storia e di determinate scelte di design che prendevano le distanze dallo stereotipo di animazione propinato dalle produzioni statunitensi. Quegli anni alla Gamma Film furono segnati anche dal fallimento di molteplici progetti d'animazione, interrotti poco dopo l'inizio della loro produzione. Tra questi vi fu il tentativo di produrre un lungometraggio ispirato alla fiaba di Charles Perrault del *Gatto con gli stivali* tra il 1968 e il 1969, il film *Uomo-martello* del 1970 incentrato su una storia americana che narra delle competizione tra il lavoro di un uomo di colore e quello di una macchina realizzata da un uomo bianco, la serie animata televisiva *L'arca di Noè*, sempre del 1970, e un adattamento del romanzo di Jack London *Il richiamo della foresta* nel 1972.⁵¹ Allo stesso tempo, Gamma Film ebbe la possibilità di lavorare ad alcune coproduzioni internazionali che furono portate a termine con successo: nel 1970 collaborò al cortometraggio *Butterfinger*, una produzione animata statunitense con soggetto e sceneggiatura americani interamente realizzata in Italia che parodiava il personaggio di 007 e in particolare il film *Agente 007 - Missione Goldfinger* (*Goldfinger*, Guy

⁴⁸ ZANE, op. cit., p. 69.

⁴⁹ *Ivi*, pp. 70, 71.

⁵⁰ *Ivi*, p. 98.

⁵¹ *Ivi*, pp. 162-164.

Hamilton, 1964).⁵² Dello stesso anno è *La notte che gli animali parlarono* (*The night the animals talked*, Shamus Culhane, 1970), un mediometraggio d'animazione prodotto come speciale televisivo natalizio commissionato dal network ABC e scritto da un attore, doppiatore e scrittore americano, Peter Fernandez. Tra il 1972 e il 1973 fu la volta di una coproduzione con la Germania per un lungometraggio, *Maria D'Oro e Bello Blu* (*Maria D'Oro e Bello Blu / Maria d'Oro und Bello Blue*, Roberto Gavioli e Rolf Kauka, 1973), conosciuto anche come *C'era una volta*.⁵³ Il film segna l'incontro tra la Gamma Film e Rolf Kauka, importante nome dell'editoria per ragazzi tedesca. Basato principalmente sulla fiaba dei fratelli Grimm *Frau Holle*, nota in Italia come *Fata Piumetta*, il film fu un successo in Germania, mentre in Italia non venne mai distribuito.⁵⁴

Così come per la Opec, anche per la Gamma Film le cose cominciarono a complicarsi alla fine degli anni Sessanta, quando le agenzie pubblicitarie cominciarono a imporsi nel circuito produttivo. Da quel momento, ogni dettaglio presente nelle sceneggiature e negli spot veniva scrupolosamente controllato:

In un soggetto per Caio Gregorio avevamo una storia che a un certo punto diceva: nell'anno 40 avanti Cristo, Giulio Cesare, ecc. ecc. Mandiamo il "Carosello" alla Sacis, eravamo già in ritardo e dovevamo andare in onda. Ce lo rimandarono indietro: non si poteva pronunciare il nome di Cristo in quel contesto. Così abbiamo dovuto sostituire la colonna sonora con un loro suggerimento: 2000 anni fa, al posto di 40 anni prima di Cristo.⁵⁵

In particolare la presenza di un ente come la SACIS (Società per Azioni Commerciale Iniziative Spettacolo) si rivelò problematica a causa delle sue linee di pensiero spesso discutibili in merito a ciò che poteva o non poteva essere mostrato in televisione;⁵⁶ molte delle limitazioni creative imposte ai diversi studi vennero messe per iscritto solamente nel 1975, a pochi anni dalla fine di "Carosello".⁵⁷ Al termine delle trasmissioni del programma, Gamma Film tentò nuovamente una collaborazione con la Germania per la produzione di una serie animata tratta dal romanzo *Le avventure del Barone di Münchhausen* di Rudolf Erich Raspe.

⁵² Ho reperito il titolo sul sito del museo dell'industria e del lavoro nella sezione filmati online dell'archivio cineteca (http://www.musilbrescia.it/documentazione/elenco_filmati.asp?sezione=cineteca).

⁵³ ZANE, op. cit., pp. 136-139.

⁵⁴ *Ivi*, p. 161.

⁵⁵ *Ivi*, p. 63.

⁵⁶ «[...] la Sacis proibì, a non ricordo quale marmellata, di essere reclamizzata imburrando i toasts del mattino, in quanto qualche tempo prima c'era stata la proiezione del film *Ultimo tango a Parigi*... e i bambini, ma in quel caso soprattutto gli adulti, non avrebbero dovuto essere turbati alla vista del burro.» *Ivi*, p. 184.

⁵⁷ *Ivi*, p. 183.

Nel 1978 vennero realizzati due «film pilota» per la serie, e Gamma Film era già riuscita a stipulare un contratto con il coproduttore tedesco per la sua distribuzione. Il progetto fu tuttavia stroncato da Rai, coinvolta nella coproduzione e che, dopo una lunga serie di solleciti a rispondere, «durante un incontro a Milano con il dirigente Luciano Scaffa, allora responsabile dei programmi per ragazzi, dichiarò di non voler più lavorare con il mercato italiano dei cartoons, spalancando le porte agli acquisti di disegni animati giapponesi».⁵⁸ La decisione segnò l'inizio di un'epoca televisiva in cui a dominare i palinsesti della televisione pubblica erano le produzioni animate giapponesi e le coproduzioni coreane. Una scelta che fu motivata da ragioni prettamente economiche, e che lasciò senza lavoro molti tra coloro che lavoravano per l'animazione televisiva in Italia.

Studio Bozzetto

Attorno al 1960 venne avviata l'attività di Studio Bozzetto, un piccolo studio artigianale fondato da Bruno Bozzetto allo scopo di produrre principalmente materiale pubblicitario. Oltre alla pubblicità, Bozzetto lavorava anche a cortometraggi animati: il primo ad essere distribuito fu *Tapum! La storia delle armi* (*Tapum! La storia delle armi*, Bruno Bozzetto, 1958), realizzato da Bozzetto quando ancora andava al liceo utilizzando un asse da stiro come tavolo da lavoro.⁵⁹ *Tapum!* racconta l'evoluzione dell'uomo attraverso le varie civiltà e in concomitanza con la scoperta delle armi e del loro utilizzo. Il tono del corto è decisamente comico e costellato di gag tipiche dei classici cartoons americani, che molto devono soprattutto alle produzioni Warner Bros e MGM, ma in esso emerge già il lucido pessimismo che caratterizza la poetica di Bozzetto e la sua percezione nei confronti dell'umanità. La storia avanza fino ad un prossimo futuro in cui inevitabilmente l'uomo causerà la distruzione della sua specie condannandola a «ricominciare a costruirsi una civiltà... per poterla nuovamente distruggere».⁶⁰ Il cortometraggio riscosse un buon successo e venne candidato a numerosi premi nei festival dove venne distribuito.⁶¹ Nel 1960 Bozzetto realizzò *Un Oscar per il signor Rossi* (*Un Oscar per il signor Rossi*, Bruno Bozzetto, 1960) il primo cortometraggio con il Signor Rossi, personaggio diventato emblema dello studio e protagonista di diversi cortometraggi e di una serie televisiva che funse da base per tre lungometraggi a lui dedicati. Le sceneggiature dei cortometraggi del Signor Rossi sono attribuite principalmente a Bozzetto e ad alcuni dei suoi collaboratori più stretti, tra cui Guido

⁵⁸ *Ivi*, p. 202.

⁵⁹ Intervista con Bruno Bozzetto dell'08/04/2022.

⁶⁰ *Tapum! La storia delle armi*, Bruno Bozzetto, 1958.

⁶¹ BENDAZZI, op. cit., p. 598.

Manuli e l'attore Maurizio Nichetti. Il cortometraggio *Il signor Rossi compera l'automobile* (*Il signor Rossi compera l'automobile*, Bruno Bozzetto, 1966) è stato scritto invece da Sergio Crivellaro, sceneggiatore e fumettista che collaborò anche alla sceneggiatura del primo lungometraggio di Bozzetto. I cortometraggi del signor Rossi sono un prodotto decisamente autoriale, a cominciare dal format dalla durata un po' anomala: la durata dei corti si aggira attorno agli undici minuti rispetto ai canonici sette che caratterizzavano le serie statunitensi come "Silly Symphonies", "Looney Tunes" o i cortometraggi della UPA. Si tratta inoltre di prodotti non pensati per una distribuzione commerciale, realizzati da uno staff di poche persone e rigorosamente controllati dalla regia di Bozzetto:

Il lavoro era estremamente semplice, e devo dire anche estremamente egoistico, perché ero sempre io a dire cosa mi piacesse e cosa no. [...] Il cortometraggio è come un quadro: io mi alzo la mattina, ho un'idea, faccio un quadro e finisce lì. Quindi può essere una cosa stupida o una cosa meravigliosa. È la libertà di fare qualcosa che si reputa sia interessante in quel momento. È un po' una specie di hobby, non si guadagnava nulla, non c'era mercato.⁶²

Dal momento che la distribuzione dei cortometraggi d'animazione in Italia era marginale e vincolata dal pensiero comune che si trattasse di prodotti destinati all'infanzia, Bozzetto concepiva i suoi lavori per la visione da parte di un pubblico internazionale; nello specifico, per il pubblico dei festival d'animazione.⁶³ Nei suoi cortometraggi raramente sono presenti dialoghi, e quando ci sono vengono ottenuti con suoni che rendono le battute incomprensibili. Il significato è comunque elargito chiaramente dai gesti e dalla recitazione dei personaggi. Per quello che riguarda il Signor Rossi, si può quindi parlare di un personaggio «più animato che scritto».⁶⁴ Le sue storie lo rendono un personaggio comico con delle sfaccettature che non nascondono anche una certa cattiveria, e che rivelano l'amarezza di fondo che caratterizza i personaggi umani che Bozzetto mette in scena nei suoi lavori. Il Signor Rossi rappresenta lo stereotipo di un uomo medio che gradualmente si ritrova attanagliato dalla nascente cultura del consumismo da miracolo economico italiano del dopoguerra, e che spesso ricorre a qualsiasi mezzo pur di riuscire a raggiungere i suoi obiettivi. Le sue disavventure lo conducono allo scavalco del buon senso e della morale della società in cui vive, ma allo stesso tempo è quest'ultima a venire messa in discussione e a venire presa di mira dalla critica

⁶² Intervista con Bruno Bozzetto dell'08/04/2022.

⁶³ MARCO BELLANO, *Allegro non troppo: Bruno Bozzetto's Animated Music*, Bloomsbury Academic, New York 2021, p. 43.

⁶⁴ Intervista con Bruno Bozzetto dell'08/04/2022.

di Bozzetto. In ogni caso, una volta giunti all'epilogo della storia, sembrano non esserci vincitori o personaggi con una morale affidabile. Il signor Rossi, che in un primo momento appare come rappresentante perfino innocente del suo universo (che è, quando non formalmente annunciato, almeno sottinteso essere l'Italia del nord di quegli anni), ne diventa la vittima, e la sua disperata corsa per trovare la felicità sembra perdere qualsiasi tipo di significato.

Bozzetto fu anche l'autore del primo lungometraggio animato italiano a sedici anni dalla distribuzione de *La rosa di Bagdad* e *I fratelli Dinamite*. In Italia i due film erano stati praticamente dimenticati, «non venivano nemmeno nominati, non se ne parlava più».⁶⁵ Lo Studio Bozzetto era dedito principalmente all'attività pubblicitaria e ai cortometraggi. Fu un amico di famiglia di Bozzetto, Attilio Giovannini, a proporgli l'idea di realizzare un lungometraggio animato. Giovannini era un professore universitario, e aveva, tra le altre cose, collaborato alla realizzazione de *I fratelli Dinamite*; conosceva bene quindi i meccanismi all'interno della produzione di un lungometraggio animato. Bozzetto era molto scettico all'idea di lavorare ad un progetto animato dalla durata così estesa, anche perché valeva (come in un certo senso vale ancora oggi) la considerazione di Halas su ciò che i prodotti Disney rappresentavano a livello mondiale, ovvero l'unico termine di paragone per l'animazione. Non a caso *La rosa di Bagdad* fu un successo commerciale, dal momento che riproponeva molto dello stile e delle formule create da Disney, a cominciare dal soggetto: una fiaba. Bozzetto cominciò a ragionare su che cosa lo aveva affascinato principalmente dei film Disney e con quali modalità sarebbe stato possibile proporre qualcosa di simile in chiave moderna. Le sue riflessioni giunsero ad un esito piuttosto originale: essendo un assiduo frequentatore di cinema, Bozzetto aveva avuto modo di vedere moltissimi film, e tra quelli che aveva visto c'erano molti western. E il western, inteso da Bozzetto nel senso più classico possibile, aveva tutte le caratteristiche di una favola moderna con i suoi personaggi, i suoi stereotipi e luoghi comuni e le scene immancabili dei duelli, delle rapine alle diligence e delle sparatorie. La decisione fu quella di scegliere dei momenti canonici dei film western e di stravolgerli con la comicità e le risorse che l'animazione poteva offrire in modo da creare una parodia animata che potesse divertire il pubblico della sala cinematografica. Nacque così l'idea per *West and Soda* (*West and Soda*, Bruno Bozzetto, 1965). Nel film viene raccontata la storia di un piccolo villaggio del west dove Il Cattivissimo, proprietario terriero ricco e senza scrupoli, cerca di

⁶⁵ *Ibidem*

impossessarsi dell'intero suolo del villaggio. Gli manca solo un pezzo di terra, una fattoria di proprietà di una giovane donna di nome Clementina decisa a non rinunciare al suo possedimento. A salvarla dalle mire del Cattivissimo e dei suoi scagnozzi sarà Johnny, cowboy stoico e apatico ma di buon cuore che dopo una serie di assurdi confronti (armati e non) con gli antagonisti riuscirà a riportare la pace e sposare Clementina. La storia di *West and Soda* venne concepita in maniera piuttosto anticonvenzionale e frammentaria da Bozzetto e da alcuni suoi colleghi, i già menzionati Attilio Giovannini e Sergio Crivellaro. Bozzetto dichiara che il modello di western come favola fu un ottimo punto di inizio perché gli consentì di non dare eccessiva importanza alla trama e di concentrarsi sullo sviluppo delle singole scene e delle gag. Ogni stanza dello studio lavorava ad una scena diversa in modo da poter procedere a ritmo sostenuto nella produzione:

Non c'erano altri lungometraggi con cui potessi confrontarmi, quindi non avevo idea di come lavorare. Infatti uno dei problemi più grandi durante la lavorazione era cercare di inquadrare il film come un prodotto finito. Noi facevamo la sequenza numero dodici, poi la numero due, poi la numero otto e via così, però vedere tutto il film insieme era molto difficile. C'era uno storyboard ovviamente, noi abbiamo lavorato più sullo storyboard che sulla sceneggiatura.⁶⁶

Bozzetto individua quindi nello storyboard la principale risorsa per l'elaborazione della storia del suo lungometraggio. Sergio Crivellaro rileva l'importanza data alla parte visiva durante il concepimento del film, che in questo caso precede anche la sceneggiatura: durante le riunioni in cui Bozzetto convocava gli addetti alla lavorazione di *West And Soda*, la scena veniva illustrata grazie ad un grande pannello di sughero su cui Bozzetto attaccava dei cartoncini con disegnate le varie azioni dei personaggi in ogni scena, e da lì venivano poi formulate le idee per la sceneggiatura e i dialoghi. Dopo aver delineato dettagliatamente la scena, la scrittura entrava in gioco durante la sua realizzazione:

Lo scritto doveva contenere video e audio distinti [...]. Un *cartoon* era un'impresa che ad ogni passaggio si arricchiva e la scrittura doveva essere il più chiara possibile. Non c'era solo la gag del momento ma c'era da definire lo sfondo, l'atmosfera e un sacco di altre cose se erano utili.⁶⁷

Lo stesso valeva anche per i cortometraggi del Signor Rossi:

⁶⁶ *Ibidem*

⁶⁷ Email di Sergio Crivellaro del 12/07/2022.

[...] ricordo che nel "Rossi compra l'automobile" mi ero messo d'accordo con (Giovanni) Mulazzani, lo scenografo, per sottolineare l'atmosfera del cortometraggio che volevo iniziasse con il sereno, la luce e il sole e Rossi che compera la sua bellissima automobile nuova per poi, andando avanti a quando incontra i vari incidenti, incupirsi per diventare notte fonda al momento della sua pazzia.⁶⁸

Oltre al reparto storyboard e a quello della scenografia, poche altre persone furono coinvolte in maniera continuativa nella produzione di *West And Soda*. Guido Manuli, una sorta di factotum dello studio, si occupò del design dei personaggi e della supervisione dell'animazione, che venne affidata ad alcuni collaboratori dello studio. Il numero degli addetti ai lavori era leggermente più alto nel reparto esecutivo per il ricalco dei disegni sul rodovetro, il delineo e la coloritura («li servivano magari dieci donne, che erano specializzate per quel tipo di lavoro e che avevano la mano più ferma»). A lavorare nel reparto creativo del film, comunque, furono circa quattro persone. Le stesse che lavorarono anche al successivo lungometraggio di Bozzetto, *Vip - Mio fratello superuomo* (*Vip - Mio fratello superuomo*, Bruno Bozzetto, 1968).⁶⁹ Il film nasce come parodia di un allora popolare fumetto di supereroi, *The Phantom* (conosciuto in Italia come *L'Uomo Mascherato*) di Lee Falk e Ray Moore, di cui il film recupera essenzialmente il costume da supereroe del protagonista alterandone il colore originale. La storia è quella di Minivip, discendente di una stirpe di supereroi dediti alla salvezza del mondo, i Vip, che però non ha ereditato i poteri che tradizionalmente vengono loro attribuiti. Li ha ereditati suo fratello, Supervip, eroe in tutto e per tutto, alto, forzuto, veloce e affascinante. Questa differenza di status colma Minivip di ansie e di sfiducia in sé stesso. Riuscirà a diventare un vero supereroe salvando le sorti del mondo da Happy Betty, super cattiva intenzionata a sottomettere l'umanità con i suoi ideali legati al potere della pubblicità e del consumismo. Scritto da Bozzetto, Manuli e Giovannini, il film incontrò alcuni problemi nella sua realizzazione a causa di un'interferenza con il coproduttore statunitense. A metà della produzione vennero richieste pesanti modifiche, a cominciare dalla presenza di Supervip, che nell'idea originale non era prevista da Bozzetto: il solo protagonista della storia sarebbe dovuto essere Minivip. Venne poi richiesto di trasformare il film in un musical, una scelta con ogni probabilità più commerciale che

⁶⁸ *Ibidem*

⁶⁹ Intervista con Bruno Bozzetto dell'08/04/2022.

artistica. La decisione non convinse mai Bozzetto, dal momento che non vedeva l'utilità dei segmenti musicali all'interno della storia per come era stata originariamente concepita. Il film fu comunque un buon successo commerciale. La storia di *Vip - Mio fratello superuomo* presenta per certi versi un problema che era emerso in maniera più lieve in *West and soda*, ovvero la mancanza di un efficace collante tra le varie sequenze del film che priva la storia di una sua unità interna. La produzione fu effettivamente ancora più frammentata che in *West and soda*, dal momento che lo studio era impegnato sia nella produzione del film che in quella delle pubblicità su commissione per poter rientrare nei budget dei progetti cinematografici.⁷⁰ Questa modalità produttiva non diede luogo a particolari problemi nel successivo lungometraggio di Bozzetto,⁷¹ *Allegro non troppo* (*Allegro non troppo*, Bruno Bozzetto, 1976). Il film fu concepito con una struttura molto simile a quella del film Disney *Fantasia* (*Fantasia*, Joe Grant e Dick Huemer, 1940) di cui Bozzetto era un grande ammiratore, ma proponendo una cornice e un approccio al dialogo tra musica e immagini completamente diversi. Il film Disney nasceva con l'idea di omaggiare attraverso l'animazione i brani musicali scelti con un intento quasi illustrativo, senza che per le singole sequenze fosse necessario narrare una storia.⁷² Per *Allegro non troppo* Bozzetto desiderava realizzare dei segmenti animati narrativi in linea con lo stile dei brani che li avrebbero accompagnati. Bozzetto inoltre non aveva apprezzato la cornice di *Fantasia* con l'orchestra di Leopold Stokowski, che aveva ritenuto «pomposa e falsa.»⁷³ La soluzione arrivò grazie a Manuli e a Maurizio Nichetti, che lavorarono alla sceneggiatura del film assieme a Bozzetto. Il giorno del loro arrivo allo studio per l'inizio delle riprese, Nichetti e Manuli proposero un'idea che avevano avuto durante il viaggio in macchina: inserire delle donne anziane al posto dei musicisti dell'orchestra per gli intermezzi non animati del film. Bozzetto accettò la proposta:

Io non ho mai voluto fare una parodia delle sequenze animate di *Fantasia*, però di quelle con l'orchestra sì. [...] Ma non ho mai avuto intenzione di parodiare *Fantasia*. Quando è uscito al cinema sono andato a vederlo undici volte. Ho pagato undici volte il biglietto per vederlo, ne ero completamente innamorato.⁷⁴

⁷⁰ BELLANO, op. cit., pp. 54, 55.

⁷¹ Se non viene contato il film *Il signor Rossi cerca la felicità* (*Il signor Rossi cerca la felicità*, Bruno Bozzetto, 1976) uscito nello stesso anno.

⁷² Escludendo il segmento *L'apprendista stregone* (*The Sorcerer's Apprentice*, James Algar, 1940).

⁷³ Intervista con Bruno Bozzetto dell'08/04/2022.

⁷⁴ *Ibidem*

Il film nacque dalla volontà di Bozzetto di realizzare un'animazione per il *Bolero* di Maurice Ravel, ma quando provò a proporre la sua idea i collaboratori dello studio suggerirono di realizzare più cortometraggi ispirati ad altri brani di musica classica. I corti che costituiscono il film vennero poi inseriti all'interno di un surreale concerto eseguito dalle attempate musiciste condotte da un direttore d'orchestra (interpretato da Néstor Garay) che per certi versi rappresenta l'esatto opposto di Stokowski: spietato, autoritario, ma a tratti anche ridicolo, per l'intera durata del film tormenta Nichetti, che interpreta un animatore bistrattato mentre realizza le sequenze animate dei singoli brani musicali. I vari segmenti di *Allegro non troppo* spaziano dal comico al lirico senza imporre al film una particolare omogeneità stilistica: forse proprio grazie alla sua natura costituita dal continuo slittare di stili e tematiche e il fatto che sia stato realizzato da un autore affermatosi con dei cortometraggi rende il film più coeso rispetto ai primi lungometraggi di Bozzetto.

Oltre ad *Allegro non troppo*, negli anni Settanta Studio Bozzetto produsse tre lungometraggi dedicati al Signor Rossi: *Il signor Rossi cerca la felicità* (*Il signor Rossi cerca la felicità*, Bruno Bozzetto, 1976), *I sogni del signor Rossi* (*I sogni del signor Rossi*, Bruno Bozzetto, 1977) e *Le vacanze del signor Rossi* (*Le vacanze del signor Rossi*, Bruno Bozzetto, 1978). Nei tre film vennero prese le distanze dal signor Rossi protagonista dei cortometraggi realizzati negli anni precedenti per lasciare spazio ad un personaggio più docile sia nel carattere che nelle forme: le linee del disegno vennero smussate e i movimenti si fecero più dolci ed elastici rispetto a quelli nevrotici e fulminei del signor Rossi che soccombeva alle tragicomiche avventure dei corti; il signor Rossi inoltre ora aveva la possibilità di parlare, e aveva un compagno di avventure, il cane Gastone. I tre lungometraggi miravano ad un pubblico più giovane, e ad essi fecero seguito alcune serie televisive da essi derivate; alla scrittura di queste ultime lavorarono soprattutto Nichetti e Manuli. A pochi mesi dalla loro trasmissione, Rai cominciava ad affrontare la concorrenza con le reti televisive private che stavano prendendo piede in Italia. Come già è stato detto, la soluzione ricadde sull'importazione di animazione giapponese per risolvere due problemi che gravavano sull'emittente: riempire i propri palinsesti e farlo con una spesa minima.

Capitolo 3

ASIFA Italia⁷⁵

Nel 1956 il Festival di Cannes decise di dedicare una retrospettiva all'animazione. Si trattava di una sezione riservata a produzioni animate di carattere amatoriale che presentava lavori di diversi artisti provenienti da tutto il mondo: erano presenti, tra gli altri, lavori di animatori americani (soprattutto della scuola anti-disneyana), europei e del blocco sovietico. L'iniziativa piacque a tal punto che gli artisti coinvolti in quella prima esperienza chiesero all'organizzazione di replicare l'evento nell'edizione successiva. Il festival di Cannes tuttavia non nasce come evento dedicato all'animazione, ed ogni anno organizza retrospettive dedicate a diversi ambiti del cinema. L'organizzazione rispose quindi agli artisti che avevano preso parte all'evento dicendo loro che non sarebbe stato possibile ospitarlo nello spazio dedicato al festival di Cannes, ma che avrebbe comunque cercato di aiutarli in qualche modo. Venne individuata una piccola località sopra Cannes che si affacciava su un lago e che ospitava il circolo di cinema più importante e frequentato della Francia. Il paese si chiamava Annecy. Nel 1960 venne quindi inaugurata la prima edizione del Festival internazionale del film d'animazione di Annecy; l'evento, inizialmente a cadenza biennale, a partire dal 1997 si svolge ogni anno, ed è diventato uno degli appuntamenti dedicati all'animazione più importanti al mondo. Durante la prima edizione del festival fu fondata l'associazione degli autori d'animazione che gettò le basi per la nascita di ASIFA, l'Associazione Internazionale del Film d'Animazione, il cui primo presidente fu Norman MacLaren. L'associazione nacque come ente professionale ma soprattutto culturale, e aveva tra gli obiettivi la divulgazione dell'animazione come linguaggio di pace tra i popoli. Ciò è dovuto anche al fatto che ASIFA nasceva con un principio internazionale per superare i confini negli anni della cortina di ferro. Per questo motivo ASIFA fu riconosciuta dall'UNESCO, con la quale cominciò un rapporto collaborativo. L'obiettivo principale che aveva era far dialogare i mondi attraverso un linguaggio universale, che era quello dell'animazione:

L'animazione non è una religione; non è nemmeno un movimento politico, in nessun senso. Rimane un'autentica forma d'arte contemporanea che non è stata riconosciuta

⁷⁵ Le informazioni contenute in questo capitolo che riguardano la storia di ASIFA sono state ottenute, salvo dove indicato diversamente, grazie al segretario generale dell'associazione, Emiliano Fasano, in due momenti: durante un'intervista che ha avuto luogo il giorno 01/12/2021 e durante l'evento "Aperitoon In Tha University", svoltosi in data 09/06/2022 durante la lezione conclusiva del corso History Of Animation del dott. Bellano Marco all'Università degli Studi di Padova.

per i risultati che può raggiungere... noi consideriamo l'animazione una forma espressiva universale capace di dare un immenso contributo se gliene viene data la possibilità.⁷⁶

ASIFA cominciò a svolgere attività collegate a grandi enti e organizzazioni internazionali. Tra le varie esigenze che cominciarono ad emergere con la nascita dell'associazione vi fu la necessità di rapporti più territoriali e locali: nacquero così le varie sedi ASIFA nazionali. Col passare degli anni, ASIFA si è espansa in tutto il mondo e ha dato vita ad oltre quaranta sedi, sei delle quali solo negli Stati Uniti. La sede italiana nasce nel 1982 a Torino su iniziativa soprattutto di Alfio Bastiancich, un ricercatore dell'università di Torino specializzato in animazione e autore delle prime pubblicazioni italiane su Norman MacLaren e su Lotte Reiniger. Tra i docenti di Bastiancich c'era Gianni Rondolino, che nel 1974 pubblicò la prima storia dell'animazione mondiale per Einaudi. Nel verbale della nascita dell'associazione, oltre a quello di Bastiancich figurano i nomi di Bruno Bozzetto, Giannalberto Bendazzi, Giuseppe Laganà, Osvaldo Cavandoli, Guido Manuli, Gianni Rondolino, Piero Maioli e Lucilla Salimei.⁷⁷ Bruno Bozzetto fu il primo presidente di ASIFA Italia. Molti dei membri fondatori erano animatori che lavoravano sulle ceneri di "Carosello": erano artisti e botteghe di artigiani che facevano animazione soprattutto per le pubblicità. Quando nel 1977 terminò la trasmissione del popolare contenitore pubblicitario, che era divenuto il principale sostegno delle botteghe e degli studi d'animazione in Italia, molti degli artisti che avevano contribuito al suo successo si videro costretti a cambiare lavoro. Pochi di loro erano riusciti a mantenersi e ad andare avanti con la propria attività, ma si può affermare che il mercato dell'animazione negli anni Ottanta si trovava senza mezzi termini sull'orlo di un baratro. Le cose cambiarono a seguito di due eventi che ebbero luogo nella seconda metà degli anni Novanta: la scissione tra artisti e produttori presenti all'interno di ASIFA Italia nel 1995 e l'introduzione di un particolare obbligo produttivo per Rai nel 1997. La scissione del 1995 diede vita a Cartoon Italia, l'associazione che tuttora rappresenta esclusivamente i produttori di animazione italiani (autori ed artisti continuarono ad essere rappresentati da ASIFA) e che è legata ad ANICA, l'Associazione Nazionale Industrie Cinematografiche Audiovisive e Digitali. L'avvenimento

⁷⁶ «Animation is not a religion; neither is it a political movement in any sense. It remains a true contemporary art form which has been unrecognized for what it can achieve... we consider animation as a universal expression which is capable of immense contribution if given a chance». JOHN HALAS, President's Letter 1979 (fonte: <https://asifa.net/who-we-are/history/>).

⁷⁷ <https://asifaitalia.org/asifa/>

segna quindi una distinzione definitiva tra la categoria dei produttori e quella degli autori, che fino a quel momento erano presenti indistintamente all'interno dell'associazione. Per quello che riguarda Rai, a partire dal 1997 divenne obbligatorio stipulare un contratto di servizio con i cittadini tramite il ministero: in questo contratto veniva sancito l'obbligo di realizzare prodotti per ragazzi in Italia, di cui anche prodotti d'animazione. Con la presenza di questo obbligo Rai necessitava di produttori con determinate competenze economiche e gestionali. Decise quindi di fare affidamento ai produttori di Cartoon Italia, che ben conoscevano le dinamiche produttive dell'animazione. La stessa considerazione non venne data agli artisti. I produttori ricevevano le commissioni da Rai per le serie televisive da produrre, ma sceglievano di delegare il lavoro di produzione a service esteri, in particolare nei paesi dell'est e dell'Asia per via dei costi molto più ridotti rispetto a quelli dei lavoratori che avrebbero trovato in Italia. Nonostante questo, alcuni studi ebbero la possibilità di lavorare in maniera consistente spartendosi le commissioni da parte di Rai per il decennio successivo. Tra queste realtà figuravano la Bozzetto Film, lo studio De Mas & Partners e Studio Campedelli.

A partire dal 2006 la legislatura italiana cominciò ad elaborare una nuova legge sul cinema, ma il processo che la portò ad approdare alla Camera ebbe una durata di quasi dieci anni. Nell'ottobre 2016 ASIFA e Cartoon Italia presero parte al Tavolo per la riscrittura della legge cinema, che costituì una riforma di rilievo anche per l'animazione. Nelle tre pagine del documento veniva infatti fornita una definizione di opera d'animazione per la prima volta nella storia della legislazione italiana: «Per opera di animazione, si intende l'opera costituita da immagini realizzate graficamente o animate per mezzo di ogni tipo di tecnica o di supporto».⁷⁸ Fu il primo riconoscimento ufficiale dell'esistenza dell'animazione in Italia, e conseguentemente dell'esistenza delle professioni legate ad essa. Si tratta di un avvenimento importante, perché il riconoscimento dell'animazione non solo come forma d'arte ma anche come mestiere comportò una serie di provvedimenti da mettere in atto per tutelare i professionisti e regolamentare il loro lavoro. Tra le altre cose fu introdotto il tax credit, venne definito un sistema per finanziare il cinema e vennero introdotte le modalità per le domande di ammissione e per la distribuzione nazionale ed internazionale dei prodotti cinematografici. La legge, tuttavia, sembra aver concepito molte delle sue iniziative nei confronti della produzione e dell'importazione dell'animazione guardando ad essa ancora una volta come un genere destinato all'infanzia, almeno per quello che riguarda le trasmissioni televisive:

⁷⁸ Camera dei deputati, XVII legislatura, Disciplina del cinema e dell'audiovisivo A.C. 4080, schede di lettura, n. 503, p. 12.

L'art. 34, co. 10, dello stesso d.lgs. 177/2005 dispone che le quote di riserva per la trasmissione di opere europee previste dall'art. 44 devono comprendere anche opere cinematografiche o per la televisione, comprese quelle di animazione, specificamente rivolte ai minori, nonché produzioni e programmi adatti ai minori, ovvero idonei alla visione da parte dei minori e degli adulti.⁷⁹

Dall'introduzione della legge, ASIFA si occupa di rappresentare le esigenze dei professionisti dell'animazione ai Tavoli di governo; si occupa inoltre delle scuole e degli istituti che insegnano l'animazione in Italia, e del patrocinio e del coordinamento di tutti i festival d'animazione italiani. L'associazione non ha mai smesso di portare avanti il suo operato attraverso una serie di iniziative culturali e di formazione legate al settore che rappresenta, e prosegue tuttora con l'organizzazione di rassegne, manifestazioni e festival dedicati all'animazione italiana e internazionale.

⁷⁹ *Ivi*, p. 82.

Capitolo 4

«C'è solo la Rai».

La diffusione della televisione in Italia a metà degli anni Cinquanta coincide con l'affermarsi del monopolio televisivo assoluto della società Rai a partire dal 1954. Rai si propone come principale obiettivo la crescita culturale sociale di un paese che si sta rapidamente sviluppando, ed è guidata ordinatamente da un gruppo di dirigenti di tendenza democristiana a cui viene tuttavia concessa una libertà creativa non indifferente.⁸⁰ "Carosello" comincia tre anni dopo, e, come è già stato detto, offre un orizzonte lavorativo prospero a diverse realtà dell'animazione italiana operative in quegli anni, sia da un punto di vista di introiti che di libertà espressiva. Poco più di un decennio dopo, l'arrivo delle agenzie pubblicitarie segna un punto di svolta non solo per quello che riguarda le limitazioni dei contenuti negli spot di "Carosello", ma anche per quello che riguarda il formato da utilizzare. Le agenzie in quel periodo guardano alla pubblicità degli Stati Uniti come un modello da adottare anche in Italia: si tratta di un momento in cui, confrontando la pubblicità americana con quella italiana, le produzioni di "Carosello" cominciano ad essere considerate negative sul piano della tattica pubblicitaria, relegando il loro ruolo ad una semplice produzione spettacolare il cui scopo principale non è quello di vendere i prodotti che pubblicizzano.⁸¹ Nel modello americano invece «l'efficacia del messaggio pubblicitario appariva direttamente proporzionale alla sua ripetizione e frequenza».⁸² I tempi televisivi a disposizione si fanno via via più brevi e il modello pubblicitario di "Carosello" cede il posto a quello propinato dai rappresentanti di multinazionali che, per quanto giovani e innovatrici, tendono a reprimere il lato creativo della produzione.⁸³ A questa situazione va aggiunta la nascita delle radio e delle televisioni private in Italia, le cui trasmissioni in ambito locale vengono ammesse a partire dal 1976. Nel 1975 la legge di riforma della Rai aveva cercato di ribadire il monopolio introducendo un terzo telegiornale e un terzo canale dedicato alla cultura, e ne aveva spostato il controllo dal governo al Parlamento. Non si trattava più quindi di una televisione controllata dal partito della maggioranza, ma dalla politica italiana nel suo complesso. Il monopolio Rai termina all'inizio degli anni ottanta con l'arrivo di circuiti nazionali efficienti di televisioni private

⁸⁰ ENRICO MENDUNI, "Intrattenimento in salsa pedagogica. Un riesame critico della 'veterotelevisione' italiana.", in Damiano Garofalo e Vanessa Roghi (a cura di), *Televisione. Storia, immaginario, memoria*. Rubbettino, Catanzaro 2016, pp. 21, 22.

⁸¹ ZANE, op. cit., pp. 179, 180.

⁸² *Ivi*, p. 182.

⁸³ *Ivi*, p. 186.

commerciali, e in particolare con la presenza di Fininvest (divenuta poi Mediaset).⁸⁴

Alle soglie della riforma del 1975, Rai comincia a manifestare le proprie mancanze come referente per la produzione televisiva: alla fine degli anni Sessanta la progressiva perdita del controllo da parte della dirigenza democristiana la trasforma in «uno dei luoghi della lottizzazione partitica, con un turn over di dirigenti dettato da ragioni di appartenenze di area politica, che impediva precise forme di programmazione, di produzione, di ricerca».⁸⁵ Questo problema si riflette anche sulla produzione animata, come si è già visto nel caso delle produzioni di Gamma Film distribuite nei paesi coproduttori ma non in Italia, a causa dei costanti ritardi, della burocratizzazione esasperata e della scarsa capacità decisionale legata alle dipendenze politiche della società.⁸⁶ Rai è comunque l'unico cliente e produttore per l'animazione fino alla fine degli anni settanta. Almeno per un ventennio dopo la fine di "Carosello", la produzione di animazione commerciale in Italia è praticamente inesistente.

Fino alla metà degli anni Novanta, la situazione della Rai dal punto di vista produttivo per l'animazione è completamente ferma. Dalla fine di "Carosello" e per circa vent'anni, Rai non produce. A partire dagli anni Ottanta acquista diritti di serie animate giapponesi e le importa in Italia a prezzi estremamente bassi; ha inoltre un contratto di ferro con la Disney grazie al quale può ottenere l'esclusiva per inserire nel proprio palinsesto serie televisive, corti e lungometraggi. Oltre alla Disney, Rai ha contatti anche con la Warner Bros. e con le maggiori case di produzione animata americana. La stessa cosa la fa Mediaset, che nei propri palinsesti mette serie animate prodotte esclusivamente all'estero. Negli anni Novanta Rai comincia a notare che l'animazione negli altri paesi, europei e non, è un settore in cui potrebbe valere la pena investire e che può essere fonte di ricavi interessanti grazie soprattutto al fenomeno delle licenze commerciali che in quegli anni stava diventando sempre più importante.⁸⁷ L'obbligo produttivo che entra in vigore per Rai nel 1997 rappresenta il momento in cui la società decide di provare a produrre animazione in Italia.⁸⁸ Tra i primi risultati ottenuti grazie a questa riforma c'è la realizzazione della prima serie animata italiana per la televisione, prodotta da Studio Campedelli: si tratta di *Lupo Alberto* (*Lupo Alberto*, Giuseppe Laganà, Jean C. Roger e Alessandro Belli, 1997 - 2002). La serie, di cui vennero realizzate due stagioni per un totale di 104 episodi, è prodotta da Rai Fiction, dalla casa di produzione The Animation Band, e in

⁸⁴ ENRICO MENDUNI, *Televisione e radio nel XXI secolo*, Editori Laterza, Bari 2016, p. 61.

⁸⁵ ZANE, op.cit., pp. 157, 158.

⁸⁶ *Ibidem*.

⁸⁷ Intervista con Francesco Artibani del 18/07/2022.

⁸⁸ Intervista con Emiliano Fasano del 01/12/2021.

collaborazione con la Francia. Tratta dal celebre fumetto creato da Silver (all'anagrafe Guido Silvestri), la serie narra le disavventure di un gruppo di animali della Fattoria McKenzie, in particolare quelle del protagonista Alberto, un lupo blu innamorato di una gallina di nome Marta. Questa storia d'amore anticonvenzionale viene costantemente ostacolata dal cane Mosè, guardiano della fattoria e acerrimo nemico di Alberto. L'idea di produrre *Lupo Alberto* si basa esclusivamente sul successo del suo fumetto, che aveva esordito nel 1973 ed era diventato un cult per i lettori dell'epoca, riscuotendo anche un buon successo di critica. A contraddistinguerla dagli altri prodotti del periodo è il fatto che si tratta di una serie animata non canonicamente avventurosa. Francesco Artibani, tra gli sceneggiatori della prima e della seconda stagione della serie, segnala che

[...] c'era un po' di impreparazione da parte dei produttori. Il problema era che non si faceva nessuno sforzo per quello che riguardava l'adattamento. Cioè, quello che si faceva era prendere una cosa presente nei fumetti e riportarla pari pari nel mondo dei cartoni. Questo era il tipo di adattamento che veniva eseguito per questo tipo di progetti. Il lavoro in quel senso rasentava lo zero.⁸⁹

Trattandosi della prima produzione di questo tipo realizzata in Italia, *Lupo Alberto* rappresenta in qualche modo una fase sperimentale. Il confronto con il coproduttore francese comincia a far emergere il problema della tradizione artigianale nella produzione animata italiana, un approccio lavorativo che ha dimostrato di essere funzionale per le piccole produzioni autoriali ma inadatto alle grandi produzioni. Un problema che in particolare nella fase di scrittura fa sentire la mancanza di preparazione degli autori italiani, come rimarca Giuseppe Laganà, tra i registi della serie:

Non faccio fatica a dire che noi italiani, a partire da me stesso, abbiamo grandi carenze a livello di sceneggiatura, a volte i soggetti non solo spendibili in ambiti internazionali. I francesi hanno ad esempio gente che scrive solo per i cartoni da vent'anni, professionisti che disegnano personaggi per i cartoni da vent'anni, e lo stesso vale per gli storyboard. Da noi questa tradizione non c'era, quindi abbiamo dovuto imparare moltissimo da questo punto di vista, ed anche a relazionarci con gli altri.⁹⁰

⁸⁹ Intervista con Francesco Artibani del 18/07/2022.

⁹⁰ SABRINA PERUCCA, *Il cinema d'animazione italiano oggi*, Bulzoni Editore, Roma 2008, pp. 229, 230.

L'ostacolo rappresentato dalla questione dell'adattamento è però sintomatico di una dirigenza che con ogni probabilità non ha preso in considerazione la differenza tra il medium del fumetto e quello dell'animazione, accostandoli l'uno all'altra come se la narrazione potesse funzionare allo stesso modo in entrambi. Lo stesso Silver, coinvolto nella produzione, si ritrovò a dover fare i conti con i limiti che l'adattamento animato imponeva ad un personaggio come Lupo Alberto, che nei suoi fumetti non manca di ammicciare più volte a gag a sfondo sessuale o a situazioni che per dei bambini (il target di riferimento per cui la serie era stata pensata) possono risultare di difficile comprensione. Il problematico dialogo tra Rai e gli studi coinvolti nella produzione della serie dimostra la scarsa competenza della dirigenza anche in altri ambiti:

Per la sigla della serie avevamo proposto il nome di Bennato, perché ci sembrava un ottimo candidato. Quando lo comunicammo a Rai, loro contattarono il Bennato sbagliato: non chiamarono Edoardo Bennato, ma Eugenio Bennato. Eugenio compose questa musica stranissima che non c'entrava nulla con la serie, e per l'apertura fummo costretti anche a tagliarla, il che la rese ancora più strana. Fortunatamente per la seconda stagione riuscirono ad ingaggiare Gianna Nannini che scrisse la canzone *Stress da lupo*, molto più adatta alla serie rispetto alla musica composta da Bennato.⁹¹

Il fumetto italiano si dimostra essere un buon bacino di idee per le serie animate degli anni che seguono, anche se il problema dell'adattamento continua ad essere una costante in questo tipo di produzioni. Nel 2001, sempre su commissione Rai, è la volta di un altro adattamento di un celebre personaggio del fumetto italiano: lo studio De Mas & Partners realizza la serie *Cocco Bill* (*Cocco Bill*, Pierluigi De Mas, 2001 - 2004), basata sulla popolare serie a fumetti creata da Benito Jacovitti. Nonostante alcune differenze piuttosto sostanziali nel carattere dei personaggi principali, la serie può essere considerata un buon esempio di adattamento televisivo di un fumetto. Lo stesso discorso non può essere fatto per un altro prodotto realizzato a quasi dieci anni di distanza da *Lupo Alberto*. Nel 2006 Rai tenta l'adattamento di "Rat-Man", un popolare fumetto creato da Leo Ortolani. L'opera di Ortolani è incentrata su un supereroe senza poteri, senza fascino e senza particolare intelligenza, i cui tentativi di compiere imprese eroiche mettono spesso in grave difficoltà lui e le persone che cerca di salvare. Della serie vengono realizzati 52 episodi di tredici minuti ciascuno dalla collaborazione tra Rai Fiction e la casa di produzione Stranemani. Il progetto non ha avuto

⁹¹ Intervista con Francesco Artibani del 18/07/2022.

successo per diversi motivi: la serie di *Rat-Man* funziona perfettamente nel medium per cui è stata concepita, ma nel tentativo di adattarla in un cartone animato emergono diverse problematiche a causa del suo linguaggio e del target, sempre di età piuttosto bassa, per il quale non era stata originariamente pensata. Si tratta inoltre di una serie realizzata senza coproduttori internazionali e di difficile esportabilità all'estero, dal momento che quello di *Rat-Man* è un umorismo principalmente incentrato sulla parola e molto meno sull'azione. L'adattamento sembra comunque essere il sentiero privilegiato per le produzioni animate seriali che Rai sceglie di realizzare a partire dalla fine degli anni novanta. Nel corso di dieci anni vengono realizzate ben tre serie sul personaggio di Sandokan, creato da Emilio Salgari: *Sandokan - La tigre della Malesia* (*Sandokan - La tigre della Malesia*, Marco Pagot, 1998), *Sandokan - La tigre ruggisce ancora* (*Sandokan - La tigre ruggisce ancora*, Giuseppe Laganà, 2001) e *Sandokan - Le due tigri* (*Sandokan - Le due tigri*, Giuseppe Laganà, 2008). Vengono inoltre realizzate una serie che adatta un altro romanzo di Salgari, *Jolanda, la figlia del Corsaro Nero* (*Yolanda - La hija del Corsario Negro*, 1999) e una serie liberamente ispirata alle vicende di Elisabetta di Baviera, *La principessa Sissi* (*Princess Sissi*, Bruno Bianchi e Richard Pare, 1997 - 1998). Si tratta in quasi tutti i casi di serie coprodotte con altri paesi in cui i ruoli che concernono l'animazione, la scrittura e la produzione vengono divisi tra le nazioni partecipanti. A queste serie ne vanno aggiunte molte altre tratte da fiabe e da romanzi della narrativa classica per ragazzi scritti tra l'Otto e il Novecento che Rai comincia a produrre ma che non manda mai in onda. Queste produzioni attingono ad una narrativa che viene da un'altra epoca e che in quegli anni non desta particolare interesse nel pubblico per cui queste serie sono state pensate. Molti di questi progetti vengono avviati con la collaborazione di una delle maggiori realtà produttive dell'animazione, il gruppo Mondo TV, fondato a Roma nel 1985 e impostosi negli anni successivi come una delle più importanti società di produzione, distribuzione e licensing di serie e film animati per la televisione e il cinema. Oltre al rinnovato interesse per la produzione, si tratta di un momento in cui Rai scopre un altro importante elemento per far quadrare il proprio palinsesto: gli orari con maggiore presenza degli spettatori più giovani. I prodotti di animazione realizzati e distribuiti in questo periodo cominciano ad essere inseriti in determinate fasce orarie, principalmente quella mattutina che precede l'ingresso dei bambini nelle scuole e quella pomeridiana del loro rientro.⁹² Tra la fine degli anni Novanta e i primi anni Duemila Rai getta quindi le basi per la sperimentazione di formule e soggetti per la produzione animata coinvolgendo numerose

⁹² *Ibidem*.

realtà italiane ed estere. Non si tratta in tutti i casi di adattamenti. Nel 1996 Rai inizia la produzione di una serie realizzata da Studio Bozzetto in collaborazione con la casa di produzione The Animation Band intitolata *Spaghetti Family* (*La famiglia Spaghetti*, Bruno Bozzetto, 2003) creata da Bruno Bozzetto. La serie è una sitcom animata che ricalca il modello reso celebre dai prodotti realizzati da William Hanna e Joseph Barbera, e l'ispirazione di Bozzetto per i suoi protagonisti viene direttamente dai membri della sua famiglia. Può essere identificata come il primo tentativo italiano di *anicom*, e, nonostante prenda come punto di riferimento il modello americano, «La famiglia Spaghetti è una famiglia italiana, che vive in un contesto italiano».⁹³ Nel 2009 Studio Bozzetto realizza inoltre *PsicoVip* (*PsicoVip*, Bruno Bozzetto, 2009), serie spin off incentrata sui protagonisti del film prodotto dallo stesso studio nel 1968 *Vip - Mio fratello superuomo*.

All'alba del nuovo millennio, Rai instaura un rapporto di lungo termine anche con due realtà divenute negli anni successivi tra le più commercialmente floride nel panorama dell'animazione italiana: il Gruppo Alcuni e lo studio Rainbow. Gruppo Alcuni nasce come compagnia teatrale nel 1973 su iniziativa dei trevigiani Sergio e Francesco Manfio, e dal 1990 comincia ad operare nell'ambito dell'audiovisivo. Nel 2002 l'azienda collabora con Rai Fiction alla produzione della serie con cui lo studio raggiunge il successo internazionale, *Cuccioli* (*Cuccioli*, Sergio Manfio, 2003 - 2012), dalla quale sono derivati due lungometraggi in CGI, una serie spin-off e un altro lungometraggio derivato da quest'ultima.⁹⁴ Lo studio Rainbow viene invece fondato da Iginio Straffi a Loreto nel 1995 e muove i primi passi producendo con Rai la serie *Tommy & Oscar* (*Tommy & Oscar*, Iginio Straffi, 2000 - 2002), seguita poi da *Prezzemolo* (*Prezzemolo*, Iginio Straffi, 2002 - 2003) basata sulla mascotte del parco divertimenti Gardaland. Il vero successo per lo studio tuttavia arriva nel 2004 grazie alla produzione della serie *Winx Club* (*Winx Club*, Iginio Straffi, 2004 - in produzione), divenuta un fenomeno mondiale e da cui sono derivate diverse serie spin off animate e in live-action, una trilogia di lungometraggi in CGI e alcune storie a fumetti per citare solo alcune delle declinazioni transmediali a cui la serie ha dato vita.

Tutte le serie d'animazione in cui Rai è coinvolta vengono prodotte dalla società sussidiaria Rai Fiction, responsabile del 90% della produzione italiana, e che oltre all'animazione si

⁹³ STEFANIA CARINI, "TV: tentativi seriali", in Giannalberto Bendazzi e Raffaele De Berti (a cura di), *La fabbrica dell'animazione. Bruno Bozzetto nell'industria culturale italiana*, Editrice Il Castoro, Milano 2003, p. 57.

⁹⁴ MARCO BELLANO, "Il Veneto e l'animazione dopo il 2000: botteghe al centro del mondo", in Antonio Costa, Giulia Lavarone e Farah Polato (a cura di), *Veneto 2000: il cinema. Identità e globalizzazione a Nordest*, Marsilio Editori, Venezia 2018, pp. 113, 114.

occupa anche dell'intero ambito produttivo dei contenuti in live action del broadcaster come fiction televisive e lungometraggi. Nel 2010 nasce la struttura Rai Ragazzi, che dall'avvento del digitale terrestre si occupa della gestione dei canali digitali gratuiti Rai Gulp e Rai YoYo: si tratta di canali in cui vengono trasmesse principalmente serie di animazione, rispettivamente per ragazzi e per bambini in età prescolare. Il palinsesto è dominato da produzioni estere trasmesse in loop per tutto il giorno i cui diritti vengono acquistati dai gestori dei canali ai mercati internazionali dell'audiovisivo a prezzi piuttosto bassi. L'obiettivo principale dei due canali in questa fase è la trasmissione di prodotti commerciali che permettano soprattutto di fare audience grazie a titoli conosciuti e facilmente acquistabili. Da un lato quindi i canali diventano una garanzia di intrattenimento grazie alla tipologia di prodotti che mandano in onda e alla loro disponibilità ventiquattr'ore su ventiquattro, ma dall'altro viene a mancare quasi del tutto la produzione di contenuti da studi italiani, che viene guardata con scarso interesse a causa dell'impossibilità di offrire ai canali gli stessi risultati a prezzi altrettanto vantaggiosi. Le cose cambiano nel 2017 sotto la dirigenza Rai di Antonio Campo Dall'Orto, quando a Rai Ragazzi viene affidata la divisione produttiva dedicata all'animazione e ai prodotti per i più giovani di Rai Fiction. Questa nuova formazione di Rai Ragazzi nasce con tre obiettivi principali: produrre contenuti originali, essere presente nei mercati internazionali per vendere i propri prodotti, e programmare l'animazione realizzata in Italia gestendo il nuovo palinsesto di canali come Rai YoYo e Rai Gulp. A partire da quegli anni Rai Ragazzi diviene quindi il nuovo principale apparato italiano per la produzione televisiva di animazione e di programmi per ragazzi.⁹⁵

Il titolo che ho scelto per questo capitolo è dovuto ad una risposta ricevuta da Bruno Bozzetto dopo avergli chiesto perché secondo lui in Italia si produce molto più per l'animazione televisiva che non per quella cinematografica:

È sempre stato così perché il nostro unico cliente, nonché produttore, è la Rai. La Rai chiede serie, non vuole un film. Un film lo brucia in un giorno, in un'ora. Se deve fare uscire un film lo fa uscire il giorno di Natale alle 20:00, altrimenti non lo vedrà nessuno. La serie va avanti, è continuativa. [...] Il cinema d'animazione continua perché ci sono le serie e perché grazie alla Rai possiamo produrre.⁹⁶

⁹⁵ Intervista con Emiliano Fasano dell'01/12/2021.

⁹⁶ Intervista con Bruno Bozzetto dell'08/04/2022.

Durante un'intervista con Emiliano Fasano è emerso inoltre che «l'Italia è il secondo produttore europeo di serie tv, quindi lavora tanto sull'animazione televisiva. Per la sala lavora pochissimo e spesso non benissimo, quindi i lungometraggi sono pochi».⁹⁷ Rai Fiction effettivamente non è coinvolta nella produzione dei film animati realizzati nel periodo in cui decide di investire nell'animazione televisiva. In quegli anni si afferma uno dei maggiori registi dell'animazione italiana, Enzo D'Alò, che con *La freccia azzurra* (*La freccia azzurra*, Enzo D'Alò, 1996) e *La gabbianella e il gatto* (*La gabbianella e il gatto*, Enzo D'Alò, 1999) riporta in auge il lungometraggio animato italiano nelle sale cinematografiche, ma si tratta di progetti a cui Rai non collabora. La produzione di lungometraggi animati presenta un problema di natura molto pratica per il produttore: se si sceglie di produrre un film in live action in pochi mesi viene girato e si cominciano a recuperare le spese in tempi brevi. Se invece si vuole girare un film a disegni animati si parla di tempistiche che nella maggior parte dei casi non rientrano sotto i due anni di lavoro. Questo comporta un notevole ritardo nel recupero delle spese, motivo che con ogni probabilità scoraggia i produttori a investire in progetti simili.⁹⁸ Questo scenario si è scontrato negli ultimi anni con l'arrivo delle piattaforme Over The Top come Netflix e Prime Video, che sembrano essere in grado di proporre un'alternativa sia al metodo produttivo che al tipo di contenuti che le loro produzioni possono offrire. Tuttavia, almeno per il momento, Rai continua a rivestire il ruolo di principale produttore di animazione in Italia.

⁹⁷ Intervista con Emiliano Fasano dell'01/12/2021.

⁹⁸ Intervista con Bruno Bozzetto dell'08/04/2022.

Capitolo 5

Una parentesi tecnica

Dal momento che la scrittura vuole essere il nodo centrale di questa discussione, prima di procedere con il quadro dell'animazione italiana che opera nei circuiti cinematografici e televisivi più recenti vorrei fare un passo indietro e tornare a prendere in esame alcune delle questioni più tecniche che la riguardano all'interno della produzione. Nello specifico, per quello che riguarda il caso italiano, si può circoscrivere l'argomento alla pre-produzione. Secondo Mario Bellina, la pre-produzione di un prodotto seriale per l'animazione comprende le fasi che seguono:

- ideazione del concept;
- scrittura della bibbia;
- realizzazione della bibbia grafica;
- scrittura di soggetti, scalette e sceneggiature;
- spoglio della sceneggiatura;
- ricerca delle reference;
- definizione grafica dei personaggi (*rough* e modelli);
- definizione grafica delle location (*rough*, *clean*, *color*);
- storyboard;
- videoboard/animatic;
- realizzazione audio (colonne guida e musica).⁹⁹

A sua volta, la fase di scrittura vera e propria può essere divisa in questi momenti:

- idea;
- bibbia letteraria (nei prodotti seriali);
- soggetto/i;
- scaletta/e;
- sceneggiatura/e.¹⁰⁰

La bibbia letteraria rappresenta l'elemento che maggiormente differenzia la pre-produzione di una serie televisiva da quella di un lungometraggio. Si tratta di un documento che raccoglie tutte le informazioni che riguardano il mondo, i personaggi, le location la struttura e gli

⁹⁹ BELLINA, op. cit., p. 16.

¹⁰⁰ *Ivi*, p. 27.

sviluppi narrativi che saranno presenti nella serie; la sua lunghezza varia dalle trenta alle cento pagine e costituisce un punto di riferimento fondamentale per sceneggiatori e altri addetti ai lavori della pre-produzione, poiché grazie ad essa vengono fornite informazioni indispensabili sia a chi si occupa della storia sia a chi lavora alla parte grafica della serie.¹⁰¹ Nelle interviste che ho avuto modo di svolgere, chiunque si sia occupato della stesura di una bibbia letteraria lo ha descritto come un procedimento lungo e difficile, che può tenere occupato uno sceneggiatore per diversi mesi. Queste stesse dichiarazioni di coloro che hanno preso parte al processo di scrittura hanno messo in luce che la stesura di una bibbia si rivela anche un momento che le porta a sviluppare un legame personale con il prodotto finale, nonostante le difficoltà e la mole di lavoro che questo richiede.¹⁰² La preparazione della bibbia letteraria per la serie è seguita dallo studio dei singoli soggetti di una puntata o di un episodio. Normalmente si parte da un soggetto breve all'interno del quale devono essere presenti i personaggi e gli ambienti principali, e l'arco narrativo dove vengono già ben esplicitati inizio e fine («ipoteticamente la struttura è a tre atti, ma non esiste solo quella.»).¹⁰³ Segue un soggetto più esteso rispetto a quello breve di partenza, la cui lunghezza solitamente è di mezza pagina. In alcuni casi alla stesura del soggetto esteso segue un passaggio non obbligatorio, il trattamento, che consiste in un soggetto molto più approfondito, con un grande numero di dettagli sui luoghi dello svolgimento delle vicende e descrizioni più elaborate degli elementi utili alla narrazione. Una volta terminato il lavoro sul soggetto viene definita la scaletta del singolo episodio: il soggetto viene diviso in scene e sequenze, e in ogni scena viene specificato il luogo dello svolgimento e gli eventi che la costituiscono. Si tratta di un documento simile alla sceneggiatura, ma con l'assenza di dialoghi. Vengono eventualmente fornite indicazioni per la regia («è meglio suggerirle ma non scriverle come se fossero definitive»).104

Pre-produzione e sviluppo

C'è una distinzione fondamentale che va fatta e che aiuta a comprendere come il lavoro di uno scrittore per l'animazione in Italia sia differenziato in base al tipo di contesto in cui si scrive. Quando si parla di pre-produzione nella maggior parte dei casi si sottintende che la collocazione del processo di scrittura sia interna ad un apparato produttivo già avviato: in

¹⁰¹ *Ivi*, pp. 28, 29.

¹⁰² «Scrivere una bibbia è veramente un parto, è un impegno mostruoso. Ma una volta terminata, la soddisfazione di avere qualcosa del genere tra le mani e sapere che è opera tua... è indescrivibile.» Intervista con Loredana Erbetta del 05/10/2021.

¹⁰³ *Ibidem*

¹⁰⁴ *Ibidem*

altre parole in questo caso si parla di uno studio, o comunque di una realtà costituita da un'organizzazione strutturata e per quanto possibile complessa, sempre a seconda dei casi che si sceglie di considerare. La pre-produzione in questo senso è il sistema inteso da Bellina nello schema precedentemente riportato, e in cui oltre alla scrittura entrano in gioco anche il lavoro sullo storyboard, sul design di location e personaggi e in alcuni casi anche sulla realizzazione di elementi legati alla componente sonora. Il concetto di sviluppo invece identifica un'altra dimensione di lavoro, comunque legata alla creazione di una storia e delle sue componenti narrative e grafiche. Il termine può essere inteso in senso ampio: nelle produzioni statunitensi con budget molto alti, ad esempio, la fase di ricerca e sviluppo consiste nello spoglio minuzioso di un soggetto ben definito per effettuare una stima dei costi e delle effettive possibilità di produzione.¹⁰⁵ Scegliendo di limitare lo sviluppo alla scrittura, si parla di un procedimento che abbia come punto di arrivo la presentazione di un progetto ad un produttore. Si tratta di un lavoro che in molti casi viene svolto da poche persone (quando non da una sola) e il cui esito è del tutto incerto dal momento che chi se ne occupa lavora al progetto senza interfacciarsi con produttori o distributori nelle prime fasi della sua elaborazione. Solitamente lo sviluppo consiste nella stesura di una bibbia letteraria completa, di qualche soggetto per i primi episodi e talvolta anche delle loro sceneggiature. Una volta terminato il lavoro di scrittura, il progetto viene presentato ad un *pitch*.¹⁰⁶

Pitch e pitch bible

Il *pitch* consiste nella presentazione di un progetto a figure professionali che possano eventualmente finanziarlo o distribuirlo. Esistono molti tipi di *pitch* a seconda delle circostanze in cui il progetto debba essere presentato, ma in linea generale si può operare una distinzione tra i *pitch* aperti e i *pitch* chiusi. Si parla di un *pitch* chiuso

quando un autore o un produttore prende un appuntamento privato con la persona o la società a cui vuole mostrare il progetto. In quel caso il *pitch* assume la forma di un colloquio in cui chi presenta il progetto ha il tempo di esporre ogni aspetto di esso e chi l'ascolta può dare un feedback diretto e dettagliato.¹⁰⁷

Il *pitch* aperto invece

¹⁰⁵ Intervista con Marino Guarnieri del 16/05/2022.

¹⁰⁶ Intervista con Loredana Erbetta e Federico Vallarino del 09/02/2022.

¹⁰⁷ BELLINA, op. cit., pp. 129, 130.

è il *pitch* organizzato solitamente ai festival o agli eventi (convention e mostre mercato) che si occupano di animazione. In questo caso il promotore del *pitch* seleziona tra i progetti che gli sono stati inviati quelli che reputa migliori e organizza delle sessioni in cui autori e produttori possono presentare i propri lavori a eventuali coproduttori e broadcaster.¹⁰⁸

Generalmente i *pitch* chiusi coinvolgono progetti in pre-produzione e i *pitch* aperti sono rivolti ad autori esordienti. I *pitch* aperti si svolgono in diverse modalità e possono essere gratuiti o a pagamento; il più importante è attualmente quello del festival *Cartoons on the Bay*, organizzato da Rai Com.¹⁰⁹ Il *pitch* è caratterizzato dalla presentazione della *pitch bible*, un documento con le principali informazioni fornite nella bibbia letteraria in sintesi e corredato da indicazioni grafiche che rendano il progetto facilmente visionabile a chi assiste alla presentazione. Nella *pitch bible*, oltre al soggetto, vengono inseriti i design dei personaggi principali e alcune delle ambientazioni in cui la storia ha luogo, in modo da fornire al pubblico una visione chiara dell'atmosfera che la serie o il film devono essere in grado di creare. Da un punto di vista tecnico «si tratta di una presentazione Power Point o di un documento PDF proiettabile o meno, in cui in una ventina di pagine devono essere fornite tutte le informazioni essenziali.»¹¹⁰ Generalmente la presentazione della *pitch bible* è accompagnata da un trailer o da brevi sequenze animate del progetto; in ogni caso è necessario fin dall'inizio interfacciarsi con degli artisti che possano lavorare alla parte grafica della *pitch bible*, a meno che l'autore non sia un artista a trecentosessanta gradi in grado di disegnare e animare oltre a scrivere. Questa parte della presentazione può comportare un problema di costo non indifferente per chi non abbia una solida struttura produttiva alle spalle.¹¹¹

Mentre i *pitch* chiusi riguardano dinamiche in un certo senso già veicolate dal produttore e da chi presenta il progetto, i *pitch* aperti meritano un ulteriore approfondimento poiché si rivelano il momento definitivo della scommessa su un'idea per chi in molti casi parte da zero. Questi eventi possono essere dedicati ad autori esordienti, a professionisti o a scuole, e possono avere una giuria e dei premi o configurarsi come uno spazio per presentare dei progetti ad un pubblico di addetti ai lavori. Generalmente la durata di un *pitch* aperto varia dai cinque ai quindici minuti: un lasso di tempo molto breve per presentare un progetto

¹⁰⁸ *Ibidem*

¹⁰⁹ *Ibidem*

¹¹⁰ Intervista con Loredana Erbetta del 05/10/2021.

¹¹¹ *Ibidem*

complesso.¹¹² Non si tratta di un evento con procedure di presentazione standardizzate: in alcuni casi il *pitch* può configurarsi come un piccolo spettacolo o come un gioco in cui lo stesso pubblico dei produttori viene coinvolto.¹¹³

Di solito chi presenta un progetto ad un pitch ha una grande preparazione pregressa, e spesso questo significa anche aver frequentato corsi di public speaking o cose del genere. Si portano dei pupazzetti, si fanno versi e vocine, c'è una componente un po' folkloristica. Se non sei convinto tu e se non sei convincente nel presentare la tua idea, perché qualcuno dovrebbe comprartela?¹¹⁴

Durante il *pitch* la narrazione verbale costituisce solo una parte, peraltro in molti casi neanche troppo incisiva, della presentazione. È indispensabile l'ausilio dei materiali, che oltre alla *pitch bible* possono essere un *teaser* del prodotto e materiali di lavorazione quali storyboard, location o *turn around* dei personaggi della serie.¹¹⁵ Il *pitch* per certi versi può essere considerato alla stregua di una vera e propria performance, e solitamente chi presenta il progetto utilizza anche giocattoli, costumi, libri o qualsiasi tipo di oggetto che possa rendere visualizzabile l'idea a chi sta ascoltando. Trattandosi di una presentazione di pochi minuti è fondamentale sviluppare una sintesi appropriata dei contenuti, ed è quindi impossibile utilizzare un *pitch* per raccontare l'intera storia della serie o del film che si sta proponendo. Nel caso si stia presentando il progetto per una serie è però indispensabile avere già pensato al suo arco narrativo completo, comprendente la trama principale e tutte le sottotrame ad essa legate, ed è altrettanto importante che le tematiche presenti all'interno della serie siano già ben esplicitate. Dopo aver parlato con chi ha provato a proporre la propria idea a diversi *pitch* sono emerse altre due questioni strettamente legate alla vendita dell'idea per una serie animata. La prima è una caratteristica propria della serie, ovvero la sua possibilità di espandersi da un punto di vista narrativo: «Nessuno investe per una storia che si esaurisce in una stagione sola. Quando presenti la tua idea deve essere sottinteso che c'è la possibilità di produrne almeno una seconda.»¹¹⁶ La seconda riguarda le declinazioni transmediali a cui il progetto può dare vita: «È fondamentale pensare e proporre anche delle modalità con cui il progetto animato può monetizzare. Nessuno te lo produce se non lo pensi come un prodotto

¹¹² BELLINA, op. cit., p. 130.

¹¹³ Penso in particolare al caso de *I Cercastoria* riportato nel testo di Bellina dove un gruppo di ragazze ha proposto un'attività tematicamente legata al progetto che aveva ideato organizzando il proprio *pitch* come il format di un episodio della serie. *Ivi*, p. 131.

¹¹⁴ Intervista con Loredana Erbetta del 05/10/2021.

¹¹⁵ BELLINA, op. cit., p. 132.

¹¹⁶ Intervista con Loredana Erbetta del 05/10/2021.

per fare soldi anche in altre forme».¹¹⁷ Il *merchandise* è una delle forme più adottate per le declinazioni transmediali di un prodotto animato; altre forme coinvolgono la produzione di videogiochi, fumetti, prodotti collezionabili, siti web e molto altro ancora.

Dopo il *pitch*

Il testo scritto da Bellina segue senza dubbio un principio didattico e ha le migliori intenzioni nell'istruire chi desidera almeno tentare di avviare lo sviluppo di un progetto che culmina con un *pitch*. Senza indagare particolarmente a fondo sulla dinamica dei *pitch*, in un primo momento è stato facile pensare che se un progetto viene accolto in maniera positiva al termine della sua presentazione abbia buone possibilità di essere preso in considerazione ed essere eventualmente prodotto. Non è affatto così.

Scrivere per l'animazione vuol dire tante cose: mettere su un foglio un'idea, scrivere una storia, elaborare una bibbia e creare un universo narrativo, tra le altre. Entrando nelle dinamiche produttive italiane tuttavia emergono alcuni elementi che possono contrastare con la visione positivista dell'importanza della scrittura come solida struttura di un progetto di animazione.

Il *pitch* deve funzionare, la scrittura deve essere accattivante e tutto quello che vuoi. Ma poi trovato il finanziatore, il co-produttore e tutto il resto, la scrittura non conta più nulla. Nel senso che magari da produttore ti dico "bello questo progetto, mi è piaciuto molto. Ma lui è una lei, lo ambientiamo nel medioevo e facciamo un'altra cosa."¹¹⁸

I principali eventi di *pitching* in Europa sono Cartoon Forum e Cartoon Movie, rispettivamente per le serie e i lungometraggi di animazione, gestiti dal circuito Cartoon, una realtà francese e lussemburghese che organizza eventi per l'animazione di networking o di *pitching*. Oltre a Cartoon Forum e a Cartoon Movie, il circuito si occupa della gestione di altri appuntamenti secondari ma comunque importanti. Tra questi figurano Cartoon Springboard, pensato per la presentazione di progetti ad opera di giovani creativi che non abbiano superato una determinata soglia di età (dai 25 ai 28 anni circa), Cartoon 360, un evento dedicato ai progetti trans-mediali e cross-mediali, e Cartoon Business, riservato invece a masterclass per l'animazione. Al di fuori di Cartoon va ricordato anche l'evento di *pitching* internazionale del

¹¹⁷ Intervista con Loredana Erbetta e Federico Vallarino del 09/02/2022.

¹¹⁸ *Ibidem*

MIP Junior, un mercato internazionale di contenuti audiovisivi per bambini e ragazzi che si svolge a Cannes. Molti festival hanno inoltre una sezione dove è possibile iscriversi presentando la propria idea: una giuria seleziona le proposte migliori e queste avranno la possibilità di accedere al *pitch*. Si tratta di eventi minori, dedicati principalmente ai creativi che si affacciano per la prima volta al mondo della produzione:

Quelli io li ho fatti, secondo me sono una buona palestra per esercitarsi e per capire come va fatto un *pitch*, per cominciare a guardarsi intorno, ma il loro esito non porta a nulla. Io ho fatto un *pitch* a Bologna al Future Film Festival, ma non è che a questo tipo di eventi trovi qualcuno che possa produrre il tuo progetto. Stesso discorso per Cartoons On The Bay, sono stata anche lì. Non è che vai lì e ti producano qualcosa. Sono importanti nel senso che cominci a conoscere gente e ti fai le ossa con i *pitch*, ma non sono eventi dove si trovano i finanziatori per l'idea che stai proponendo.¹¹⁹

Anche presentare con successo un progetto ad un *pitch* di livello internazionale non comporta necessariamente un concreto avvio della macchina produttiva. Prendo ad esempio il caso di un progetto ideato da Federico Vallarino, fondatore e direttore creativo dello studio Vallaround e principale responsabile della vendita e dello sviluppo in Italia e nella penisola balcanica del software ToonBoom. Nel 2013 Vallarino ha partecipato al *pitch* del MIP Junior a Cannes presentando la sua idea per una serie intitolata *Koouka*, incentrata sulle disavventure di un camaleonte appartenente ad una specie che per mimetizzarsi cambia non solo il colore, ma anche la propria forma, dimensione e consistenza. Il protagonista tuttavia è incapace di gestire questa sua peculiarità, e la sua goffaggine gli causa divertenti inconvenienti quando entra a contatto con gli oggetti che lo circondano nella vita di tutti i giorni. Il progetto è stato sviluppato da Vallarino assieme a Bellina, e quando è stato presentato al MIP Junior tra i giurati in platea erano presenti Alison Stewart (a capo del canale Cbeebies), Anand Roy (il responsabile Disney per l'India) e la responsabile di Globo, un insieme di canali latinoamericani; una platea molto importante per quell'evento.¹²⁰ Con il procedere del *pitch* Vallarino si è reso conto di trovarsi a competere con diversi autori che avevano presentato idee altrettanto ben strutturate, e che sarebbe stato necessario lavorare su una strategia che consentisse a *Koouka* di avere una marcia in più rispetto agli altri progetti. La soluzione è stata individuata nella proposta di un elaborato piano di declinazioni trans-mediali che è

¹¹⁹ *Ibidem*

¹²⁰ *Ibidem*

diventato il fulcro della presentazione di *Koouka* durante il *pitch*. Grazie a questa strategia, *Koouka* è stato il progetto vincitore dell'edizione del MIP Junior di quell'anno.¹²¹ La serie, tuttavia, a dodici anni dall'inizio del suo sviluppo, non è ancora entrata in produzione a causa di ritardi e difficoltà a trovare finanziamenti e coproduttori disposti a realizzarla. Per spiegare la complessità dell'avvio di una produzione di questo tipo prendo a prestito le parole dello stesso Vallarino, che ha avuto molteplici esperienze di questo tipo:

Quando fai un *pitch* e in platea c'è un produttore che potrebbe aiutarti, che magari potremmo identificare in un canale interessato, di solito quello che ti viene detto è: “mi è piaciuto. Questo è il mio biglietto da visita. Mi mandi il resto dei materiali?” E il canale comincia a visionare i materiali. Se sei un autore che fa un *pitch*, il canale ti chiederà di portargli al tavolo un produttore. E ci vuole un produttore che abbia un minimo di “storia”; in questo senso la faccenda diventa simile ad un cane che si morde la coda, ed è per questo che chi è nuovo nel campo non entra mai. Se invece sei un produttore e un canale ti chiede di fargli vedere i materiali che hai preparato per la serie, dopo la visione comincia una conversazione tipo “mi piace di più blu, mi piace di più verde, e se questo invece che così fosse in quest'altro modo?”, e a quel punto il produttore si occupa di apportare le modifiche secondo le richieste che gli sono state fatte. Questa conversazione tra produttore e canale continua per anni fino a quando non si trova, per esempio, un secondo coproduttore che chiude il budget. Ci si siede ad un tavolo e ci si accorda su tutto: al termine del confronto segue un valzer di contratti e di accordi che in alcuni casi funzionano e in altri no, e poi, forse, si può cominciare con la produzione. Però una serie dall'idea alla sua entrata in produzione ci mette minimo tre anni fino a un massimo di infinito. Da quando hai un'idea che una mattina ti svegli e pensi “si potrebbe fare questo” fino a sviluppare la prima bibbia, le idee, i soggetti, cominciare a frequentare gli eventi di *pitching*, farti notare, farti vedere che porti in giro la tua idea e i tuoi materiali, trovare dei partner che ci stanno e che vogliono realizzare il tuo progetto, far sì che il budget ci sia e infine a poter dire “si parte” ci vuole molto tempo. Nel caso tu sia un produttore molto bene inserito che di ogni progetto fa un capolavoro puoi metterci anche solo un anno a partire con la produzione; ma il tempo tecnico di produrre una nuova storia con una nuova presentazione, portarla ai mercati e farla accettare ai co-produttori o alla televisione ci vuole.¹²²

Si tratta quindi di dinamiche complesse ed estese nel tempo, e che spesso non garantiscono alcun risultato concreto. A margine di questa considerazione, Vallarino ha aggiunto un'altra

¹²¹ BELLINA, op. cit., p. 131.

¹²² Intervista con Loredana Erbetta e Federico Vallarino del 09/02/2022.

osservazione fondamentale sui *pitch*, e cioè che il loro successo non viene deciso da una platea che si alza in piedi e applaude alla fine della presentazione, ma piuttosto da un produttore che una volta ascoltato il progetto può ritenerlo interessante con l'apporto di alcune modifiche.¹²³ A fronte di queste considerazioni sembra che l'obiettivo di un buon *pitch* non sia quindi quello di premiare un film o una serie resi qualitativamente alti dal punto di vista della storia, dei contenuti o della grafica, ma di mettere a contatto i produttori con delle idee che presentino forti elementi di vendibilità e che, per poter essere presentate come producibili ad eventuali distributori, debbano inevitabilmente subire profondi cambiamenti. Un passaggio, questo, che a volte può condizionare anche con una certa pesantezza il lavoro di scrittura eseguito nella fase di sviluppo.

¹²³ *Ibidem*

Capitolo 6

Problematiche legate alla professione della scrittura

In Italia esistono pochissime realtà legate alla formazione per la scrittura per l'animazione. Consultando, ad esempio, diversi siti di scuole e di accademie dedicate alla formazione professionale nel settore dell'animazione, difficilmente si trovano corsi dedicati a questo specifico tipo di scrittura. Le scuole formano principalmente animatori, concept artist, storyboard artist, modellatori 3D, ed altre figure legate alla sfera grafica della produzione.¹²⁴ Per quello che riguarda la sceneggiatura esistono alcuni corsi mirati, valga su tutti un esempio come quello dedicato alla scrittura di serie di animazione tenuto da Mario Bellina presso la Scuola Holden.¹²⁵

L'arte di scrivere è sempre quella, che si tratti di animazione oppure no. La differenza sta nel fatto che se tu conosci le pipeline dell'animazione e quindi fai anche animazione e magari conosci diverse tecniche, nel momento in cui ti metti a scrivere qualcosa puoi tenere conto delle effettive esigenze produttive. Dovresti poter essere in grado di scrivere tenendo conto di quante e quali persone lavoreranno al progetto, anche se spesso nemmeno lo si può sapere.¹²⁶

Esiste un lato di natura prettamente tecnica del lavoro della scrittura per l'animazione che, soprattutto quando si parla di prodotti seriali, coinvolge aspetti come minutaggio, dialoghi e struttura dell'episodio che condiziona in maniera incisiva il risultato finale, e per il quale in Italia sembrano non esistere sufficienti realtà formative. Trattandosi di un ambito poco considerato, il problema non è relegato solamente ad un punto di vista creativo. Nella maggior parte dei casi, in Italia gli sceneggiatori per l'animazione lavorano come liberi professionisti, e molti prodotti per cui vengono richieste mansioni legate alla scrittura

¹²⁴ Prendo ad esempio i siti di alcune delle principali scuole italiane per questo tipo di formazione come l'istituto BigRock (<https://www.bigrock.it/corsi/>), l'Accademia Nemo (https://www.nemoacademy.eu/corsi_accademici/), la Rainbow Academy (<https://www.rainbowacademy.it/corsi/>) o le varie sedi della Scuola Internazionale di Comics (<https://www.scuolacomics.com/>). In diversi casi l'insegnamento della sceneggiatura specifica per l'animazione viene collocato all'interno di altri corsi più generici, come ad esempio nel corso di regia e sceneggiatura della Rainbow Academy (<https://www.rainbowacademy.it/corsi/regia-sceneggiatura/>) o nel corso triennale di cinema d'animazione della sede di Padova della Scuole Internazionali di Comics (<https://www.scuolacomics.com/corso/padova/cinemadanimazione>). (ultimo accesso: 14/08/2022).

¹²⁵ Segnalo anche il corso di autori per autori di produzioni audiovisive e multimediali per bambini e ragazzi di Bottega Finzioni, che nel sito viene indicata come attività proposta per l'anno 2021 (https://www.bottegafinzioni.it/it/?id=corsi_2021). (ultimo accesso: 14/08/2022).

¹²⁶ Intervista con Francesco Filippi del 07/03/2022.

vengono realizzati su committenza. Si tratta molto spesso di realizzare, oltre alle sceneggiature, anche le bibbie letterarie che le case di produzione normalmente presentano al momento della richiesta del budget per avviare la produzione di una serie. Per la creazione di una bibbia letteraria occorre avere un'idea da sviluppare, definire il target del prodotto e i suoi punti di forza, stabilire quali siano i personaggi, la struttura tipica di un soggetto, prendere parte ad alcuni pitch e avere pronta all'occorrenza qualche sceneggiatura. Capita in molti casi che il lavoro dedicato a questa parte di preparazione non venga pagato, e che si tratti quindi di un investimento fatto dall'autore a titolo gratuito:

Magari mi viene detto: “guarda, abbiamo un autore che ha proposto una serie. Potresti scriverci una bibbia letteraria?” Mi viene dato il nome del protagonista, il colore del vestito che indossa e un'idea del mestiere che potrebbe fare. Io mi occupo della stesura della bibbia, e questo significa che invento questo personaggio da zero: chi è, com'è la sua famiglia, dove vive, qual è l'antagonista, e via dicendo. Oltre a questo mi occupo di pensare alla struttura che avranno i vari soggetti all'interno degli episodi, e capita che mi chiedano anche di pensare a delle declinazioni transmediali. E a lavoro terminato, io non figuro come autrice. E questo vuol dire non essere riconosciuta dalla SIAE, e di conseguenza non avere diritto ad alcun tipo di compenso per il mio lavoro da autrice. A me piace il mio lavoro, mi diverte e mi stimola, ed è per quello che lo faccio. Ma in alcuni casi è davvero frustrante farlo in queste condizioni.¹²⁷

Gli sceneggiatori per l'animazione lavorano perlopiù singolarmente. Nell'eventualità in cui un lavoro richieda una squadra di sceneggiatori impegnati sulla stessa serie, le modalità di lavoro in gruppo sono due: nella prima si tratta di inserire gli sceneggiatori in un collettivo facendoli lavorare comunque singolarmente (in questo caso i singoli sceneggiatori lavorano da casa o per conto proprio). Nella seconda modalità viene creato un collettivo vero e proprio dove viene istituito un reparto delle storie che ricalca il modello delle stanze di scrittura americane:

In quel caso c'è chi si occupa dei soggetti, chi si occupa della sceneggiatura... ci sono ambienti in cui magari si creano determinate alchimie e quindi uno si occupa della struttura e uno della sceneggiatura, oppure chi si occupa della storia e chi dei dialoghi, ma quelli sono casi che variano di studio in studio. La scrittura è

¹²⁷ Intervista con Valentina Mazzola del 15/03/2022.

comunque un lavoro molto individuale, non tutti sono in grado di scrivere con qualcun altro.¹²⁸

In Italia si avverte, tra le altre, la mancanza di una figura professionale piuttosto importante come quella dello story editor. Si tratta di un ruolo la cui principale mansione all'interno delle pipeline di animazione consiste nella revisione e correzione delle bibbie letterarie di serie, delle bozze di sceneggiatura e di un accurato controllo dei loro contenuti. Nel caso molto diffuso in cui più sceneggiatori stiano lavorando alla stessa serie, un'altra mansione normalmente assegnata allo story editor è quella di assicurarsi che lo stile con cui vengono effettuate le stesure di sceneggiatura sia quanto più omogeneo e calibrato in modo da dare l'impressione che l'autore delle storie sia uno solo per garantire ad ogni singolo episodio la propria integrità all'interno della serie. Trattandosi inoltre di una macchina produttiva con ritmi molto veloci a causa della quantità di tempo richiesta dall'animazione per essere prodotta, lo story editor si ritrova talvolta a dover sollecitare gli sceneggiatori coinvolti affinché scadenze e tempistiche vengano rispettate.¹²⁹ Da un punto di vista professionale anche la figura dello story editor in Italia è difficilmente riconosciuta, motivo per cui anche in questo caso sorgono problemi relativi alla sua retribuzione.¹³⁰ Per questa serie di ragioni, nei casi di coproduzioni internazionali capita molto spesso che gli story editor e gli sceneggiatori vengano individuati nei paesi coproduttori, oppure in altri paesi caratterizzati dalla presenza di sceneggiatori con una solida preparazione («di solito conviene guardare al Regno Unito o all'America se vuoi una scrittura forte e che funzioni».)¹³¹ In ogni caso la conoscenza dell'inglese avvantaggia enormemente chi si occupa della scrittura; un fattore che spesso si rivela penalizzante per la crescita della figura professionale in Italia.

Torna utile fare ancora una volta una distinzione tra scrittori per l'animazione intesi come sceneggiatori e scrittori che invece si collocano in una dimensione più autoriale. Si è parlato fin qui principalmente di sceneggiatori legati alla sfera della pre-produzione; detto in termini concreti, si tratta di lavoratori a partita IVA che lavorano su commissione. Quando invece si parla di autori c'è un altro fattore di importanza non indifferente che va tenuto in considerazione e che rende la loro figura piuttosto problematica nel panorama italiano

¹²⁸ Intervista con Francesco Filippi del 07/03/2022.

¹²⁹ Intervista con Valentina Mazzola del 15/03/2022.

¹³⁰ «I francesi hanno un sistema per cui lo story editor deve essere pagato a partire dalla terza revisione di una sceneggiatura. In Italia non funziona così, si va avanti all'infinito con le revisioni senza ricevere un compenso. Una volta mi è capitato di dover fare ventuno revisioni della stessa sceneggiatura». *Ibidem*

¹³¹ Intervista con Loredana Erbetta e Federico Vallarino del 09/02/2022.

dell'animazione. Gli studi professionali dedicati alla scrittura in Italia tendono a formare principalmente registi, o comunque figure strettamente legate a quella a cui ci si potrebbe riferire come sfera professionale della creatività. Il problema nasce dal fatto che nel nostro paese non esiste un numero sufficiente di produttori alla ricerca di creativi:

Se io sono uno studente ed esco da una scuola o da un'università, la prima cosa che voglio fare è mettere in piedi un progetto, andare a cercare un produttore o comunque proporlo a quanti più produttori possibili. E quanti progetti sono stati prodotti in questo modo? Zero. Perché non si fa così. [...] Va bene essere tutti autori, ma non ci sono abbastanza produttori o abbastanza fondi per produrre tutta questa creatività. Cartoon Italia conterà una trentina di società al suo interno, e molte di queste hanno già i loro autori.¹³²

Prendendo ad esempio dei nomi già discussi, Federico Vallarino è anche autore: ne consegue che lo studio Vallaround ha una figura professionale e autoriale già presente al suo interno. Allo stesso modo, Andrea Bozzetto figura come uno dei principali autori di Studio Bozzetto. In casi come questi un autore diventa il produttore di sé stesso, ma questo non comporta la presenza di un maggior numero di produttori presenti sul territorio: si tratta di figure creative che grazie alla propria attività imprenditoriale hanno avuto modo di realizzare i propri progetti.¹³³ Si è già detto che Rai è il principale produttore per l'animazione in Italia: trattandosi della televisione di stato, si parla di un ente pubblico. La mancanza di produttori privati, in un certo senso, può essere considerata una delle principali cause dell'impossibilità di fornire agli autori i mezzi e i canali distributivi che potrebbero contribuire ad una maggiore quantità di produzioni animate in Italia.

¹³² Intervista con Marino Guarnieri del 16/05/2022.

¹³³ *Ibidem*

Capitolo 7

Le storie italiane nell'animazione del nuovo millennio

Scrivevo nell'introduzione che la ricerca per la stesura di questo testo è cominciata cercando di capire se ci fossero determinate tipologie di storie, di personaggi o di aree tematiche che negli ultimi anni la produzione animata italiana ha tenuto maggiormente in considerazione rispetto ad altre al momento di lavorare ad una serie televisiva o ad un lungometraggio. Dalle prime risposte ottenute da lavoratori e creativi del settore è opportuno affermare che il modo giusto per formulare la domanda non era quello. Gli intervistati sembrano concordare tutti su uno stesso punto, anche perché si tratta della prima questione che emerge nello sviluppo di un prodotto: occorre una grande attenzione al target, dal momento che la conoscenza del destinatario di un prodotto, soprattutto se si tratta di un prodotto di animazione, determina non solo la sua tipologia di storia, ma anche lo stile, il ritmo e il livello di complessità che caratterizzerà il risultato finale. I principali target individuabili sono divisi in base all'età degli spettatori: il *preschool* è rivolto a bambini dai 2 ai 5 anni (ne esiste una sottocategoria, il target *toddlers*, rivolto a bambini dagli 0 ai 3 anni), il target *kids* fa riferimento a bambini dai 6 agli 8 anni, il *tweens* a bambini e ragazzi dai 9 ai 12 anni, il *teen* a ragazzi dai 13 ai 15 anni, e infine il target *adults*, rivolto a diverse fasce d'età più avanzate.¹³⁴ I target *preschool* e *kids* sono probabilmente quelli che meglio identificano la maggior parte della produzione animata italiana degli ultimi anni; per Davide Stefanato, sceneggiatore impiegato principalmente presso il Gruppo Alconi, il successo dei prodotti *preschool* è dovuto al fatto che rappresentano una delle categorie che al momento risultano più semplici da vendere rispetto alle altre, poiché si tratta di prodotti estremamente fruibili anche per le famiglie degli spettatori per cui sono pensati.¹³⁵ Francesco Filippi aggiunge che il prodotto prescolare tende ad essere più facile da realizzare perché gli spettatori più giovani sono molto meno esigenti degli adulti quando si tratta di intrattenimento (un elemento già emerso nel primo capitolo nell'ambito della produzione televisiva americana a cavallo tra gli anni Sessanta e Settanta).¹³⁶ Si tratta di un ragionamento che può andare bene per assecondare determinate logiche produttive, ma che non sempre va incontro ad una corretta applicazione. Secondo Valentina Mazzola, in Italia la situazione presenta diversi problemi perché, al di là della sceneggiatura, la scrittura per

¹³⁴ BELLINA, op. cit., p. 21.

¹³⁵ Intervista con Davide Stefanato del 26/10/2021.

¹³⁶ Intervista con Francesco Filippi del 07/03/2022.

l'animazione per i più piccoli tende a presentare molte difficoltà, e la stesura di un concept per quella che ad esempio potrebbe essere una serie spesso avviene senza tenere a mente in maniera corretta il target di riferimento per cui viene concepita. Capita cioè che non si pensi a quali bambini dovranno guardarla o tantomeno al messaggio che dovrà veicolare, e che nemmeno i produttori siano formati in modo da avere le competenze per giudicare un'idea in base alle regole del target. Alla luce di queste riflessioni va aggiunto anche che dal punto di vista della crescita intellettuale i bambini di oggi sono molto diversi dai bambini di una generazione fa: la possibilità di utilizzare Internet praticamente dovunque consente un accesso alle informazioni e una velocità di apprendimento che prima non esisteva.¹³⁷ Si tratta di un fattore molto importante, che ha determinato un'altra ragione che tutti gli intervistati ritengono essere alla base di una produzione animata che in epoca più recente ha guardato principalmente alla produzione prescolare, ovvero la quasi totale sparizione di un target di età intermedio per l'animazione. Generalmente dopo gli otto o i nove anni si cominciano a preferire contenuti in live action rispetto all'animazione, che tende ad essere considerata come un medium per realizzare prodotti esclusivamente per l'infanzia, se vengono considerate a parte le serie animate giapponesi. Il tentativo in atto al momento è quello di produrre contenuti modellati sui generi che potrebbero attirare una maggiore fascia di bambini e ragazzi dagli otto ai dodici anni, identificati soprattutto nell'*action* e nel *comedy*.¹³⁸ Le infinite possibilità di accesso a contenuti di tutti i tipi hanno dato vita ad un altro problema la cui evidenza secondo Filippi ha cominciato a farsi sentire da circa cinque anni a questa parte a livello europeo, e cioè una paura sempre più diffusa tra i produttori nei confronti dei contenuti dei programmi per i più giovani:

Kika, un canale televisivo tedesco dedicato a bambini e adolescenti, ha dichiarato pubblicamente che loro sono una televisione che deve fornire dei prodotti rassicuranti per i genitori; perché si fa sempre più fatica a tenere d'occhio i bimbi e i genitori sono sempre più ansiosi: il loro compito è diventato quello di non far preoccupare i genitori. Questa scelta ha portato i produttori ad avere una grande fobia nei confronti dei contenuti, di modo che a un certo punto i bambini scelgono di guardare prodotti di fiction con attori in carne ed ossa per cercare qualche stimolo in più rispetto a quello che l'animazione gli propone. Parliamo di un abbandono dell'interesse per l'animazione che avviene ad età sempre più basse, e quell'interesse viene rivolto alla fiction.¹³⁹

¹³⁷ Intervista con Valentina Mazzola del 15/03/2022.

¹³⁸ Intervista con Davide Stefanato del 26/10/2021.

¹³⁹ Intervista con Francesco Filippi del 07/03/2022.

I risultati di questa fobia dilagante spesso emergono dalle linee editoriali dei vari paesi produttori, che in molti casi tendono ad estendere le proprie censure nei contenuti o comunque a limitare ciò che può essere mostrato nei programmi indirizzati ai target di età più basse.

Un limite italiano

Anche l'Italia si ritrova piuttosto limitata nella produzione animata da un punto di vista creativo, ma non tanto per le proprie linee editoriali (questo tipo di problema esiste soprattutto nel caso delle coproduzioni con altri paesi) quanto per l'esistenza di un produttore come Rai, sulla cui natura di ente di carattere più politico che altro e di scarse vedute per quello che riguarda le possibilità espressive e narrative in ambito di animazione molto si è detto e scritto.¹⁴⁰ È Rai che segue la distribuzione dei prodotti di animazione, e Rai

va sulle sue sicurezze, lavora sapendo che ha un pubblico ben preciso. Non produce mai lavori di "rottura", perché è la televisione di stato e di conseguenza se devono fare un cartone animato sarà indirizzato ai bambini, che tra l'altro sono anche un pubblico più fidelizzato e numeroso rispetto agli adulti.¹⁴¹

I delicati equilibri interni a Rai hanno causato una certa lentezza nell'innovare e nel rischiare a livello di produzione, e ne consegue che se qualcuno rischia nel tentativo di proporre un progetto innovativo deve pagarne le conseguenze. In generale si avverte la paura di parlare di determinati contenuti che in un clima come quello che si è venuto a creare negli ultimi anni potrebbero disturbare una parte degli spettatori. In questo scenario, il silenzio sembra essere preferito al rischio.¹⁴² Una possibile svolta sembra essere arrivata grazie alle piattaforme Over The Top, servizi di streaming che nel giro di pochi anni hanno avuto una diffusione mondiale e che, oltre a fornire un servizio on demand per la visione di centinaia di titoli tra serie televisive e film, svolgono il ruolo di produttori per i propri contenuti originali; in Italia

¹⁴⁰ «È il coraggio che manca, e manca il coraggio anche perché la Rai ha molto poco coraggio. Ed è un vero peccato che le *Winx*, il più grande, clamoroso successo internazionale che viene dall'Italia, abbiano il difetto non tanto di essere non tanto un prodotto non originale, quanto privo di origine. Il cartone americano si vede, si riconosce, è lui; quello giapponese non ne parliamo. Le *Winx* vengono dalle Marche, da Recanati, e da un giovane produttore, Iginio Straffi della Rainbow, che ha compiuto il miracolo, riuscendo a creare in Italia un successo a cartoni sbarcato fino negli Stati Uniti. Peccato però che abbia capito come adeguarsi ai modelli altrui invece di averne uno proprio». RAFFAELLI, op. cit., pp. 13, 14.

¹⁴¹ Intervista con Davide Stefanato del 26/10/2021.

¹⁴² «In quel caso stai parlando ma le tue parole non hanno contenuto. Questo tipo di consapevolezza, che deve essere ben radicata, è quella che da un punto di vista culturale ti consente di fare scelte coraggiose». Intervista con Francesco Filippi del 07/03/2022.

Netflix e Prime Video sono tra i servizi che contano il maggior numero di abbonati, e hanno dato l'avvio ad una serie di produzioni nazionali in collaborazione con diversi studi e case di produzione già presenti sul territorio.

L'adattamento

L'adattamento di testi preesistenti ha costellato gli ultimi tre decenni della produzione animata in Italia, talvolta con risultati altalenanti. In particolare la scelta della fiaba come materiale per l'adattamento animato cinematografico sembra contrassegnare sempre il primo passo di un nuovo tentativo di portare l'animazione al cinema, fatta eccezione per il caso di Bruno Bozzetto con *West and soda*. È una fiaba *La rosa di Bagdad*, primo (sempre in concomitanza con *I fratelli Dinamite*) lungometraggio italiano d'animazione a venire distribuito al cinema. È una fiaba anche *La freccia azzurra* di Enzo D'Alò, adattamento di un romanzo di Gianni Rodari scritto nel 1964, a cui D'Alò fa seguire un altro adattamento, questa volta di un romanzo di Luis Sepúlveda, *La gabbianella il gatto* (quest'ultimo è tuttora il film d'animazione italiano con il maggiore incasso della storia).¹⁴³ Per D'Alò il segreto dell'adattamento sta nell'operare la giusta distinzione tra la struttura narrativa del romanzo e quella del film, dal momento che i due medium hanno due modalità di fruizione diverse:

Un film si racconta in ottanta-novanta minuti, mentre un libro spesso viene letto prima di dormire, ad episodi, è diviso in puntate, e ognuna di esse cerca di avere una piccola conclusione, in modo che il lettore possa chiudere il libro e la sera dopo riaprirlo da quel segno e ricominciare da un nuovo inizio. [...] Noi dobbiamo sempre andare in crescendo, per mantenere la struttura narrativa, lo spettatore deve essere sempre attento, sempre pronto a recepire quello che sta succedendo. Il film ha bisogno di giustificare meglio tutti i suoi protagonisti rispetto ad un libro.¹⁴⁴

Negli stessi anni anche l'adattamento del fumetto conosce un buon successo: nel 1997 D'Alò si occupa della regia di *Pimpa - Le nuove avventure*, seconda serie dedicata ad un personaggio del fumetto creato da Francesco Tullio-Altan nel 1975,¹⁴⁵ a cui faranno seguito altre due serie rispettivamente nel 2010 e nel 2015. La protagonista è una cagnolina bianca a pois rossi,

¹⁴³ CHIARA UGOLINI, *'La gabbianella e il gatto', il cartoon italiano più visto. D'Alò: "Il diverso che tutti amiamo"*, la Repubblica, 19 marzo 2019, URL: https://www.repubblica.it/spettacoli/cinema/2019/03/19/news/_la_gabbianella_e_il_gatto_dopo_20_anni_ancora_il_cartoon_piu_visto_enzo_d_alo_e_il_diverso_in_cui_tutti_ci_identifichi-221966977/ (ultimo accesso: 20/08/2022).

¹⁴⁴ PERUCCA, op. cit., p. 203.

¹⁴⁵ La prima serie dedicata alla Pimpa è stata realizzata nel 1983 e diretta da Osvaldo Cavandoli.

piena di curiosità nei confronti del mondo che la circonda. Vive con Armando, il suo padrone (e allo stesso tempo figura estremamente paterna), ma esce spesso di casa alla ricerca di nuove scoperte da fare, siano esse nelle vicinanze o dall'altra parte del mondo. I suoi viaggi e le sue avventure talvolta surreali divengono un'occasione di apprendimento per gli spettatori più piccoli, senza però che il registro degli episodi assuma una natura didattica. Le serie della Pimpa «possono essere considerate tra i migliori risultati dell'adattamento di un fumetto italiano per quello che riguarda il pubblico a cui sono rivolte e la loro coerenza con il materiale originario»,¹⁴⁶ e hanno dato il via alla produzione di una discreta quantità di merchandise. Sempre di quegli anni sono gli adattamenti di Lupo Alberto e Cocco Bill, altri due popolari fumetti italiani, le cui serie rimangono piuttosto fedeli al materiale di partenza. La stessa cosa non si può dire dell'adattamento di Diabolik, il fumetto creato dalle sorelle Angela e Luciana Giussani nel 1962 con protagonista lo spietato e infallibile criminale in calzamaglia nera. Il fumetto nasce come risposta al perbenismo tipico degli anni Sessanta,¹⁴⁷ allo stesso modo con cui molti personaggi simili alla figura di Diabolik (uno su tutti Fantômas, creato da Marcel Allain e Pierre Souvestre nel 1911), che popolavano un gran numero di serial cinematografici francesi negli anni Dieci del novecento, seminavano fascino e terrore in risposta ad un clima che in quegli anni si faceva sempre più soffocante a causa delle nuove metodologie di controllo e investigative operate dalle autorità; si tratta di produzioni seriali incentrate principalmente su figure come ladri, assassini e criminali la cui identità è spesso celata da una calzamaglia nera, divenute di culto negli anni in cui sono state realizzate.¹⁴⁸ La genesi di Diabolik si appoggia senza dubbio a questo tipo di personaggi, rendendolo soprattutto nei primi numeri del fumetto un protagonista dalla moralità deviata. L'adattamento del fumetto avviene nel 1997 con la serie animata *Diabolik (Diabolik: Track of the Panther)*, Jean-Luc Ayak e Thierry Coudert, 1999 - 2001), una coproduzione tra Francia, Stati Uniti e Italia. Il target di riferimento della serie animata non è decisamente lo stesso del fumetto: i toni più forti dell'opera delle sorelle Giussani vengono attenuati, e i contenuti più cruenti vengono eliminati del tutto per dare vita ad una serie dedicata a spettatori più giovani, individuati soprattutto nei fruitori della fascia mattutina del palinsesto televisivo. La figura di Diabolik viene edulcorata al punto da trasformarlo quasi in un personaggio positivo, rendendo la sua serie, assieme a quella di Rat-Man realizzata alcuni anni dopo, un esempio di

¹⁴⁶ Intervista con Francesco Artibani del 18/07/2022.

¹⁴⁷ MARIO GOMBOLI, *Angela e Luciana Giussani*, in Gianni Bono e Matteo Stefanelli (a cura di), *Fumetto! 150 anni di storie italiane*, Rizzoli, Milano 2016, p. 239.

¹⁴⁸ Per un approfondimento sull'argomento si veda MONICA DALL'ASTA, *Trame spezzate: archeologia del film seriale*, Le Mani Microart'S, Genova 2014.

adattamento problematico quando si verifica un passaggio di target dal fumetto al piccolo schermo.¹⁴⁹ Questo intoppo sembra essere più facile da evitare quando non è un fumetto ad essere il soggetto di un adattamento; in tempi più recenti serie come *Geronimo Stilton* (*Geronimo Stilton*, Niccolò Sacchi, Davide Veca e Frédérick Chaillou, 2009 - 2016) e *Topo Tip* (*Topo Tip*, Andrea Bozzetto e Branko Rankic, 2014 -2020), entrambe adattamenti di collane di libri rispettivamente con un target *kids* e *preschool*, hanno trovato un buon equilibrio anche per la messinscena di soggetti originali rispetto ai testi di partenza, con l'ausilio di scelte di design coerenti per i personaggi e di una scrittura rivolta al pubblico per cui le serie sono state originariamente pensate.

Le produzioni originali

Alcune tra le produzioni italiane di maggior successo commerciale si basano su soggetti originali nati all'interno delle case che li hanno prodotti. Da un punto di vista di distribuzione e di incassi, i due esempi principali in questo senso possono essere individuati nel lavoro dei già menzionati Gruppo Alconi e lo studio Rainbow. La serie di maggior successo degli Alconi è *Cuccioli*, creata dai fondatori dello studio, Sergio e Francesco Manfio, e incentrata sulle avventure di un gruppo di animali antropomorfi in viaggio per il mondo. La produzione della serie si è avvalsa della collaborazione di Giorgio Cavazzano, artista veneziano tra i più noti e prolifici disegnatori Disney italiani, che si è occupato del design dei personaggi. Una peculiare caratteristica della serie è rappresentata dai numerosi richiami al luogo di origine della produzione, presenti anche in uno dei lungometraggi cinematografici a cui ha dato vita, *Cuccioli - Il codice di Marco Polo* (*Cuccioli - Il codice di Marco Polo*, Sergio Manfio, 2020), ambientato quasi interamente a Venezia.¹⁵⁰ Davide Stefanato, sceneggiatore dei tre film dei *Cuccioli*, sostiene che l'influenza dell'ambiente veneto nel film e nelle serie sia dovuta, oltre alle motivazioni alla base della struttura narrativa, anche ad una precisa scelta identitaria:

L'identità, a mio avviso, è una cosa che va mantenuta perché crea un elemento di verità, di distinguo rispetto al resto. È una cosa che fa sì che il tuo prodotto venga visto con maggior interesse da parte del pubblico. Rende il tuo prodotto identificabile, ed è indispensabile avere una propria cifra stilistica. E la nostra cifra stilistica passa inevitabilmente anche attraverso l'italianità.¹⁵¹

¹⁴⁹ Intervista con Francesco Artibani del 18/07/2022.

¹⁵⁰ Venezia è la principale ambientazione, seppur rivisitata, di un'altra serie prodotta da Rai Fiction, dallo studio Lanterna Magica e da France Animation, intitolata *Sopra i tetti di Venezia* (*Sopra i tetti di Venezia*, Silvio Pautasso e Alain Sion, 2001).

¹⁵¹ Intervista con Davide Stefanato del 26/10/2021.

Dopo le prime cinque serie, la produzione ha scelto di cambiare il proprio target e di realizzare una serie spin off dedicata a bambini in età prescolare, *Mini cuccioli* (*Mini cuccioli*, Sergio Manfio, 2016 - 2019), incentrata sugli stessi protagonisti delle serie precedenti ma presentati questa volta come bambini alle prese con le prime esperienze emotive e di confronto con gli altri. La serie ha avuto a sua volta un film derivato, *Mini cuccioli - Le quattro stagioni* (*Mini cuccioli - Le quattro stagioni*, Sergio Manfio, 2018). Qualche mese prima dello stesso anno in cui il film dei Mini cuccioli esce al cinema viene distribuito un altro lungometraggio realizzato dagli Alcini: *Leo Da Vinci - Missione Monna Lisa* (*Leo Da Vinci - Missione Monna Lisa*, Sergio Manfio, 2018). Il film viene realizzato con la tecnica dell'animazione 3D e torna a puntare su un target *kids*: è una rivisitazione della figura di Leonardo Da Vinci, che viene qui presentato in età adolescenziale, alle prese con la creazione di invenzioni innovative e alla ricerca di un tesoro sommerso. Ancora una volta il valore dell'italianità torna al centro della storia, ma si tratta anche di una circostanza in cui gli Alcini vanno incontro ad una particolare tendenza di quegli anni delle produzioni di Rai Fiction, che dimostrano un certo interesse per i soggetti ambientati nell'Italia rinascimentale.¹⁵² Dal film di Leo Da Vinci è stata tratta una serie televisiva, sempre realizzata in 3D e distribuita a partire dal 2021; la seconda stagione è attualmente in produzione.¹⁵³

Alla fine degli anni Novanta, Rai chiede a Iginio Straffi e al suo team dello studio Rainbow di elaborare un concept che contenga in sé i principali elementi di due dei prodotti di maggior successo di quegli anni: le serie *anime* di Sailor Moon e la saga letteraria di Harry Potter. Da un lato c'è una precisa volontà di investire su un prodotto in grado di creare grandi introiti grazie alla produzione di merchandise; dall'altro si cerca di trovare una modalità narrativa che presenti al suo interno i temi tanto cari al pubblico più appassionato delle due serie menzionate sopra. In particolare l'interesse è rivolto all'azione al femminile, alla magia e alla vita del campus scolastico con i suoi ritmi, le amicizie, il ritrovarsi e il crescere assieme.¹⁵⁴ Dall'unione di questi fattori nasce *Winx Club*, il più grande successo d'animazione commerciale a livello mondiale a cui l'Italia abbia mai dato vita. Dopo uno sviluppo lungo e travagliato, la serie viene mandata in onda a partire dal 2004 e diviene rapidamente un fenomeno dal successo destinato a perdurare negli anni a seguire anche all'estero. Alla

¹⁵² BELLANO, *Il Veneto e l'animazione...*, cit., p.115.

¹⁵³ <https://studios.alcini.it/it/> (ultimo accesso: 21/08/2022).

¹⁵⁴ Intervista con Francesco Artibani del 18/07/2022.

produzione della terza stagione segue quella di un lungometraggio in 3D, *Winx Club - Il segreto del regno perduto* (*Winx Club - Il segreto del regno perduto*, Iginio Straffi, 2007). Seguono altri due film, *Winx Club 3D - Magica avventura* (*Winx Club 3D - Magica avventura*, Iginio Straffi, 2010) e *Winx Club - Il mistero degli abissi* (*Winx Club - Il mistero degli abissi*, Iginio Straffi, 2014). Contemporaneamente alla realizzazione dei lungometraggi per la sala cinematografica prosegue la produzione della serie televisiva, giunta al momento all'ottava stagione e con una nona in fase di produzione.¹⁵⁵ A queste produzioni vanno aggiunte due serie spin-off, un adattamento in live action recentemente prodotto da Netflix e un enorme quantità di merchandising legato al marchio. La produzione di merchandising di *Winx Club* ha reiterato il sistema nato negli Stati Uniti di cui si è discusso nel primo capitolo e che ha condizionato una buona parte creativa della realizzazione della serie:

Man mano che la produzione proseguiva agli sceneggiatori veniva chiesto di scrivere, per esempio, degli episodi in cui le protagoniste andavano in vacanza in camper, perché la ditta di giocattoli stava lavorando alla realizzazione del camper giocattolo da mettere in vendita pochi mesi dopo, oppure ci doveva essere un episodio in cui le Winx indossavano un vestito particolare perché stavano per essere vendute nuove bambole con quel vestito, e via così... quindi una parte della scrittura veniva condizionata dal merchandising che doveva essere immesso sul mercato.¹⁵⁶

Dopo il successo di *Winx Club* anche Rainbow si è cimentata nella produzione dedicata al prescolare con prodotti come *Summer & Todd - L'allegria fattoria* (*Summer & Todd - L'allegria fattoria*, Joanne Lee e Iginio Straffi, 2021 - in corso) e *44 gatti* (*44 gatti*, Iginio Straffi, 2018 - in corso), quest'ultima realizzata in collaborazione con l'Antoniano di Bologna.

Identificazione e valore

Un altro elemento alla base del funzionamento di un prodotto d'animazione, specie per i target più bassi, è la presenza di un protagonista in grado di sviluppare un'empatia con lo spettatore. Motivo per cui tanta dell'animazione seriale, e non solo, difficilmente presenta dei personaggi perfetti. «Se metti in scena la storia di un supereroe, quello avrà sempre una debolezza in cui lo spettatore possa identificarsi. Quindi la storia è quella di una crescita personale che aiuta lo spettatore a pensare che anche lui o lei ce la possa fare a superare i

¹⁵⁵ <https://www.rivistastudio.com/francesco-artibani-witch/> (ultimo accesso: 21/08/2022).

¹⁵⁶ Intervista con Francesco Artibani del 18/07/2022.

propri problemi».¹⁵⁷ Valentina Mazzola osserva che negli ultimi anni si sta cercando di lavorare molto su protagoniste femminili, un fattore che è andato affermandosi con l'emergere del tema della parità di genere. Accanto a questa considerazione ne aggiunge un'altra:

Proprio a causa di questo tentativo di fare emergere il lato femminile nell'animazione, ho notato che solitamente i personaggi maschili vengono rappresentati come meno intelligenti delle femmine. I padri delle protagoniste spesso sono quasi degli stupidi. Se ci sono un maschio e una femmina solitamente quest'ultima è intelligentissima e capace di fare tutto, mentre il maschio è l'opposto. E non parlo solo dell'animazione per l'infanzia. I Simpson, I Griffin... i maschi adulti sono tutti così. Il che non va bene neanche per le femmine, perché una donna che si riconosce in un personaggio che sa fare tutto e che quindi lavora, pulisce, è simpatica, quasi al limite della perfezione... non va bene. E i maschi stanno perdendo i loro punti di riferimento, perché quelli che l'animazione gli propone sono pessimi, specialmente quando si tratta della figura paterna. Per quello che mi riguarda io sto cercando di concepire dei personaggi maschili un po' svincolati da questa concezione che molti prodotti hanno nei confronti dei loro.¹⁵⁸

L'identificazione dello spettatore con i personaggi che vede è uno degli elementi più importanti dell'*edutainment*, che rende possibile il riconoscimento di affinità tra i protagonisti del film o della serie e il bambino che li guarda. Questo giustifica anche la scelta di personaggi che tendono ad avere un'età leggermente superiore a quella dello spettatore a cui il prodotto è rivolto. In particolare nei prodotti per l'infanzia i protagonisti sono presentati di due o tre anni più grandi rispetto all'età del target di riferimento, pur ritrovandosi in molte circostanze in cui il bambino è in grado di cogliere delle similitudini con la propria vita; lo scopo è quello di creare delle situazioni che diano ai personaggi la possibilità di rappresentare un modello di apprendimento per i propri fruitori.¹⁵⁹ Accanto all'identificazione andrebbe discusso un altro concetto: quello di valore. Nella sfera della drammaturgia, il valore può essere inteso in senso filosofico e in senso matematico. Nel primo caso si tratta di un concetto che esprime «una dote morale universale, un principio assoluto dell'esperienza umana riconoscibile da tutti».¹⁶⁰ Prendendo come esempio *Winx Club*, la serie si presenta superficialmente come la storia di un gruppo di amiche dotate di poteri magici che frequentano assieme una scuola di magia; nel suo sottotesto, l'obiettivo è quello di insegnare

¹⁵⁷ Intervista con Valentina Mazzola del 15/03/2022.

¹⁵⁸ *Ibidem*

¹⁵⁹ BELLINA, op. cit., p. 23.

¹⁶⁰ *Ivi*, p. 37.

valori come l'amicizia, il coraggio, la crescita personale e lo spirito di squadra. Il valore matematico si configura invece come uno strumento della sceneggiatura per la costruzione delle componenti ritmiche del film o della serie, ed è utilizzato soprattutto nei prodotti dalle strutture narrative più standardizzate: nei casi più comuni il suo scopo è quello di creare un binomio costituito da un valore positivo e dal suo opposto per mettere entrambi in discussione attraverso l'avvicendamento della storia, dove nella conclusione il valore positivo si affermerà come predominante.¹⁶¹ La discussione dei valori, soprattutto nei prodotti destinati all'infanzia, deve avere un esito rassicurante e in qualche misura educativo. Soprattutto in un caso come quello della produzione Disney, senza dubbio il più clamoroso da un punto di vista di successo commerciale, questi sono i principi alla base della scrittura delle proprie storie.

In tempi recenti i cambiamenti della tipologia di pubblico e di mercato sembrano aver assecondato sempre di più una visione dell'animazione come forma di intrattenimento per l'infanzia, motivo che come si è visto è alla base del cambiamento delle dinamiche di produzione per i target. Se da una parte l'intento educativo ha assunto negli ultimi anni un ruolo sempre più centrale all'interno della narrativa dell'animazione, da un'altra ha limitato le possibilità di raccontare ad un pubblico più giovane argomenti difficili, anche se presi con le giuste misure. Curiosamente, nel discutere di questo argomento con le persone che ho avuto modo di intervistare, più di una ha menzionato lo stesso film per fare un esempio di un prodotto realizzato con dei criteri diversi da quelli a cui la più recente produzione animata ci ha abituati. Si tratta di *Brisby e il segreto di NIMH* (*The secret of NIMH*, Don Bluth, 1982), primo lungometraggio di Don Bluth dopo il suo abbandono dello studio Disney come animatore. Il film si distacca notevolmente dalle atmosfere e dai soggetti della produzione commerciale di lungometraggi d'animazione di quegli anni, creando una storia con diverse scene piuttosto cupe e una grande quantità di personaggi che Roger Ebert in una critica scritta dopo l'uscita del film nelle sale, definisce problematica da un punto di vista di identificazione degli spettatori più giovani nei loro confronti.¹⁶² Il fascino del film risiede nella sua natura ibrida di fiaba con elementi talvolta spaventosi legati alla realtà, presenti già nel titolo stesso: il NIMH è infatti il National Institute of Mental Health, l'Istituto Nazionale per la Salute Mentale, un luogo chiave della storia. Lo stile narrativo del film è stato tra le principali influenze per il lavoro di Marino Guarnieri:

¹⁶¹ *Ibidem*

¹⁶² <https://web.archive.org/web/20141223224913/http://www.rogerebert.com/reviews/the-secret-of-nimh-1982> (ultimo accesso: 22/08/2022).

Filosoficamente un artista che su tutti mi ha influenzato è stato Don Bluth grazie al suo film, *Brisby e il segreto di NIMH*, che è un film per bambini ma che allo stesso tempo fa vedere scene che un bambino non è abituato a vedere in un cartone animato: la siringa nella pancia del topo, il gufo spaventoso, le mani nodose di Nicodemus... sono cose che da bambino non vuoi guardare perché sono momenti in cui ti confronti con la paura, ma allo stesso tempo le guardi seduto al sicuro sul divano di casa tua, e secondo me questa è una bella cosa.¹⁶³

Un esempio che sarebbe possibile identificare come una di quelle produzioni “di rottura” che sono così difficili da realizzare in questo momento storico.

Per la parte finale di questo testo ho deciso di dedicare tre capitoli a tre differenti realtà produttive italiane dell’animazione che differiscono per l’assetto della propria pipeline, per la tipologia di storie che hanno scelto di raccontare e per il formato con cui le raccontano. Il primo caso è quello dello Studio Mistral di Francesco Filippi, come esempio di piccola realtà autoriale dedita anche alla produzione commerciale; il secondo è Studio Bozzetto & Co., dedicato alla produzione di serie televisive animate; il terzo infine è MAD Entertainment, uno studio che lavora alla produzione di lungometraggi di animazione.

¹⁶³ Intervista con Marino Guarnieri del 16/05/2022.

Capitolo 8

Studio Mistral

Studio Mistral è una piccola realtà italiana con sede a Bologna che grazie alla versatilità del proprio responsabile, Francesco Filippi, ha avuto modo di realizzare opere di animazione con stili e tecniche molto diverse tra loro. La formazione di Filippi è tendenzialmente umanistica: dopo il diploma di liceo classico, i suoi studi si concentrano sulle scienze dell'educazione, «che è una cosa un po' anomala per gli addetti ai lavori, ma in realtà molto importante perché conoscere l'educazione aiuta immensamente chi scrive. Altrimenti si finisce ad occuparsi sempre degli stessi stereotipi e del buonsenso della domenica».¹⁶⁴ Dopo la laurea nel 1999, Filippi decide di occuparsi di animazione: comincia quindi a frequentare corsi di sceneggiatura sia in Italia che all'estero e ad autoprodursi alcuni cortometraggi grazie ai quali ha avuto modo di entrare nel mondo del lavoro e di occuparsi soprattutto di regia e sceneggiatura, pur continuando a spaziare su altri tipi di mansioni. La sua formazione per la scrittura professionale avviene tramite diversi corsi, tra cui uno di scrittura creativa a Roma tenuto da Andrea Purgatori ed incentrato su fumetto, romanzo e sceneggiatura, e un corso con Fabio Bonifacci, sceneggiatore noto soprattutto per il suo lavoro per il cinema in live-action. Viene segnalata un'ultima parentesi formativa, breve ma piuttosto importante, che consiste in una borsa di studio alla School Of Visual Arts di New York nel 2012:

Ho passato un'estate a studiare sceneggiatura per l'animazione e per cinema dal vero. Avevo già fatto un cortometraggio con attori in carne ed ossa, ma il corso mi ha aiutato a migliorare in quel tipo di lavoro. Mi ha fatto capire per bene non solo la struttura del viaggio dell'eroe, che è molto usata nel cinema americano, ma è stato anche un momento di approccio al lavoro su quella che loro chiamano "advance question", la domanda preliminare, che consiste nel modo in cui si lavora ad un determinato tema con una struttura che abbia chiarezza e lucidità. Per il resto sono abbastanza un autodidatta: animazione e regia me le sono studiate sui libri e analizzando i film. Non mi ritengo molto bravo a disegnare quindi non ho potuto frequentare le classiche scuole dell'animazione che ci sono.¹⁶⁵

Le varie esperienze lavorative personali ed effettuate su commissione hanno permesso a Filippi di prendere parte a numerosi progetti e di avere la possibilità di osservare ed imparare

¹⁶⁴ Intervista con Francesco Filippi del 07/03/2022.

¹⁶⁵ *Ibidem*

il lavoro nel campo dell'animazione professionale da molti punti di vista diversi. Nel suo lavoro come sceneggiatore freelance, Filippi è stato un membro del gruppo di scrittura per la seconda stagione della serie *Winx Club*, dove ha svolto sia la mansione di sceneggiatore che di supervisore alla sceneggiatura: un'esperienza che lo ha aiutato, tra le altre cose, a comprendere quanto sia importante conoscere la pipeline di un progetto animato e le modalità con cui le singole figure professionali lavorano al suo interno.

Nel mio lavoro per *Winx Club* ho scritto diversi episodi in cui per motivi contrattuali non sono stato accreditato. Ricordo che ad un certo punto in una sceneggiatura avevo scritto che a Bloom, durante la lezione di magia, cascava la testa dal sonno, e che quindi nella scena c'era questo movimento della testa che stava per cadere in avanti ma che si rialzava di scatto, come quando ti viene un colpo di sonno. Andrea Pulito, uno dei supervisori della serie, ha letto quella scena e mi ha detto: "no, questa scena non può esserci." La serie era animata da uno studio cinese, e gli animatori che ci lavoravano sicuramente non sarebbero stati in grado di capire quell'indicazione di movimento. L'unico modo in cui poteva essere realizzata era far sì che Bloom si stropiciasse gli occhi, perché quello è un gesto innato che tutti i bambini conoscono. È universale, e anche se era uno stereotipo quello era il modo corretto di indicare che un personaggio dimostrava di avere sonno.¹⁶⁶

Tra gli altri lavori su commissione, Filippi ha lavorato anche alla regia di alcuni videoclip per la serie "I cartoni dello Zecchino d'Oro". Si tratta di una serie di cortometraggi animati realizzati da diversi artisti per i brani interpretati dal Piccolo Coro dell'Antoniano; Filippi si è occupato della scrittura e della regia dei "cartoni" per *Tu scendi dalle stelle* nel 2014, *Le Parce-que Des Pourquoi* nel 2015, e *Choof The Train* nel 2016.

Studio Mistral rappresenta di fatto una realtà molto flessibile, definita da Filippi come «una rete di freelancer che vengono chiamati a seconda dei progetti da realizzare».¹⁶⁷ Dopo la realizzazione di alcuni cortometraggi in live action, nel 2010 Filippi scrive, dirige e produce il cortometraggio d'animazione *Gamba Trista* (*Gamba Trista*, Francesco Filippi, 2010). La vicenda è ambientata a Bologna e racconta la storia di Giovanni, un ragazzo nato senza le ossa nelle gambe: la sua disabilità lo rende costantemente vittima di bullismo e di prese in giro («qui a Bologna "tristo" vuol dire completamente imbranato»),¹⁶⁸ ma lo ha anche costretto a sviluppare una grande forza nei muscoli delle braccia. Sarà questa forza fisica,

¹⁶⁶ *Ibidem*

¹⁶⁷ *Ibidem*

¹⁶⁸ *Gamba Trista*, Francesco Filippi, 2010.

assieme alla sua inscalfibile attitudine positiva e al tenero sentimento per una ragazza di cui è innamorato, ad aiutarlo a prevalere su chi si è sempre preso gioco di lui. Nel 2018 Studio Mistral realizza un'opera decisamente più ambiziosa: si tratta di un mediometraggio realizzato con la tecnica della stop-motion¹⁶⁹ intitolato *Mani rosse* (*Mani rosse*, Francesco Filippi, 2018). Il film è prodotto da Rai Ragazzi e dalla casa di produzione Sattva Films di Michele Fasano, e racconta la storia dell'incontro tra Ernesto, un bambino che abita con la zia ma che è costretto a trascorrere molto tempo da solo a causa degli impegni di lavoro di quest'ultima, e Luna, una sua misteriosa coetanea dotata di un particolare potere che le permette di produrre un liquido rosso simile al sangue che le sgorga dalle mani. Luna è segretamente vittima di abusi e di violenze da parte del padre, con cui abita da sola in seguito alla morte prematura della madre, e usa il suo potere per dare sfogo alla propria creatività nel tentativo di evadere dalla realtà in cui è costretta a vivere. Grazie all'incontro con Ernesto riuscirà a trovare la forza per accettare sé stessa, affrontare il padre e cominciare una nuova vita lontana dalla violenza e dalla paura. Il film è stato finanziato, oltre a Studio Mistral, da una campagna lanciata sul sito di crowdfunding Ulule, grazie alla quale è stato possibile raccogliere i fondi indispensabili alla produzione.¹⁷⁰ A differenza delle precedenti produzioni di Studio Mistral in cui i professionisti coinvolti avevano sempre lavorato a distanza, per la realizzazione di *Mani rosse* Filippi ha lavorato assieme ai propri collaboratori in alcuni laboratori appositamente allestiti con i pupazzi, i set e l'attrezzatura per girare il film in stop motion. *Mani rosse* è stato presentato in molti festival nazionali e internazionali e ha ottenuto numerosi riconoscimenti.¹⁷¹ I temi trattati e la loro esplicita messa in scena lo rendono un film con un target di riferimento più avanzato rispetto al precedente *Gamba Trista*: la violenza e l'abuso vengono infatti presentati senza veli in un clima di angoscia crescente, smorzato solo dai momenti di intimità tra i due protagonisti. *Mani rosse* e *Gamba Trista*, i due prodotti più autoriali di Filippi, sono la testimonianza dell'attenzione del loro autore alle tematiche legate ai problemi dell'infanzia, all'educazione e alla crescita, presentate sempre senza un intento didattico didascalico, ma con il tentativo di far sentire la vicinanza dei personaggi agli spettatori a cui sono destinate le loro storie. Anche perché per Filippi l'educazione è alla base del concetto stesso di produttività.¹⁷²

¹⁶⁹ Si tratta in realtà di un film realizzato a tecnica mista, che oltre alla stop motion si è avvalso anche dell'animazione 2D pittorica e della pittura digitale. Fonte:

<https://www.michelefasano.it/film/animation-films/mani-rosse-red-hands/> (ultimo accesso: 18/08/2022).

¹⁷⁰ La campagna ha raccolto il 108% dei fondi necessari alla realizzazione del film e si è chiusa il 18 dicembre 2017. <https://it.ulule.com/mani-rosse/> (ultimo accesso: 18/08/2022).

¹⁷¹ <https://www.michelefasano.it/film/animation-films/mani-rosse-red-hands/> (ultimo accesso: 18/08/2022).

¹⁷² «Quando realizzi un prodotto sei sempre educativo, perché tu esisti: tu vivi, esisti e sei guardato, e in questo sei educativo, quindi di conseguenza il prodotto che cerchi di vendere ha una misura educativa, che volendo può

Trattandosi di una realtà indipendente, sebbene con alle spalle diverse collaborazioni con punti di riferimento piuttosto importanti nell'ambito della produzione nazionale, Studio Mistral è l'esempio eloquente di una figura autoriale del mondo dell'animazione italiana. Filippi nasce soprattutto come scrittore, e la scrittura lo ha portato a gestire la propria creatività con un approccio pragmatico nei confronti delle sue produzioni:

Nel momento in cui immagino qualcosa mi viene naturale pensare se è realizzabile oppure no. Di solito quando mi viene commissionato qualcosa ho un budget e un limite di tempo: hai tre minuti da animare, devi inventarti una storia e hai quel budget. Se sfori in qualsiasi misura sono affari tuoi. Sei un po' costretto a farti i conti in tasca. Altre volte invece puoi osare. In quei casi come prima cosa mi metto a scrivere pensando a cosa mi piacerebbe davvero fare e poi vedo se effettivamente sul piano pratico è realizzabile. Da un paio di decenni a questa parte il mio cervello è stato messo in condizione di pensare a cose che non siano troppo difficili da produrre.¹⁷³

Un fattore questo che, nonostante le attenzioni dell'autore, talvolta capita non venga tenuto in mente da una committenza che non conosce l'animazione e i suoi limiti. Filippi ricorda ad esempio un episodio riguardante la produzione del cortometraggio per *Choof The Train*, dove viene raccontata la storia di un mondo popolato da animali antropomorfizzati costretti ad un lavoro monotono che li priva della possibilità di provare emozioni genuine (il problema verrà risolto grazie all'uso dell'immaginazione dei due protagonisti, un'anatra e un panda rosso). In quello che nel corto animato è presentato a tutti gli effetti come un campo per lavori forzati, Filippi aveva pensato agli antagonisti come dei rinoceronti cyborg con una sorta di cono antigravitazionale al posto delle gambe per consentire loro di muoversi senza toccare terra. Quando il supervisore Rai che si occupava del progetto ebbe modo di vedere i concept per i rinoceronti chiese se non fosse possibile mettergli le gambe e far vedere che camminavano. Filippi rispose che quella scelta era stata fatta proprio per evitare di dover animare il movimento delle gambe, che avrebbe richiesto molto tempo e molto lavoro in più.¹⁷⁴

Al di là delle attenzioni e degli accorgimenti dedicati alla parte produttiva, Filippi cerca di lavorare con precise modalità nei confronti del target dei propri prodotti: crede molto nel valore educativo e formativo dell'animazione, non solo come forma artistica ma anche come

essere anche politica, perché si propone come una tua visione del mondo». Intervista con Francesco Filippi del 07/03/2022.

¹⁷³ *Ibidem*

¹⁷⁴ *Ibidem*

esperienza di crescita per lo spettatore. I suoi film si configurano come creazioni pensate per determinate fasce di pubblico caratterizzate da sottotesti facilmente comprensibili per i suoi spettatori, ma che al tempo stesso si prestano alla discussione e alla riflessione sui loro contenuti. Il concetto più caro a Filippi è quello di «tenere lo spettatore per mano», accompagnandolo in un percorso di crescita attraverso storie e stimoli diversi, ma sempre nella consapevolezza e nel rispetto dei destinatari dei suoi film.

Dopodiché io sono dell'idea che la visione di un film debba essere un'esperienza al pari delle esperienze che si ha modo di fare nella vita, e quindi che bambini e adulti siano in grado di apprezzarla a modo proprio. Un buon gelato, un bel mare o una bella montagna sono cose belle per tutti.¹⁷⁵

¹⁷⁵ *Ibidem*

Capitolo 9

Studio Bozzetto & Co.

Lo studio fondato da Bruno Bozzetto nel 1960 ha continuato negli anni ad occuparsi di produzioni originali e su commissione realizzando serie, pubblicità e segmenti animati per svariati programmi televisivi nazionali e internazionali. Bruno Bozzetto è tuttora attivo nella sua produzione più autoriale ed artistica, caratterizzata dalla realizzazione di cortometraggi animati con diverse tecniche 2D che vengono pubblicati nel suo canale YouTube.¹⁷⁶ La direzione dello studio negli ultimi anni è stata affidata principalmente al figlio di Bruno, Andrea Bozzetto, e al produttore Pietro Pinetti. Dopo aver avuto sede per alcuni anni a Milano vicino ad un agglomerato di studi d'animazione che comprendeva anche lo studio Vallaround e Movimenti Productions, Studio Bozzetto & Co. ha da poco spostato la sua sede a Bergamo, dove ha cominciato la produzione della seconda stagione della serie *Gli Acchiappagiochi* (*Gli Acchiappagiochi*, Andrea Bozzetto e Branko Rankic, 2021 - in corso).¹⁷⁷ Trattandosi di un piccolo studio, Andrea sente di poter ancora mantenere una certa contaminazione all'interno della pipeline produttiva, a differenza dei grandi studi dove sono necessarie più deleghe e divisioni nei ruoli.

Da un lato è anche un aspetto positivo perché hai sempre il polso della produzione e sai sempre cosa stanno facendo tutti. Però mi rendo conto che se ci trovassimo a lavorare a tre serie contemporaneamente, fossero anche solo tre stagioni de *Gli Acchiappagiochi*, non avremmo il tempo fisico di occuparcene. Quindi a quel punto crei una catena di persone dove una supervisiona l'altra in modo da poter gestire una produzione più ampia. Secondo me essendo più piccoli c'è, spero, la possibilità di mettere qualcosa in più nella serie per renderla più personale. Ci vivi assieme fino alla fine della sua produzione e poi la partorisci come un figlio. Negli studi più grandi immagino che ci siano più situazioni in cui il lavoro viene delegato; la regia guarda lo storyboard e controlla le animazioni, ma deve imparare a lasciare andare il progetto in modo che segua il suo corso e che venga realizzato da altre persone per poter essere portato a termine entro certe scadenze. C'è un po' di conflitto da questo punto di vista anche tra me e il mio socio: lui insiste per farmi delegare e farmi avere il tempo di pensare ad altro, però non è facile, specialmente se la serie l'hai inventata tu. È un progetto in cui ti metti molto in gioco, devi vedere se funziona e

¹⁷⁶ <https://www.youtube.com/user/BrunoBozzettoChannel>

¹⁷⁷ Intervista con Andrea Bozzetto del 09/05/2022.

se piace. E se non piace almeno ho la certezza di aver fatto tutto il possibile per farla come volevo io.¹⁷⁸

La scrittura dei progetti di Studio Bozzetto & Co. è affidata principalmente a Valentina Mazzola, che ricopre il ruolo di sceneggiatrice e di story editor.¹⁷⁹ La sua formazione è piuttosto eterogenea,¹⁸⁰ ma alla base del suo lavoro come autrice c'è da sempre il fascino per il mondo dei bambini e una grande passione per la comunicazione dell'infanzia:

È una cosa per cui lotto tutt'oggi perché, come penso ti abbiano già anticipato gli altri sceneggiatori con cui hai parlato, in Italia la scrittura per l'animazione, che nel nostro caso è soprattutto animazione per l'infanzia o young adult, non è una cosa su cui ci si può specificamente formare. Non ci si forma per parlare ai bambini, tantomeno si conosce la differenza precisa tra i diversi target.¹⁸¹

Oltre a Studio Bozzetto & Co., Mazzola lavora anche per molte case di produzione italiane che spesso collaborano a co-produzioni straniere: solitamente i paesi coinvolti sono, tra gli altri, Francia, Canada e l'Inghilterra. Mazzola ha avuto modo di osservare come gli addetti ai lavori in questi paesi abbiano una formazione diversa e di come le varie professionalità siano molto più strutturate («Il che non vuol dire che siano più bravi, ma hanno dei ruoli molto meglio definiti rispetto a quelli che abbiamo in Italia. Hanno scrittori formati per l'animazione».)¹⁸² Mazzola è stata la sceneggiatrice e story editor per due dei progetti di maggior successo commerciale realizzati da Studio Bozzetto & Co. negli ultimi dieci anni: si tratta di due serie per bambini in età prescolare, *Topo Tip* e *Gli Acchiappagiochi*. La serie di *Topo Tip* è l'adattamento di una celebre collana di libri realizzata da Marco Campanella, ed è stata prodotta da Rai Fiction, Studio Campedelli, dalla casa editrice Giunti (che detiene i diritti sul personaggio) e in coproduzione con la casa di produzione tedesca m4e. La serie è

¹⁷⁸ *Ibidem*

¹⁷⁹ «Mentre lavoravo come scrittrice ho incontrato Bruno Bozzetto, che mi ha proposto di lavorare come sceneggiatrice per il suo studio. Io non sapevo neanche cosa fosse una sceneggiatura. Lui mi ha mandato delle sceneggiature e mi ha detto: “ecco, sono più o meno così.” Quindi la mia formazione è avvenuta con la stesura delle sceneggiature per un'intera serie di cinquantadue episodi che poi è andata in onda sulla Rai intitolata “I Così”. Bruno è stato il mio story editor». Intervista con Valentina Mazzola del 15/03/2022.

¹⁸⁰ «Ho sempre scritto, fin da quand'ero piccola. Dopo il liceo mi sono iscritta al DAMS a Bologna, ma il mio vero interesse era l'arte. Non avevo le idee molto chiare, non sono partita pensando di fare la sceneggiatrice. Poi ho cambiato perché il DAMS non mi piaceva più e mi sono iscritta a filosofia, ma durante gli studi ho cominciato ad appassionarmi alla letteratura per l'infanzia. Ho letto molti testi per l'infanzia, ho cominciato a frequentare la fiera del libro di Bologna e poi ho avuto l'occasione di collaborare con la casa editrice Giunti per cui scrivevo storie e libri scolastici dove dovevo inventare giochi di parole, piccole fiabe e vari esercizi sul filo della letteratura per bambini». *Ibidem*

¹⁸¹ *Ibidem*

¹⁸² *Ibidem*

stata realizzata con l'animazione 3D, una scelta che da un punto di vista grafico ha richiesto l'elaborazione di un nuovo design dei personaggi rispetto ai loro disegni nei libri di Campanella:

La difficoltà è stata costruire i personaggi soprattutto da un punto di vista grafico, perché il personaggio di *Topo Tip* così com'era nei libri era impossibile da animare... aveva dei piedi giganteschi, era piuttosto brutto e non si poteva portarlo sullo schermo così com'era. La sua mamma era molto all'antica e veniva sempre disegnata con addosso un grande grembiule; bisognava trovare un modo di modernizzarla un po' senza andare ad intaccare il ruolo profondo che aveva all'interno della serie.¹⁸³

Da un punto di vista narrativo, i libri di *Topo Tip* raccontano piccoli momenti quotidiani nella vita del protagonista, che spesso vengono utilizzati dall'autore come occasione educativa per i lettori più giovani. Per la serie animata è stato indispensabile ingrandire il mondo che veniva presentato nei libri e creare nuovi personaggi per poter attingere ad un bacino narrativo più ampio.¹⁸⁴

Aggiungere una coccinella

Topo Tip rappresenta un caso interessante per quello che riguarda la scrittura di un prodotto animato italiano in una dinamica di coproduzione internazionale. La serie si propone principalmente come un prodotto educativo destinato ad un pubblico molto giovane; la scrittura di alcuni suoi episodi è stata tuttavia oggetto di critiche da parte del coproduttore tedesco a causa dei contenuti in contrasto con la linea editoriale della casa di produzione estera. Tra i tanti, c'è un caso piuttosto divertente segnalatomi da Andrea Bozzetto: si tratta di un episodio con una scena in cui alcuni dei piccoli protagonisti della serie salgono a bordo di una barchetta su un lago, che è in realtà una pozzanghera; la barchetta comincia a muoversi e prende un po' il largo, ma essendo ormeggiata al molo non c'è pericolo che possa andare alla deriva. Il produttore tedesco segnalò la scena come problematica al momento della revisione

¹⁸³ Valentina Mazzola durante la masterclass dedicata alla sceneggiatura per l'animazione dell'edizione 2022 del Bergamo Animation Days.

¹⁸⁴ «Quando costruisci un personaggio pensi: bene, gli do la vita. Come vive questa creatura? Con chi abita? Se va all'asilo come sono le sue maestre e i suoi compagni di classe? I compagni hanno a loro volta dei genitori: come sono? E poi da lì costruisci tutto il mondo in cui i personaggi si muovono, compresa la pianta del villaggio in cui abitano. E da lì arrivano le altre domande: se ci sono i bambini c'è anche un medico. Che personaggio è? I bambini giocano o fanno sport? Pezzo per pezzo costruisci tutto il mondo della serie, e quello diventa il campo da gioco dello sceneggiatore per inventare le singole storie». Intervista con Valentina Mazzola del 15/03/2022.

della sceneggiatura a causa del contenuto potenzialmente pericoloso se mostrato ad un pubblico di bambini. Per risolvere il problema, il team di Studio Bozzetto decise di far indossare ai personaggi che salivano sulla barca dei giubbottini di salvataggio («anche se non è che avesse molto senso, perché quella che stavano compiendo era una piccola bravata. Però l'abbiamo buttata sul ridere, abbiamo pensato “sono dei topi, sono degli animali, fa un po' ridere il fatto che indossino i giubbotti di salvataggio”»).¹⁸⁵ Dal momento che un concept della serie si basava sul fatto che i personaggi prendessero degli oggetti appartenenti al mondo degli esseri umani e ne reinventassero l'utilizzo per le loro dimensioni, l'idea fu quella di mostrare dei giubbotti di salvataggio fatti con il pluriball e di fargli indossare quelli, poiché trattandosi di plastica sarebbe stata in grado di galleggiare. Il commento della televisione tedesca fu che quella scena era inappropriata, poiché c'era il pericolo che vedendola un bambino sarebbe potuto andare al mare ed entrare in acqua indossando del pluriball, convinto che lo avrebbe fatto restare a galla.¹⁸⁶ Altre segnalazioni di questo tipo sono state fatte per una scena in cui si vedono i protagonisti della serie saltare su un letto (un'azione ritenuta pericolosa dal momento che veniva eseguita dai bambini senza che prima avessero indossato il caschetto), o per una scena in cui li si vedeva soffiare delle bolle di sapone in casa.¹⁸⁷ In alcune circostanze, le critiche del coproduttore sono state rivolte anche a particolari scelte di montaggio.¹⁸⁸ Un caso eclatante riguarda l'intervento della televisione tedesca durante la presentazione di un teaser realizzato dallo studio per lanciare il prodotto poco prima della sua messa in onda in televisione. Nel tentativo di creare il trailer di *Topo Tip* evitando di chiamare degli attori per il doppiaggio per limitare i costi, lo studio pensò di realizzare il teaser con una breve introduzione eseguita da una voce narrante fuori campo, al termine della quale venivano mostrati i personaggi della serie.

Quando abbiamo preparato quel teaser lo abbiamo presentato e mentre eravamo in chiamata con il distributore ci è stato chiesto di chi fosse quella voce che si sentiva all'inizio del teaser. Noi non riuscivamo a capire il senso della domanda, ma gli abbiamo risposto che era un voice over di qualcuno che presentava la serie. Ma loro hanno insistito continuando a chiedere “sì, ma di chi è quella voce? I bambini

¹⁸⁵ Intervista con Andrea Bozzetto del 09/05/2022.

¹⁸⁶ *Ibidem*

¹⁸⁷ Intervista con Valentina Mazzola del 15/03/2022.

¹⁸⁸ «In certi casi anche dei semplici stacchi costituivano un problema. C'era per esempio una scena in cui i personaggi erano in camera da letto e uno di loro diceva “dai, usciamo a giocare!”, e nella scena successiva li si vedeva in giardino che giocavano. E il coproduttore ci ha chiesto “ma come sono arrivati in giardino?” Noi per risparmiare sull'animazione in quelle scene usavamo uno stacco e la dissolvenza per passare all'inquadratura successiva. Loro volevano che ci fosse una scena in cui i personaggi li si vedeva esplicitamente scendere dalle scale per arrivare in giardino». Intervista con Andrea Bozzetto del 09/05/2022.

devono vedere di chi è quella voce!” Io davvero non riuscivo a crederci, il voice over è una tecnica che viene utilizzata da sempre per raccontare una storia. Non potevamo usare la voce fuori campo perché i bambini dovevano vedere chi stava parlando! Alla fine abbiamo realizzato il trailer aggiungendo una scena alla fine dove si vedeva una specie di casa a forma di fungo illuminata da dentro: la macchina da presa entrava nel fungo e si vedeva che al suo interno c’era uno studio di registrazione con una coccinella, e quindi veniva mostrato che era lei che stava parlando fin dall’inizio del video. Abbiamo dovuto realizzare un personaggio in più perché ci era stato impedito di utilizzare il voice over.¹⁸⁹

Le produzioni di questo tipo sono continuamente soggette a compromessi dettati dalle linee editoriali dei paesi che partecipano come coproduttori, quindi è molto importante non dare mai nulla per scontato, soprattutto quando sono i prodotti rivolti all’infanzia ad entrare nel merito della discussione. Si tratta di condizioni che in alcuni casi si rivelano molto limitanti, e che se da un lato possono essere ritenute comprensibili da un punto di vista dei contenuti per quello che riguarda la sicurezza dei giovani spettatori, dall’altro costituiscono degli ostacoli non indifferenti alle possibilità creative degli addetti ai lavori. La differenziazione sempre più precisa dei vari target per l’animazione e la crescente preoccupazione dei genitori per la sicurezza dei contenuti nei prodotti pensati per l’infanzia ha sancito un passaggio che per certi versi ha trasformato il palinsesto televisivo portandolo da un estremo all’altro.¹⁹⁰ Per quanto apparentemente possa sembrare semplice nella sua struttura e nei suoi contenuti, una serie per l’infanzia deve confrontarsi con realtà molto esigenti e sottostare a numerose regole. «Di conseguenza ci tocca lavorare con delle storie che a volte risultano piatte. Però la colpa non è nostra».¹⁹¹

Mettere in scena un gioco

Rispetto all’operazione di adattamento eseguita per *Topo Tip*, la serie *Gli Acchiappagiochi* è un prodotto originale di Studio Bozzetto & Co. L’idea è nata all’interno dello studio da una collaborazione tra Andrea Bozzetto, Branko Rakic e Corrado Colleoni, ed è stata concepita come una serie per un target prescolare con un’ambientazione che presentasse elementi tipici

¹⁸⁹ *Ibidem*

¹⁹⁰ «Quando da piccoli vedevamo Wile Coyote mettere della dinamite in mezzo alla strada per fermare Beep Beep non ci veniva in mente di fare una cosa simile. Eravamo in grado di fare una distinzione tra quello che vedevamo in televisione e quella che era la realtà. Adesso c’è un po’ di paranoia e si cerca di fare le cose nel modo più corretto possibile. Io poi da piccolo avevo visto delle serie animate giapponesi che venivano trasmesse in televisione con delle scene che erano davvero traumatizzanti per un bambino, però come dicevo prima nessuno badava ai contenuti di quelle serie e venivano tranquillamente messe in onda. Adesso l’esagerazione c’è nell’altro senso». *Ibidem*

¹⁹¹ *Ibidem*

della fantascienza. Da un punto di vista tecnico, la serie nasce anche dal desiderio dello studio di ritornare alla produzione di animazione 2D, dopo gli anni passati a lavorare al 3D di *Topo Tip*. Durante questa prima fase dello sviluppo del concept, limitata quasi solo alle conversazioni tra Bozzetto, Rankic e Colleoni, nasce l'idea dei giochi da cortile come collante principale della struttura dei singoli episodi. Bozzetto è l'autore di una prima piccola bibbia letteraria, scritta durante un viaggio in treno: un documento piuttosto breve, ma che al suo interno contiene tutte le idee emerse durante le conversazioni con Rankic e Colleoni in grado di rendere il progetto omogeneo. Lo sviluppo rimane in questa fase fino ad una riunione con i responsabili Rai per la produzione di *Topo Tip*, quando Bozzetto propone in maniera molto informale l'idea per la serie a cui sta lavorando: «A me piace molto raccontare senza leggere perché se sei entusiasta della tua idea e riesci a raccontarla in un certo modo l'entusiasmo diventa contagioso. Mi hanno detto che la trovavano interessante, che in quel caso non vuol dire niente, però comunque la pulce nell'orecchio gliela metti».¹⁹² Dopo questa prima sorta di *pitch* comincia la scrittura per la serie: la bibbia letteraria viene vista e corretta da Mazzola, mentre Colleoni, che oltre ad essere uno dei creatori della serie è anche il direttore artistico dello studio, comincia a fare degli schizzi per il character design. Una volta terminata questa prima fase di stesura tutto il materiale viene spedito a Rai, che ha così modo di consultare le bozze della bibbia letteraria e della bibbia grafica. Nel frattempo prosegue il dialogo tra Rai e lo staff dello studio, in cui quest'ultimo cerca di coinvolgere maggiormente il produttore mostrandogli come l'idea che era stata precedentemente proposta sia stata valorizzata grazie al lavoro grafico e di scrittura. Da quel momento la bibbia comincia ad avere più corpo e i testi sono vengono strutturati meglio. Mazzola si occupa della stesura del soggetto per un episodio, e a quel punto comincia il lavoro sulla sceneggiatura. Trattandosi di una coproduzione con il Canada, l'approvazione della sceneggiatura dell'episodio avviene solo dopo la revisione da parte del coproduttore estero che controlla che tutti i contenuti rispettino le linee editoriali. Una volta ricevuto il permesso per procedere, la sceneggiatura viene ulteriormente modificata in studio per rispettare il timing dell'episodio.

Abbiamo continuato ad aggiungere materiale grafico e poi abbiamo mandato tutto alla Rai. L'idea è piaciuta. In quel momento c'è un passaggio in cui Rai dice "tutto molto bello, ma funziona in video?" E lì non puoi saperlo. L'idea di un personaggio che viaggia attraverso i vari pianeti può essere bellissima, ma quando si tratta di animarla è un'altra faccenda.¹⁹³

¹⁹² *Ibidem*

¹⁹³ *Ibidem*

Per testare il funzionamento della sceneggiatura e della parte grafica, lo studio realizza un videoboard per un episodio della serie che una volta terminato viene mandato a Rai:¹⁹⁴ il produttore, dopo averlo visionato, comunica che tutto funziona. A quel punto viene dato dato il via per cominciare a produrre *Gli Acchiappagiochi*.

Dopo aver avuto l'approvazione da Rai comincia il lavoro sulle sceneggiature. Il reparto per la prima stagione della serie conta cinque sceneggiatori, mentre Mazzola ha svolto la mansione di story editor. Oltre alla parte di scrittura, Studio Bozzetto & Co. si è occupato anche della maggior parte della pre-produzione realizzando il design di tutti i personaggi e di tutti gli sfondi, e delegando l'animazione degli episodi allo studio DogHead Animation, un service italiano la cui sede operativa è a Firenze; la post-produzione è stata curata da Studio Bozzetto.¹⁹⁵ *Gli Acchiappagiochi* è incentrato su un gruppo di piccoli alieni che in ogni episodio visitano un nuovo pianeta sul quale scoprono un gioco da fare in gruppo all'aperto. I giochi, siano essi tradizionali o nuovi, sono il filo rosso che caratterizza l'intera serie, la quale si propone di insegnare ai più piccoli le regole e le dinamiche delle attività svolte dai protagonisti nei vari episodi. Dal punto di vista della regia, la realizzazione della serie si è rivelata problematica proprio a causa della scelta della tecnica del 2D. Durante la lavorazione di *Topo Tip* la tridimensionalità e tutte le sue possibilità avevano consentito di utilizzare un ampio repertorio registico con un grande numero di inquadrature e di scelte di montaggio: in pratica la macchina da presa poteva fare di tutto in ogni direzione. *Gli Acchiappagiochi* invece presenta un 2D molto piatto, che rende molto difficile utilizzare visivamente la profondità per poter rappresentare al meglio lo svolgimento di alcuni giochi dove i personaggi si avvicinano o si allontanano gli uni dagli altri. Una limitazione che ha fatto realizzare a Bozzetto e al suo staff che far capire i giochi ad uno spettatore che non li conosce non è per niente facile, perché spiegare qualcosa e farlo vedere può risultare più ostico di quello che si può comunemente immaginare:

¹⁹⁴ «Abbiamo preparato uno storyboard e poi ci siamo messi a lavorare sull'animazione. Lo abbiamo fatto anche con le voci, e tra l'altro per il primo videoboard abbiamo utilizzato delle voci di veri bambini, abbiamo chiamato dei bambini a doppiare i personaggi. È stata una cosa splendida, ma sapevamo già che in produzione non avremmo potuto utilizzare dei bambini per il doppiaggio... li abbiamo reclutati solo per l'episodio pilota».

Ibidem

¹⁹⁵ Per quello che riguarda i personaggi, una volta definiti i design sono stati inviati a DogHead, dove grazie al software Toon Boom Harmony sono stati rielaborati in modo da evitare di dover creare per ognuno il design turn-around (una veduta a 360 gradi del singolo personaggio). Gli sfondi e i pianeti in cui si svolgono le vicende dei vari episodi sono stati invece modellati in 3D da Studio Bozzetto & Co. da un reparto specializzato che ha modellato i concept, li ha costruiti e ne ha studiato la luce. Una volta terminato questo lavoro, i modelli 3D sono stati appiattiti e mandati a DogHead per il loro inserimento all'interno delle sequenze animate. *Ibidem*

Ci pensi e lo realizzi ma poi lo guardi e ti rendi conto che un bambino guardandolo non sarebbe in grado di capire come funziona effettivamente il gioco che gli stai mostrando. Si vede un personaggio che va in un posto, tocca qualcosa, poi si sposta e va da un'altra parte o ritorna da dove è partito, e lì diventa difficile scegliere cosa mostrare per far capire il senso delle azioni che il personaggio sta compiendo. Spero che con la seconda stagione sarà diverso perché ora siamo rodati da cinquantadue episodi in cui andava fatto questo lavoro, ma devo dire che abbiamo avuto anche dei momenti di sconforto in cui alla fine della spiegazione visiva del gioco dicevo "okay, io non ho capito niente. Come fa a capirlo un bambino che magari neanche conosce il gioco?". Parti da un gioco semplice come quello dei quattro cantoni e ti rendi conto di come far capire bene quali siano i movimenti da fare possa diventare molto difficile.¹⁹⁶

Il ruolo principale di problem solving in questo caso può essere individuato nello storyboard artist, che solitamente esegue due stesure di storyboard: la versione rough, dove le singole scene vengono schizzate velocemente, seguita poi da una versione dove è stato effettuato il clean-up, una sorta di pulizia grafica. Nel caso de *Gli Acchiappagiochi*, trattandosi di personaggi visivamente molto semplici da un punto di vista grafico gli storyboard non hanno presentato molti problemi, ma il principale interesse nella loro realizzazione è stato quello di far funzionare la storia. Una volta creato il videoboard con l'ausilio delle voci e di alcuni effetti sonori, il risultato deve essere in grado di dare la sensazione di quello che sarà il risultato finale nella maniera più chiara possibile; un esempio lampante di come scrittura, storyboard e animazione per questo genere di produzioni vadano mantenute costantemente in dialogo. «Se funziona bene lo storyboard funzionerà bene anche l'animazione. È meglio avere un'animazione fatta male ma con lo storyboard fatto bene piuttosto che il contrario. L'animazione non può salvare la storia».¹⁹⁷

Gli Acchiappagiochi ha avuto un ottimo successo di ascolti, ed è attualmente in lavorazione una seconda stagione della serie. Durante la produzione della prima stagione, la scrittura delle sceneggiature e la realizzazione degli storyboard sono state divise in parti uguali tra Italia e Canada. L'Italia inoltre, come è stato detto, si è occupata di tutto il lavoro creativo e della produzione dell'animazione, commissionata a DogHead. Per quello che riguarda la seconda stagione, al momento della mia intervista con Andrea Bozzetto erano in atto delle contrattazioni con il coproduttore canadese allo scopo di poter svolgere tutto il lavoro di

¹⁹⁶ *Ibidem*

¹⁹⁷ *Ibidem*

scrittura in Italia e di delegare al Canada un maggior numero di storyboard a cui lavorare. Una scelta dettata principalmente da due fattori: il primo consiste nell'attuale difficoltà di reperire storyboard artist in Italia (mentre la disponibilità di professionisti di questo tipo in Canada non è un problema); il secondo motivo alla base di questa scelta è che tenere tutta la parte di scrittura in Italia comporterebbe un notevole risparmio di tempo nel lavoro dello story editor evitando di dover tradurre tutti i documenti al momento delle correzioni e delle revisioni di sceneggiatura. L'azienda Disney, in un primo momento interessata all'acquisto de *Gli Acchiappagiochi*, ha dovuto rinunciare a causa della quantità di prodotti per il prescolare già in produzione per l'anno prossimo; questo contrattempo ha causato il ritardo della distribuzione della serie all'estero, dove al momento è trasmessa solo in Cina e in Spagna. La serie risulta comunque essere tra le più viste in Italia, e, dichiara Andrea Bozzetto, con la seconda stagione e il raggiungimento della quota di 104 episodi, diverrà un prodotto di una certa importanza anche per la possibilità di essere acquistato e distribuito con maggiore facilità in altri paesi.¹⁹⁸

¹⁹⁸ *Ibidem*

Capitolo 10

MAD Entertainment¹⁹⁹

Lo studio MAD Entertainment è una realtà nata nel 2010 con sede a Napoli, dove è amministrata da Luciano Stella, Maria Carolina Terzi e Carlo Stella; oltre ad essere uno studio d'animazione, la struttura ha anche un reparto dedicato alla produzione di film in live action e di documentari. I principali addetti ai lavori nel reparto animazione sono Marino Guarnieri, Alessandro Rak, Ivan Cappiello, Donato Sansone e Francesco Filippini, che ricoprono diverse mansioni a seconda dell'entrata in produzione dei vari progetti in cui lo studio viene coinvolto spaziando dalla scrittura all'animazione. La struttura dei ruoli dello studio e la sua pipeline tendono ad essere organizzate assecondando il tipo e la quantità di lavoro richiesta nei diversi momenti dell'anno:

Al momento gli altri stanno lavorando a degli inserti d'animazione per un documentario che abbiamo realizzato assieme e per un film di finzione che verrà prodotto da MAD. Io sto facendo un cortometraggio, Ivan è impegnato su una serie e Francesco sta lavorando ad un graphic novel. Ognuno di noi ha un piccolo dipartimento e una squadra di persone con le quali collaboriamo all'interno di MAD. C'era stato un periodo in cui lavoravamo tutti assieme ad un progetto alla volta, mentre adesso ci siamo un po' allargati.

Questa impostazione di lavoro è nata per adattarsi alle dinamiche produttive italiane che normalmente richiedono che una volta terminato un progetto sia indispensabile cominciare a lavorare alla produzione di un altro in modo da mantenere un flusso costante di lavoro per il maggior numero possibile di figure professionali coinvolte. In questo senso, l'ideale sarebbe cominciare la produzione di un progetto "accavallata" ad un'altra. La recente produzione dell'ultimo lungometraggio animato realizzato dallo studio, *YaYa e Lennie - The Walking Liberty* (*YaYa e Lennie - The Walking Liberty*, Alessandro Rak, 2021) ad esempio è cominciata nel 2018. Nello stesso anno il produttore Luciano Stella ha chiesto a Guarnieri, tra gli ideatori del soggetto del film, di cominciare a scrivere il lungometraggio successivo.²⁰⁰

¹⁹⁹ Tutte le informazioni e le citazioni comprese in questo capitolo attingono ad un'intervista con Marino Guarnieri che si è svolta il 16/05/2022 salvo dove diversamente indicato.

²⁰⁰ «Mi sono messo volontariamente da solo a cercare un soggetto, perché per esempio negli altri film a cui ho lavorato non sono stato accreditato nel soggetto e nella sceneggiatura. Da noi a lavorare comincia uno e gli altri lo raggiungono dopo».

L'evoluzione del progetto iniziato da Guarnieri è esemplare per comprendere come in questo tipo di ambiente la flessibilità sia un requisito importante per il proprio lavoro. Una volta portata a termine la stesura del lungometraggio il produttore infatti ha richiesto delle modifiche in modo da ottenere la sceneggiatura per un cortometraggio. Con i dovuti tagli si è giunti ad una sceneggiatura di quindici pagine, che equivalgono circa a quindici minuti di filmato. Il progetto è stato presentato nel 2019, nel 2020 sono stati concessi i finanziamenti per la sua realizzazione e la produzione è cominciata pochi mesi fa, ad aprile.

Una caratteristica che rende MAD praticamente unico nel suo genere in Italia è la produzione di lungometraggi d'animazione per adulti con una buona percentuale di distribuzione nelle sale cinematografiche del nostro paese. Alessandro Rak figura come il principale regista di questi film. Il suo primo film prodotto dallo studio, *L'arte della felicità* (*L'arte della felicità*, Alessandro Rak, 2013) è basato su un soggetto scritto da Luciano Stella, quasi interamente rivisitato da Rak nella sceneggiatura finale (scritta con lo stesso Stella). Dopo l'inizio della stesura della sceneggiatura, gli altri principali componenti del team MAD hanno contribuito con delle suggestioni arrivando a proporre anche intere scene non presenti nella sceneggiatura originale. Il film racconta la storia di Sergio, malinconico tassista che lavora a Napoli e che sotto la pioggia incessante trasporta da una parte all'altra della città i suoi clienti mentre i ricordi e i rimpianti della sua vita chiedono il conto nel presente. Le conversazioni con i vari passeggeri del suo taxi si trasformano in momenti epifanici, e il confronto con sé stesso e con il lutto per la morte del fratello lo aiuteranno a trovare una nuova dimensione di vita. La scrittura per il progetto dura circa un anno, ma nelle fasi finali di lavorazione il finale del film viene cambiato.²⁰¹ Un piccolo lusso che può concedersi uno studio che lavora con budget relativamente bassi:

Tendiamo sempre a voler cambiare il finale che mettiamo nella sceneggiatura quando la consegniamo, perché quando lavori per quattro anni ad un progetto è un po' una rottura sapere già come va a finire. Vediamo come il progetto si evolve e a quel punto capita che scegliamo un finale che magari non è radicalmente diverso da

²⁰¹ «Il finale del film lo inventammo mentre stavamo passeggiando una domenica sul lungomare. Era febbraio, mi pare, e tutti i ragazzi si chiedevano “ma questo film come finisce?” e noi rispondevamo che non ne avevamo idea. Abbiamo pensato al finale a febbraio e abbiamo consegnato il film a maggio. Quindi quando lo disegnammo, lo montammo e lo facemmo doppiare, i ragazzi ci chiesero “ah, ma finisce così?”. Ci fu questo momento molto divertente per stupirci tutti perché volevamo vedere le reazioni. Furono tutti contenti alla fine. Non è stato il risultato di un'improvvisazione, perché con l'animazione non si può improvvisare... però arrivò molto dopo rispetto alla sceneggiatura».

quello con cui siamo partiti, ma che ci dà la possibilità di stupire noi stessi a fronte del lavoro che è stato fatto in corso d'opera.

Nei casi di coproduzione internazionale le cose sono diverse. Guarnieri ricorda una collaborazione con la Francia in cui fin dall'inizio veniva richiesta la sceneggiatura completa prima di poter procedere con il resto del lavoro. In tutti i film realizzati esclusivamente da MAD invece la sceneggiatura viene scritta nello stesso momento in cui il reparto artistico lavora, ad esempio, ai concept per il design dei personaggi. Questa modalità di lavoro evita di creare una pipeline a reparti stagni, dal momento che se durante la stesura della sceneggiatura ci sono delle modifiche da apportare alla parte grafica, il reparto artistico viene contattato subito per fare gli aggiustamenti richiesti in corso d'opera. La realizzazione de *L'arte della felicità* ha costituito il primo grande lavoro per i principali creativi ed esecutori di MAD Entertainment: al momento della produzione del film, nessuno dei componenti del team preso singolarmente aveva fatto più di quindici minuti di animazione e di conseguenza nessuno aveva tenuto conto dei vari problemi di natura tecnica di una produzione simile, come la nomenclatura dei file e la loro archiviazione, che hanno richiesto determinate progettazioni informatiche per capire quali tipologie di hard disk sarebbero state necessarie per avere lo spazio necessario alla conservazione dei file. Il film inoltre è stato girato su pellicola, e la sua digitalizzazione ha comportato un costo che all'inizio della produzione non era stato calcolato. Anche il formato ha costituito un problema non indifferente: *L'arte della felicità* è stato girato a 24 fotogrammi per secondo di 1920 per 1080 pixel di dimensione, quindi con un formato televisivo, dal momento che tutto lo staff era sempre stato abituato a lavorare con quella modalità. Il film successivo viene affrontato con una maggiore preparazione, e nel 2017 esce al cinema il secondo lungometraggio animato di MAD, *Gatta Cenerentola* (*Gatta Cenerentola*, Alessandro Rak, 2017), una rivisitazione della fiaba di Giambattista Basile in chiave futuristica ma al tempo stesso legata al presente. Il film è ambientato nel porto di Napoli e gran parte degli eventi ha luogo su una nave chiamata Megaride, una struttura tecnologicamente all'avanguardia, proprietà del magnate e scienziato Basile. Il suo assassinio lascia orfana la piccola Mia, costretta a vivere con la donna che Basile era in procinto di sposare prima di essere ucciso e con le sue figlie, che la maltrattano senza tregua. L'assassino di Basile, Salvatore Lo Giusto, conosciuto da tutti come 'O Re, fa ritorno sulla Megaride dopo quindici anni dall'omicidio del proprietario allo scopo di sfruttare la maggiore età raggiunta da Mia per farsi consegnare l'eredità lasciatale dal padre, e allo stesso tempo mette in atto un piano per avviare un enorme traffico di droga. Il film è stato realizzato con una particolare

animazione 3D creata con il software open source Blender²⁰² ed è recitato quasi interamente in napoletano. *Gatta Cenerentola* ha ottenuto numerosi riconoscimenti, tra cui un Nastro d'argento e due David di Donatello, e un buon successo di botteghino. Considerata la sua natura piuttosto anomala per quello che riguarda anche la fascia di età a cui il film è indirizzato, si tratta decisamente di un buon risultato.

Il factotum Guarnieri

Guardando i titoli di coda di *Gatta Cenerentola* il nome di Marino Guarnieri figura tra i registi, gli sceneggiatori, i doppiatori, gli assistenti artisti, i performer per il motion capture, i direttori artistici e innumerevoli altre mansioni legate alla realizzazione del film, così come figurano allo stesso modo i nomi degli altri membri storici del team di MAD. Un fattore che da una parte lega strettamente il nome di Guarnieri a quello dello studio, e dall'altra dimostra che in Italia l'artigianalità dell'animazione, per quanto la tecnologia abbia compiuto decisivi passi in avanti, non è ancora riuscita a cancellare del tutto le pratiche che legano determinati autori ed artisti allo svolgimento di più ruoli all'interno della stessa produzione. Oltre a lavorare per MAD, Guarnieri è attualmente il presidente di ASIFA Italia e insegna in diverse scuole e accademie italiane. Dopo essersi diplomato in grafica pubblicitaria e fotografia ed essere impossibilitato a frequentare corsi accademici a causa della loro assenza sul territorio a lui limitrofo, comincia a lavorare come grafico in alcune tipografie per poi diventare art director di alcuni studi pubblicitari. A metà degli anni Novanta comincia a sperimentare con l'animazione 3D imparando ad utilizzare i vari software da autodidatta, e nel 2000 lavora come animatore non accreditato per una piccola produzione televisiva italiana ma gestita da uno studio coreano. Dopo aver conosciuto Ivan Cappiello, Alessandro Rak e Dario Sansone decide di licenziarsi dal lavoro di art director per la regione Campania e di provare a lavorare come autore creando delle illustrazioni per alcune mostre e copertine di interviste, e praticando l'insegnamento nello stesso tempo. I contatti e gli scambi di idee con Rak, Cappiello e Sansone danno vita a quello che Guarnieri identifica come il metodo professionale che caratterizzerà MAD Entertainment,

che non so se è una cosa replicabile però di fatto ci sono tre lungometraggi che dicono che per il momento ha funzionato. Di solito chi viene da noi resta un po' spiazzato, e le persone che comunque nel tempo si sono allontanate da MAD per

²⁰² <https://web.archive.org/web/20181108184345/https://www.blender.it/tag/gatta-cenerentola/> (ultimo accesso: 23/08/2022)

andare a lavorare da un'altra parte hanno dovuto praticamente ricominciare da zero perché il nostro approccio è molto diverso.

Nonostante molto del lavoro di Guarnieri all'interno dello studio sia dedicato alla scrittura, dichiara di non essersi mai formato come scrittore, pur avendo scritto storie per almeno trent'anni. Al momento dell'intervista si è occupato del soggetto e della sceneggiatura di tre cortometraggi e di tre lungometraggi, e per il nuovo cortometraggio da poco in produzione ricopre anche la mansione di dialoghista. Il suo approccio alla scrittura tiene conto di alcuni elementi tecnici per motivazioni legate al passaggio dalla sceneggiatura all'animazione:

Ci sono tre forme di comunicazione: quella verbale, quella paraverbale e quella non verbale. Devi tenere conto di cosa dici, come lo dici e come si comporta il tuo corpo quando lo dici. Le persone che si sanno far capire riescono a sincronizzare queste tre fasi, cioè riescono a dire la cosa giusta nel modo giusto e con il giusto atteggiamento fisico. Il problema in una sceneggiatura per l'animazione è che bisogna obbligatoriamente tenere conto di tutte e tre le cose perché se non lo si fa, quando arriva l'animatore dopo un anno e mezzo che hai passato a scrivere la sceneggiatura, tutto quello che ci hai messo di tuo lo perdi.

Da un punto di vista tecnico della scrittura, solitamente per indicare determinati aspetti legati alla comunicazione paraverbale e non verbale si usa un parentetico per dare delle indicazioni sull'atteggiamento fisico del personaggio che recita la battuta. Nella produzione live action non è detto che questi accorgimenti siano necessari, per via della presenza fisica degli attori e del regista che darà loro delle indicazioni sul set (il discorso cambia a seconda dello stile dello sceneggiatore, ma tendenzialmente una maggior precisione nella sceneggiatura corrisponde a una limitazione della libertà nel lavoro dell'attore e del regista). Secondo Guarnieri, nell'animazione una minor presenza di indicazioni nella sceneggiatura comporta un'interpretazione più libera da parte dell'animatore, che potrebbe non avere mentalmente la stessa immagine dello sceneggiatore e compromettere quindi la visualizzazione di quanto è stato scritto. Da questo punto di vista, la sceneggiatura per l'animazione necessita di una scrittura più strutturata. Guarnieri ritiene di aver trovato un equilibrio per le proprie produzioni grazie ad una scrittura che ad una prima stesura è quasi romanzata, ma che al momento della messinscena può privarsi dei dettagli non rilevanti che sono già stati fissati

nella memoria dell'autore.²⁰³ Il procedimento va però adattato a seconda delle circostanze e del prodotto per cui si scrive: non è ad esempio possibile scrivere con la modalità che è appena stata descritta nel caso si tratti di un progetto in cui l'autore e il regista sono due persone distinte.

Più sei tu a determinare il lavoro degli altri più lo devi fare con il rispetto delle fasi successive. L'idea, il soggetto e la sceneggiatura vanno a determinare tutti i lavori che si fanno dopo. Ma è importante almeno nella sceneggiatura dare dei suggerimenti e delle suggestioni senza che diventino dei vincoli. Lo sceneggiatore deve essere bravo a rimanere vago al punto giusto, perché le clausole per le sceneggiature dicono che se il regista cambia la sceneggiatura deve chiedere il permesso di farlo.

La performance dell'attore

Dopo la scrittura, la fase immediatamente successiva e che precede la parte grafica è la lettura dei dialoghi con gli attori. Il procedimento è indispensabile per calcolare la durata del film, che non sempre è possibile ricavare solo dalla lunghezza della sceneggiatura; il calcolo viene effettuato grazie alla quantità di audio data dalla somma dei dialoghi sovrapposta alla storyline e allo storyboard. Questo passaggio si rivela importante anche per cogliere eventuali problemi di cui magari non si è tenuto conto durante la fase di scrittura. Nel caso di *YaYa e Lennie - The Walking Liberty*, ad esempio, la registrazione delle voci dei personaggi ha fatto emergere un problema di identificazione di uno degli attori di riferimento con il proprio personaggio. Questo problema ha costretto gli sceneggiatori a riscrivere tutto il personaggio. Nonostante si trattasse della riscrittura di sole sei pagine, tutti i dialoghi presenti al loro interno sono stati cambiati e il carattere del personaggio ha subito delle modifiche che sono state concordate anche con l'attore che avrebbe dovuto interpretarlo, il quale ha voluto approfondirne la personalità e metterci una parte di sé stesso. Il cambiamento è stato effettuato anche nel reparto grafico, con le opportune modifiche al design del personaggio.

²⁰³ «Le mie sceneggiature sono sempre più lunghe di quanto in realtà serve che lo siano, però mi aiutano a fissare le immagini che ho e a trasmetterle con precisione ai miei collaboratori. Scrivo al punto di descrivere i riflessi della luce sulla sabbia in una determinata inquadratura, le case che si riflettono sulla superficie dell'acqua... scrivo quasi in forma romanzata. Il problema è che c'è bisogno di dare una suggestione visiva, perché quando il lavoro passa ai concept artist se li lasci liberi ai loro pensieri da una parte ti possono illuminare, dall'altra ti possono deviare. Al che dici "no, questo disegno così non mi serve, devi farlo in un altro modo." E allora l'artista ti risponde "ma perché non me lo hai detto prima?" Quindi ho scoperto che essere molto descrittivo mi aiuta».

Questo è stato possibile farlo solo perché eravamo sempre noi dello stesso studio ad occuparcene. Però sono cose che succedono: se tu scrivi una battuta e non la leggi a voce alta e l'attore non la riesce a dire perché ha delle difficoltà con le allitterazioni, il problema c'è. Ci sono delle figure professionali che si chiamano dialoghisti, che noi non abbiamo mai utilizzato. È l'attore stesso che ci aiuta e che funge da dialoghista in queste circostanze.

MAD Entertainment non ha mai lavorato con effettivi doppiatori, preferendo invece affidarsi a degli attori abituati a lavorare con un regista e a creare il proprio personaggio su un set reale. Una scelta che spesso anche per motivi di budget non è esente da difficoltà, perché nel caso in cui venga richiesta la collaborazione di attori con cachet piuttosto alti non è possibile correre rischi («Come facciamo? Facciamo leggere il copione ad un altro attore prima di lui? Glielo facciamo provare direttamente? Un sacco di incognite. Quindi alla fine abbiamo sempre cercato di mettere al primo posto la qualità e non i nomi»). Nel caso di *Gatta Cenerentola* per esempio, il doppiaggio del personaggio identificato come “sciamano” è stato realizzato esclusivamente con degli outtakes dell'attore Enzo Gragnaniello per cercare di ottenere un risultato quanto più realistico possibile.²⁰⁴ Per le proprie produzioni lo staff di MAD si è avvalso anche della partecipazione di attori molto noti, una collaborazione che Guarnieri ricorda come estremamente positiva grazie alla loro disponibilità nel farsi guidare in un'esperienza inedita come quella del doppiaggio per l'animazione. Il risultato delle performance attoriali nei film di MAD è in ogni caso ineccepibile, e aggiunge grande risalto ad alcune delle produzioni più interessanti nello scenario dell'animazione italiana contemporanea.

²⁰⁴ «C'era Enzo che magari mandava a quel paese un amico che era venuto a trovarlo durante la registrazione e in quei momenti era così spontaneo e così bello nel suo modo di fare che abbiamo deciso di tenere quelle registrazioni che non c'entravano niente con quello che era stato scritto nella sceneggiatura e di utilizzarle per il film».

«L'istinto sta morendo». Intervista con Bruno Bozzetto.²⁰⁵

- Quando lei ha cominciato a lavorare nel mondo dell'animazione, l'iter per far entrare in produzione un film o una serie animata qual era?

Non solo non c'era l'iter, ma non c'era neanche la serie animata. Non c'era nulla. Quando io ho iniziato lo scopo era di capire che storia volevamo realizzare e farla capire anche ai collaboratori, cioè agli animatori, che a quel tempo non erano più di cinque o sei. Il lavoro era estremamente semplice, e devo dire anche estremamente egoistico, perché ero sempre io a dire cosa mi piacesse e cosa no. Ed essendo io anche il produttore il cerchio si chiudeva lì. Avevamo la libertà totale nel nostro lavoro. L'unico freno poteva essere la spesa. Bisognava trovare soluzioni molto economiche e molto furbe e lavorare moltissimo sui contenuti perché sapevamo che la parte estetica sarebbe stata povera e limitata, e quindi quella era l'unico limite che potevamo avere. Qui stiamo parlando di lungometraggi, il cortometraggio è un'altra cosa e la serie televisiva è un'altra cosa completamente diversa. Il cortometraggio è come un quadro: io mi alzo la mattina, ho un'idea, faccio un quadro e finisce lì. Quindi può essere una cosa stupida o una cosa meravigliosa. È la libertà di fare qualcosa che si reputa sia interessante in quel momento. È un po' una specie di hobby, non si guadagna nulla, non c'è mercato.

- I suoi cortometraggi dove venivano distribuiti?

Da nessuna parte. Se facevo un cortometraggio lo facevo per andare a un festival e basta. Sapevo che c'era un festival in Francia, uno a Zagabria... eravamo in pochissimi allora. Ed era una scusa sia per viaggiare sia per farsi conoscere. Forse la cosa più importante era conoscere gli altri. Io in Italia non sapevo nulla, non sapevo chi facesse i disegni animati, non sapevo che studi ci fossero, non si sapeva niente. Quindi andando a un festival potevo incontrare uno che mi diceva "io a New York ho tre persone con cui realizzo dei cortometraggi", e in quel modo io conoscevo lo studio. E magari quelli erano anche usciti dallo studio Disney. Per esempio John Hubley, che aveva lavorato anche a Bambi, io l'ho conosciuto così, era lì al festival con la moglie e mi ha detto che avevano uno studio con cui realizzavano questi piccoli film a matita. Quindi senza rendertene conto conoscevi delle persone importantissime, ma le conoscevi solo lì, al festival, andando a mangiarci un panino

²⁰⁵ L'intervista si è svolta in data 08/04/2022.

assieme. Norman McLaren l'ho conosciuto così, e anche John Halas, Jean Image, Alexandre Alexeieff, tutti i personaggi fondamentali per l'animazione si incontravano lì ai festival. Tutta la Zagreb Film era lì, erano tutti ragazzi giovani: ci trovavamo, mi insegnavano come fare certe cose. Quindi fare cortometraggi non era altro che una scusa per aprire delle porte ed entrare in mondi che non si conoscevano. Questo all'inizio almeno, poi le cose hanno cominciato a cambiare. Al primo festival di Annecy eravamo trenta persone, poi siamo diventati cinquanta, poi cento, adesso i partecipanti saranno quattromila o ottomila, non lo so. I festival adesso hanno perso un po' quello spirito familiare che li caratterizzava. Quando partecipavo ai festival mi ritrovavo sempre a tavola con inglesi, francesi, canadesi... avevo l'occasione di scambiare idee e di imparare molto. Oggi gli italiani stanno con gli italiani, i francesi con i francesi e così via, si formano dei gruppi chiusi e si perde quello spirito di insieme che c'era una volta.

- C'erano festival in Italia a quell'epoca?

In Italia non c'era nulla. Quando ho cominciato a fare animazione l'unico festival era quello di Annecy. Sinceramente non so neanche quali siano stati i primi festival italiani. Avevo partecipato ad alcuni, ma non ricordo quali. C'era qualcosa ad Asolo. I festival li organizzava il nostro gruppo, quelli con cui collaboravo. L'animazione è sempre stata considerata il parente povero del cinema quindi non aveva particolare importanza, non era tenuta in grande considerazione.

- Lei ha cominciato a lavorare all'animazione con l'idea di realizzare lungometraggi?

Non so se in quegli anni si lavorasse già con un tipo preciso di format in mente...

No no, niente di niente. Io avevo realizzato alcuni cortometraggi: il primo, *Tapum! La storia delle armi*, lo avevo fatto ancora quando andavo al liceo. Lo avevo "girato" su un'asse da stiro modificata da mio padre. Un setup abbastanza curioso. Quel cortometraggio ha avuto un buon successo, i giornali ne avevano parlato un po', e ha fatto capire a tanta gente vicino a me, soprattutto a mio padre che mi finanziava, che si trattava di una cosa seria. Prima mio padre pensava fosse un gioco... io mi ero iscritto a legge e probabilmente avrei dovuto fare l'avvocato o qualcosa del genere e sarei finito a lavorare nella ditta di mio padre, una ditta di prodotti chimici per l'industria tessile che non c'entrava niente con l'animazione. Mio padre ha capito che avevo un certo talento e mi ha aiutato, però non si sapeva assolutamente dove si andava a parare. L'animazione era una cosa sconosciuta. L'animazione voleva dire Walt Disney e basta.

- Infatti sedici anni prima di *West and soda* erano usciti i primi, e fino a quel momento unici, due film d'animazione italiani. Avevano ancora qualche risonanza in quel momento?

Non venivano nemmeno nominati, non se ne parlava più. Io da ragazzo avevo visto *La rosa di Bagdad* e mi era piaciuto molto. *I fratelli Dinamite* mi era piaciuto meno perché era troppo moderno per i miei gusti, i personaggi avevano uno stile grafico che nemmeno adesso mi piace. *La rosa di Bagdad* invece era più disneyano, mi era piaciuto molto di più. Però entrambi i film erano già stati dimenticati.

Io ad un certo punto collaboravo con un amico di famiglia che si chiamava Attilio Giovannini, un professore universitario di cinema. Era diventato amico di famiglia e un anno sono andato con lui e la moglie in vacanza vicino a Taranto. Un pomeriggio eravamo in spiaggia a fare una passeggiata e Attilio mi dice: “Bruno, hai mai pensato di fare un lungometraggio animato?”. Lui aveva collaborato alla realizzazione de *I fratelli Dinamite* e aveva esperienza in quel genere di produzioni. Mi ha messo la pulce nell'orecchio e ho cominciato a pensarci su, anche se mi sembrava una follia perché, ripeto, il paragone era Walt Disney. Come fa un ragazzo di ventitre anni a mettersi in concorrenza con Walt Disney? Era assurdo. Però pensandoci e ripensandoci ho cercato di capire quali erano le cose che mi interessavano e che mi affascinavano e che potevano essere realizzate con un disegno moderno, completamente diverso da quello che era stato fatto quasi vent'anni prima in Italia, e mi è venuto in mente il western. Avevo cominciato a rifletterci ed ero giunto alla conclusione che il western è una favola moderna. Parlo dei film western di quell'epoca, non di quelli che fanno adesso. Quando entravo al cinema per vedere un film western dopo un minuto sapevo già chi moriva, chi vinceva, chi sposava chi, tutto. Questa conclusione mi ha stimolato fin da subito perché mi permetteva di giocare sui vari momenti tipici del film western senza preoccuparmi troppo della trama, come ad esempio le scene con la diligenza, il dialogo sulla veranda, la sparatoria e tutti quegli stereotipi sui quali potevamo divertirci. Questo ci ha permesso di essere molto liberi di giocare, più che di fare un film. Prendevamo delle scene e pensavamo: “cosa possiamo fare attorno alla sparatoria? Facciamo questo e quello”, e tiravamo fuori le idee più assurde. Non c'erano altri lungometraggi con cui potessi confrontarmi, quindi non avevo idea di come lavorare. Infatti uno dei problemi più grandi durante la lavorazione era cercare di inquadrare il film come un prodotto finito. Noi facevamo la sequenza numero dodici, poi la numero due, poi la numero otto e via così, però vedere tutto il film insieme era molto difficile. C'era uno storyboard ovviamente, noi abbiamo lavorato più sullo storyboard che sulla sceneggiatura. La sceneggiatura l'abbiamo scritta quando ci hanno

obbligati a farla per avere un premio da parte del governo, ma noi lavoravamo quasi solo sullo storyboard. Avevamo la sequenza della sparatoria in una stanza, in un'altra stanza c'era la sequenza di Johnny con Clementina, in un'altra ancora lavoravano alla sequenza dell'inseguimento... le scene erano tutte staccate e mettevamo la gente a lavorarci in tutte le stanze dello studio. La mattina arrivavo, guardavo una sequenza e magari dicevo "no, questa non mi piace, cambiamola tutta e facciamo in un altro modo" e poi andavo in un'altra stanza e via così. Si lavorava improvvisando molto.

- Oltre allo storyboard esistevano altri reparti?

C'era lo storyboard, poi c'era Guido Manuli che era il factotum dello studio e che faceva gli schizzi dei personaggi e supervisionava un po' l'animazione, e c'era il reparto della scenografia di cui si occupava Giovanni Mulazzani. Questi erano i reparti principali in cui è stato realizzato il film. Poi c'era qualche collaboratore che interveniva e animava una scena al posto dell'animatore, ma eravamo davvero in quattro gatti. Credo che in totale fossimo meno di sei persone.

- Meno di sei persone per fare *West and soda*?

E anche per fare *Vip - Mio fratello superuomo*.

- Lo stesso staff ha lavorato anche a *Vip*?

Sempre gli stessi, sì. Il numero di persone cresceva un po' quando c'era da ricalcare i disegni sul rodovetro, il delineo e la coloritura, lì servivano magari dieci donne che erano specializzate e che avevano la mano più ferma, ma quello era un lavoro esecutivo. Il lavoro creativo è stato fatto da tre o quattro persone.

- I fondi per realizzare il film come li avete trovati?²⁰⁶

Io avevo in mente *West and soda* quando avevo cominciato a lavorarci, ma non sapevo bene che stile grafico dargli soprattutto dal punto di vista delle scenografie. Lo scenografo che avevo allora, che aveva lavorato a *Un Oscar per il signor Rossi* o *Il signor Rossi va a sciare*, insomma i primi cortometraggi del Signor Rossi, era Giancarlo Cereda, che era il cugino di un mio compagno di scuola. Aveva un buon gusto, era molto precisino, e faceva un disegno che ricordava lo stile dell'UPA. A me piaceva, però era uno stile un po' freddo. Quando mi sono ritrovato a dover lavorare ad un lungometraggio ho capito che il luogo in cui avrei dovuto far vivere i personaggi sarebbe dovuto risultare credibile, quindi anche se stilizzati i fondali dovevano avere un'atmosfera "calda". Dovevo sentire il western e la stanza in cui i personaggi parlavano. Con Cereda non sentivo quel calore, il suo lavoro mi sembrava molto

²⁰⁶ La risposta di Bozzetto nasce da un'incomprensione a causa della quale ha pensato che questa domanda si riferisse ai fondali del film anziché ai fondi economici necessari a realizzarlo.

grafico, freddo e distaccato. Mulazzani è arrivato quasi per caso: avevo chiamato uno scenografo, ma al suo posto allo studio si è presentato Mulazzani, che era il suo coinquilino. Quando mi ha fatto vedere i disegni mi sono subito esaltato. Te ne faccio vedere uno, ce l'ho qui. Questo era un disegno di prova, ma mi aveva convinto subito perché si vedeva che era in grado di creare l'atmosfera di cui avevo bisogno per il film. Devo dire che in questo senso *West and soda* ha preso il via da Mulazzani. Io avevo le idee, volevo fare una cosa divertente ma non riuscivo a trovare la via d'uscita, è arrivato Mulazzani e me l'ha data. Mi ha fatto capire che si poteva fare un film di un'ora e mezza con delle scenografie moderne ma allo stesso tempo calde. Ci siamo divertiti un sacco. Nessuna regola. Tutto l'opposto di quello che ti ha sicuramente detto Valentina (Mazzola, ndr) quando hai parlato con lei. Se voglio fare un film oggi mi tocca fare la bibbia! Piuttosto mi sparo.

- Chi ha finanziato il film?

Il film lo abbiamo finanziato noi. Ti racconto come è partita la produzione: io e mio padre ci siamo trovati e abbiamo constatato che un lungometraggio non sarebbe costato tantissimo perché in studio avevamo già i dipendenti stipendiati. Mio padre si chiedeva se saremmo stati in grado di mantenere lo studio nell'eventualità che, una volta finito, il film fosse andato male e non avesse incassato neanche una lira. Abbiamo fatto un po' di conti e abbiamo deciso che potevamo permettercelo. Questa è stata la ricerca di fondi per *West and soda*. Eravamo dei trogloditi in quel campo. Il problema era che avevo poco tempo per lavorare alle pubblicità che realizzava il nostro studio, anche se avevamo già incassato un po' di soldi con il nostro lavoro per "Carosello". Facendo un lungometraggio ho perso i contatti con la pubblicità e quindi sono stato un po' escluso da quel giro e ho perso parecchi soldi che lo studio avrebbe potuto guadagnare. Col secondo film ci siamo fatti un po' più furbi, abbiamo diviso meglio i compiti e assunto qualche persona in più. Alcuni continuavano a seguire la pubblicità, mentre gli altri stavano dietro al film.

- Ho avuto modo di vedere una sua intervista dove parlava di *West and soda* come un progetto da lei definito "incosciente"...

Sì, era stata un'impresa assolutamente incosciente. Ed ero il più curioso di tutti su come sarebbe andata a finire. Tant'è che quando è uscito non credevo che la gente avrebbe pagato per vedere un film d'animazione. Mi chiedevo: "ma possibile che la gente vada al cinema e paghi per vedere un nostro film?". Io abitavo vicino al cinema Arlecchino, e la sera spesso andavo lì e vedevo la gente che entrava. Mi aveva colpito il fatto che alcune persone non riuscivano nemmeno ad entrare perché il cinema era piuttosto piccolo. Sono andato dalla

cassiera e le ho detto “Chiedo scusa, qui c’è della gente che non può entrare”. E lei mi ha risposto “Stia tranquillo, quelli che vanno via poi tornano tutti”.

- Lei nella sua carriera ha lavorato a molti progetti diversi. Chi si occupava della loro scrittura?

Molti dei miei cortometraggi li ho scritti io. Quando abbiamo cominciato a fare il signor Rossi le serie televisive stavano lentamente cominciando a diventare una realtà, quindi mi è stato proposto di lavorare al signor Rossi con quella modalità. Abbiamo pensato a delle serie con quattro episodi ciascuna, *Signor Rossi se tu fossi*, *Il signor Rossi cerca la felicità*, *Le vacanze del signor Rossi*, e così via. A quel punto bisognava inserire un cane, che non c’era mai stato nei miei primi film del signor Rossi, e bisognava scrivere molti dialoghi perché la scrittura per la televisione li richiede. Io avevo la fortuna di collaborare con Maurizio Nichetti e ho chiesto a lui di seguire la scrittura di quei progetti. Da quel momento lui e Guido Manuli, che lavorava più come gagman e disegnatore che come scrittore, hanno cominciato a essere una presenza un po’ più fissa nello studio. E poi ci sono stati altri progetti con altri scrittori che purtroppo non sono mai stati portati a termine. Tra le cose realizzate più di recente c’è una graphic novel di Supervip e Minivip uscita qualche anno fa e secondo me davvero molto bella. Adesso si sta pensando di fare un film ma non c’è niente di sicuro, e sui progetti che non partono subito non mi sbilancio molto perché non ho esperienza con produttori esterni a me.

- Cerca di evitare progetti che la tirano troppo per le lunghe.

Sì, se diventano cose lunghissime perdo l’interesse. I cortometraggi me li facevo io. Ne ho fatti diversi senza scrivere la sceneggiatura e partendo direttamente dallo storyboard con Guido Manuli. Ci sono alcuni film in cui la sua presenza è stata predominante; *Opera* lo abbiamo fatto metà io e metà lui, così come *Due castelli...* però non scrivevamo, lavoravamo solo con lo storyboard. La nostra scrittura è lo storyboard. Adesso sto studiando un cortometraggio sulla musica dell’ouverture di Coriolano e sto lavorando sullo storyboard. Il film lo vedo quando lo storyboard funziona, non mi interessa scrivere. È quello che vedo che mi interessa. Le parole servono quando devi collaborare con molta altra gente: in quel caso devi trasmettere la tua idea chiaramente a tutti, ma se stai lavorando con due persone non ne hai bisogno.

- Sotto questo aspetto si potrebbe dire che il signor Rossi è un personaggio più “animato” che “scritto”.

Assolutamente.

- In una serie come quella del signor Rossi che passaggi avvenivano dall'idea all'animazione vera e propria?

È un'evoluzione continua. Non c'è una regola. Tu scrivi una cosa, poi magari nel momento in cui la disegni la cosa cambia totalmente, ti accorgi che può essere molto più divertente se anziché due personaggi ce ne metti cinque. È un colpo al cerchio e un colpo alla botte. Disegno e scrittura non sono singolarmente fondamentali: si devono allacciare e controbilanciare in continuazione. Io la vedo così. Non ti so dire adesso come lavorino, sicuramente sono cambiate molte cose e bisogna essere precisissimi, quello che è stato scritto deve essere mantenuto. Non mi piace più il disegno animato adesso. Per spezzare una lancia a favore di questo modo di lavorare, diciamo che si fanno cose incredibili. Quando vedo che mio figlio prepara cinquantadue episodi di una serie rimango senza parole perché per me farne uno solo è un'impresa titanica. Capisco che questo metodo di lavoro ha permesso di passare dal negozietto artigianale al supermercato. Io preferisco il negozietto artigianale, però so che la gente oggi ha bisogno dei supermercati. Ormai non ne può fare a meno. Io non voglio giudicare se sia meglio un metodo di lavoro piuttosto che l'altro, io sono sempre stato per il lavoro singolo. Non riesco a guardare un sequel. Non ho mai visto il sequel di nessun film. Il secondo film di una serie mi dà già fastidio perché è un rimaneggiamento del primo che viene fatto trovandogli altre strade possibili per la storia. È giusto fare così oggi? Probabilmente sì, ma a me non piace. Ma questo è solo un punto di vista assolutamente personale. Sono stato abituato a lavorare diversamente.

- Perché secondo lei in Italia si scrive molto più per le serie televisive animate che per il cinema d'animazione?

È sempre stato così perché il nostro unico cliente, nonché produttore, è la Rai. La Rai chiede serie, non vuole un film. Un film lo brucia in un giorno, in un'ora. Se deve fare uscire un film lo fa uscire il giorno di Natale alle 20:00, altrimenti non lo vedrà nessuno. La serie va avanti, è continuativa... quello che criticavo poco fa è diventato il pane quotidiano. Il cinema d'animazione continua perché ci sono le serie e perché grazie alla Rai possiamo produrre. La Rai ha un altro piccolo problema, e cioè che ha degli orari che si rivolgono principalmente ai bambini quindi normalmente i suoi prodotti devono essere bene inquadrati dal punto di vista del target. Quando proponi un soggetto alla Rai la prima cosa che ti chiedono è: per che età è stato pensato? Ci sono delle categorie molto specifiche in cui devi essere in grado di collocare il tuo prodotto. La cosa positiva è che le serie con la loro continuità hanno permesso a un sacco di studi di evolversi e di diventare delle realtà molto serie. Questo è successo in due momenti: prima c'era "Carosello". "Carosello" ha permesso a studi come Gamma Film, lo

studio Pagot e altri di crescere enormemente, fino ad arrivare ad avere novanta o cento dipendenti. Quando “Carosello” è stato chiuso queste persone si sono un po’ perse perché non avevano più un lavoro. La Rai ha comprato molti prodotti dal Giappone perché erano a buon mercato e ne avevano tanti, e quella è stata una rivoluzione culturale i cui effetti sono visibilissimi anche oggi. C’è stato un momento di calma in cui si è fermato tutto, poi la Rai ha preso la situazione in mano e ha cominciato a chiedere la produzione di serie televisive per rimettere in movimento la macchina dell’animazione italiana. Il lungometraggio animato non rientrava in questi piani: il produttore generalmente non ha fiducia nell’animazione, anche per un motivo molto pratico. Se si sceglie di produrre un film in live action in pochi mesi viene girato e si cominciano a recuperare le spese in tempi brevi. Se invece si vuole girare un film a disegni animati bene o male si parla di due anni di lavoro. Prima di cominciare a recuperare le spese passano due anni e mezzo o tre, e questo credo che scoraggi molto i produttori a investire in progetti simili. C’è anche da aggiungere che non ci sono appigli sicuri, perché una volta nomi come Sophia Loren o Federico Fellini attecchivano sugli spettatori e garantivano un pubblico. Fare un film d’animazione è tutta un’incognita. Uno adesso può pensare che il nome di Bruno Bozzetto possa attirare pubblico ma io ho sempre attirato più i critici che i soldi. Sono riuscito ad andare avanti grazie alla pubblicità, di certo non grazie ai lungometraggi. Quindi è questo che li scoraggia: il non avere un nome di un autore o di un personaggio o un titolo che possa fare presa sicura. Quando è stato girato *La gabbianella e il gatto* Sepúlveda era un nome che attirava. Perché negli ultimi anni continuano ad uscire adattamenti di Pinocchio? Pinocchio lo conoscono tutti, è una garanzia. Se non hai un nome conosciuto con cui lavorare non hai idea delle sorti che avrà il tuo film. Devi fidarti di chi lo sa, ma se non te ne intendi di animazione, se non hai un gusto artistico o se non sei un po’ competente è molto difficile giudicare le possibilità di un lungometraggio animato. Quindi stiamo perdendo il treno, perché tutti i film d’animazione americani che escono sono prodotti per famiglie, spiritosi, un po’ scanzonati e che piacciono a tutti, e sono quelli che funzionano meglio. Io non farei mai un film che abbia come soggetto una fiaba, io vorrei fare qualcosa di provocatorio... di cose del genere adesso ne stanno uscendo tante, ma più all’estero che in Italia.

- Avete mai considerato di collaborare con piattaforme OTT?

Ne sento parlare molto in studio. Non so che tipo di contribuzioni economiche diano, perché l’animazione costa tanto, però saremmo assolutamente disposti ad una collaborazione. Zerocalcare l’ha fatto. Non so dal punto di vista contrattuale o finanziario che tipo di accordi avessero preso, però il risultato è stato straordinario. Ha fatto capire che il disegno animato

può parlare anche di altro, ha fatto capire che l'animazione può essere intelligente e provocatoria, e oltretutto è un prodotto in lingua romanesca e non è proprio scontato che una cosa del genere abbia successo. Poi bisogna vedere se questo sarà un caso isolato o se ci saranno altre produzioni in grado di fare quello che ha fatto *Strappare lungo i bordi*.

- C'è da dire che Zerocalcare è riuscito nell'impresa perché era un autore già affermato, e mi è stato detto che raramente Netflix accetta di collaborare con chi non ha già un nome conosciuto.

Sì, però anche Zero all'inizio ha avuto diversi problemi con la produzione della sua serie. Ma è ammirevole quello che è stato fatto perché per Netflix si trattava di aprire le porte a un prodotto completamente nuovo, e ce l'hanno fatta.

- A fronte di quello che mi è stato detto da altri sceneggiatori che ho intervistato e delle considerazioni che lei ha fatto sul lungometraggio d'animazione poco fa, vorrei farle una domanda sul suo film *Allegro non troppo*. Quando lei ha pensato di fare un film come quello, quanto veniva tenuto in considerazione il tipo di pubblico che l'avrebbe visto?

Il pubblico non l'ho mai tenuto in grande considerazione. Quando ho cominciato a fare il mio lavoro, il mio pubblico ideale erano i miei compagni di liceo. E io credo di essere rimasto sempre con questo tipo di idea di pubblico: giovani, aperti alle cose nuove, spiritose, un po' provocatorie, e che avessero un po' di spirito critico nei confronti di quello che guardavano. Questo è il pubblico ideale che ho interiorizzato... non ci ho mai pensato tanto. Un giorno, pensandoci, ero arrivato alla conclusione che il giudizio che mi interessava era quello del mio compagno di liceo perché quando realizzavo dei cartoni li facevo vedere a lui per primo. Quando abbiamo realizzato *Allegro non troppo* abbiamo tenuto come punto di riferimento *Fantasia*. *Fantasia* aveva senz'altro un pubblico, e quello era più o meno il target a cui pensavamo. Naturalmente il nostro lavoro è stato più provocatorio rispetto a quello di Disney, abbiamo raccontato delle storie più moderne. *Fantasia* era più illustrativo ed estetico, noi volevamo puntare su contenuti un po' più narrativi. Io non ho mai voluto fare una parodia delle sequenze animate di *Fantasia*, però di quelle con l'orchestra sì. L'unica cosa di *Fantasia* che non mi era piaciuta era l'orchestra di Stokowski perché mi sembrava pomposa e falsa. Il giorno in cui Nichetti e Manuli sono arrivati allo studio sono scesi dalla macchina e mi hanno detto che durante il viaggio avevano pensato di mettere delle vecchiette al posto dei musicisti nell'orchestra, e così abbiamo deciso che quella sarebbe stata l'orchestra del film. Ma non ho mai avuto intenzione di parodiare *Fantasia*. Quando è uscito al cinema sono andato a vederlo

undici volte. Ho pagato undici volte il biglietto per vederlo, ne ero completamente innamorato. Ho scoperto la musica classica grazie a *Fantasia*.

- Oltre alla musica c'era qualcos'altro che l'aveva colpita in modo particolare?

Mi aveva affascinato molto il segmento della “sagra della primavera”, o quello dei dinosauri... non c'era ancora *Jurassic Park* e il vedere ricostruito un ambiente come quello mi aveva molto colpito. Era innamorato ovviamente dell'”apprendista stregone” di Dukas. Mi erano piaciuti tutti, ma avevo trovato un po' grottesco “La danza delle ore” di Ponchielli. È un segmento bellissimo, però ricordo che a mio padre non piaceva proprio e che in casa mia c'era una mentalità abbastanza vecchio stile, quindi anche se a me piaceva vivevo una situazione un po' conflittuale. Avevo amato la sequenza dell'animazione di Fischinger, era straordinaria. Ho letto che *Fantasia* è nato partendo da un cortometraggio singolo, che era *L'apprendista stregone*, e poi hanno deciso di farci un film. *Allegro non troppo* ha avuto quasi la stessa genesi perché io ero partito con l'idea di realizzare un'animazione per il “Bolero” di Maurice Ravel e quando ne ho parlato in studio si sono tutti esaltati e hanno proposto di scegliere altri brani e di animarli per farne un lungometraggio. La differenza è che Disney ha fatto *Fantasia* per soldi, perché *L'apprendista stregone* gli era costato così tanto che quel cortometraggio da solo non sarebbe mai bastato per rientrare nelle spese; da noi è nata come un'idea per divertirci di più, non per incassare di più. Al posto di fare un cortometraggio solo ne abbiamo fatti diversi perché ci divertiva l'idea di farli e di cercare altre musiche da animare.

- A lei è mai capitato di lavorare come story editor?

No, e spero di non farlo mai. Trovo brutto criticare il lavoro creativo degli altri. A me piace lavorare con uno spirito collaborativo: io parlo, tu mi dai un'idea, io te ne dò un'altra e poi si vede come va. Non mi piace la dinamica in cui qualcuno scrive e io lo correggo. Capisco che ormai fa parte del mestiere di oggi, però farei fatica, non penso che ne sarei capace. Ma è un mestiere, probabilmente se ci provassi imparerei anch'io.

- Da quello che mi è stato detto si tratta di controllare che tutte le regole che vengono imposte nel caso di una collaborazione internazionale vengano rispettate nella sceneggiatura, perché ci sono cose che in Italia sono normalissime ma che per esempio in un altro paese vengono considerate un problema se mostrate a dei bambini.

Ricordo che una volta stavo lavorando a dei cortometraggi per Disney Italia e c'era una scena in cui dei bambini stavano saltando sul letto. La Disney ci ha detto che bisognava mettergli il casco perché avrebbero potuto farsi male, e io quando ho sentito una cosa del genere sono caduto dalla sedia. Il casco! Ma credo che questa sia una deformazione a cui stiamo andando

incontro in questi anni, cioè il prendere delle cose che abbiamo sempre accettato e mettersi a discuterle tutte. L'istinto sta morendo. Se io voglio fare una cosa d'istinto vengo fermato. Bisogna rispettare tutto ciò che è socialmente corretto, e questo è molto triste. Anche perché le cose belle nascono dalle stupidate. Se dobbiamo andare incontro a tutto quello che viene considerato corretto ci ritroviamo a fare le storielle tutte uguali, dove magari uno esce di casa, non inciampa, sta sul marciapiedi e attraversa la strada senza che in quella scena succeda nulla.

- A sessant'anni dall'apertura di Studio Bozzetto quali sono i cambiamenti che secondo lei si sentono maggiormente?

Forse quelli che sento di più sono quelli di cui ti ho parlato prima, cioè il fatto di essere passati lentamente da uno studio che era piccolo e artigianale e che faceva le cose in totale libertà ad essere uno studio molto più organizzato e che tecnicamente ha raggiunto dei livelli molto alti dal punto di vista dell'animazione, e soprattutto che ha cominciato a lavorare alle serie televisive. E poi anche quello di cui parlavamo poco fa, e cioè che adesso quando ci sono delle riunioni per discutere delle idee per le serie animate hanno tutti già in mente quelle proibizioni e quei limiti imposti dalle coproduzioni che io non ho minimamente. Il cambiamento c'è, e si sente tanto. Però abbiamo anche delle cose che prima non avevamo: oggi si fanno cinquantadue episodi di una serie, come hanno fatto per *Gli Acchiappagiochi*, e non so quanti ne abbiano fatti di *Topo Tip*. Si sono aperte tante possibilità e si è spersonalizzato il lavoro del singolo, è tutto più organizzato, più freddo, più preciso. C'è un'attenzione enorme nei confronti della qualità, cosa alla quale noi non abbiamo mai dedicato molto tempo. Io sono dell'idea che se un film è bello non stai a guardare il pelo nell'uovo, mentre chi lavora adesso vuole che ogni cosa sia perfetta perché viene controllata da tutti i coproduttori e dalla televisione. Li capisco, lavorano in maniera diversa. Non voglio giudicare quale sia il metodo lavorativo migliore. Si fa di più e meglio ma si è perso il guizzo, quella scintilla originale e pazza che poteva far nascere qualcosa di nuovo. Beninteso, parlo sempre del prodotto singolo, che oggi sta praticamente scomparendo. Sono in pochi a fare i lungometraggi e i cortometraggi, quindi il lampo di genio, il guizzo creativo lo si può trovare in queste piccole cose ma oggi non interessa più a nessuno nel campo della produzione. È stato confinato nel campo degli hobby, nel senso che io come hobby posso fare quello che voglio e continuo a farlo oggi come potrebbero continuare tutti. Donato Sansone, che è un genialoide, realizza questi film fuori di testa che durano un minuto, tre minuti, dodici secondi... può farlo, nessuno glielo impedisce. È un autore libero, si alza la mattina e fa delle

cose incredibili, tutte di durata diversa. È difficile anche solo classificare quello che fa. È veramente unico, bisogna guardarli i suoi film.

- Cercherò il suo lavoro online, sembra molto interessante. La ringrazio di cuore, è stato un piacere e un onore poter parlare con lei.

Lascia stare l'onore, ci siamo divertiti a chiacchierare. Auguri per il tuo lavoro, fammi sapere come va.

- Senz'altro. Grazie.

Conclusione

Il 17 novembre 2021 Netflix pubblica la miniserie *Strappare lungo i bordi* (*Strappare lungo i bordi*, Zerocalcare, 2021), ideata, scritta e diretta da Michele Rech, comunemente conosciuto come Zerocalcare, e prodotta dallo studio Movimenti Productions. Un evento piuttosto importante per i fan del fumettista romano, e a dir poco significativo nell'attuale panorama italiano. La serie conta sei episodi di durata compresa tra i sedici e i ventidue minuti; la si guarda tutta tranquillamente in neanche due ore, la durata media di un film. È una serie animata per adulti quasi completamente doppiata in romanesco, talvolta così stretto che si fa fatica a distinguere una parola dall'altra. È stata ridoppiata in diverse lingue e distribuita in numerosi paesi all'estero. Non c'è intervista, nessuna esclusa, che abbia fatto nell'ultimo anno per poter scrivere questo elaborato in cui ad un certo punto *Strappare lungo i bordi* non sia stata nominata. Si tratta sicuramente di una delle produzioni più importanti nello scenario italiano recente, e non solo dell'animazione. Il motivo è che sembra essersi realizzata quella a cui si guarda comunemente come un'utopia: un autore italiano è riuscito a realizzare un proprio prodotto di animazione mainstream. Non solo: è un autore di fumetti. Il soggetto della serie è originale e non un adattamento, ma ricalca fedelmente lo stile inconfondibile presente nei fumetti di Zerocalcare. Ma non basta ancora. Il problema è che *Strappare lungo i bordi* è oggettivamente un prodotto di ottima fattura, intelligente e coerente. Ha la durata di un film ma non è un film, e la consapevolezza del suo autore di questo elemento strutturale e narrativo è uno dei suoi aspetti più interessanti. Zerocalcare sa che sta lavorando ad una serie e non ad un fumetto, e che ci sono regole precise da rispettare. Di conseguenza sa che l'animazione può essere usata per fare certe cose, sa che ci sono ritmi, pause e valori, ma che se si sa usarli c'è anche il modo di destrutturarli e creare impostazioni visive e narrative che non compromettono il risultato finale, anzi, ne rinforzano la messinscena. Queste considerazioni sono solo un punto di vista personale. Però la serie è piaciuta molto a tutti coloro con cui ho avuto modo di parlarne.

Uno dei fenomeni più interessanti che ho avuto modo di conoscere in quest'anno di ricerca è l'evento Aperitoon, un vero e proprio happening dedicato all'animazione creato da Emiliano Fasano. Si tratta di «un luogo, un palco, uno schermo e un microfono».²⁰⁷ un evento serale in un locale a ingresso gratuito in cui salgono sul palco una decina di persone a cui vengono dati

²⁰⁷ Emiliano Fasano durante l'evento Aperitoon in tha University, 09/06/2022.

più o meno dieci minuti ciascuna per poter presentare un progetto a cui stanno lavorando o per dare loro la possibilità di presentarsi ed interagire con il pubblico. Sul palco di Aperitoon può salire un regista affermato, un produttore, un saggista, uno studente, un animatore, chiunque. Trattandosi di un happening non ci sono particolari regole prestabilite su ciò che può succedere durante la serata. È un evento assolutamente informale in cui ciò che è collegato al nome non ha nessuna importanza, perché si tratta di un momento per conoscersi, scambiare idee e bere una birra insieme. Negli anni gli ospiti nazionali ed internazionali dei veri Aperitoon sono stati molti e tra i più diversi, e dopo le prime edizioni organizzate nel locale Blah Blah di Torino l'evento ha avuto luogo in diverse parti d'Italia (i due Aperitoon più recenti si sono svolti a Roma e a Rimini rispettivamente l'1 e il 15 luglio). Quest'anno ho avuto modo di partecipare a due edizioni di Aperitoon: la prima è stata organizzata il 21 maggio durante il Bergamo Animation Days al secondo piano di un locale in pieno centro del comune lombardo, e la seconda, con un format leggermente diverso, si è svolta in un'aula dell'Università degli Studi di Padova il 9 giugno come lezione conclusiva del corso History of animation tenuto dal dottor Marco Bellano. Nell'edizione del Bergamo Animation Days, tra birre, cicchetti e un fiume di gente, sono saliti sul palco Marino Guarnieri e Valentina Mazzola, Kyle Balda, Lindsey Olivares, Fabio Bozzetto e Diego Zucchi, Francesco Mariotti e Massimo Montigiani. Nell'evento a Padova il palco, costituito dalla piattaforma rialzata su cui è collocata la cattedra dell'aula, ha ospitato cinque coppie di studenti del corso che hanno esposto una breve presentazione di un argomento legato al programma dell'anno accademico mentre alcuni ospiti speciali invitati all'evento hanno assistito alle presentazioni in collegamento Zoom. In entrambi i casi, il concetto profondo alla base di Aperitoon come momento di incontro, di scambio e di conoscenza non cambia.

Ho scelto di parlare di questo evento come chiusura di questo testo per due motivi: il primo è che ritengo difficile speculare sullo scenario di un futuro prossimo per l'animazione italiana a causa, tra gli altri fattori, del particolare momento di passaggio che si sta verificando con i cambiamenti legati alle nuove modalità di fruizione del pubblico, dell'avvento di Internet come piattaforma per eccellenza per l'autoproduzione e della colossale quantità di prodotti a cui ha dato vita, ma anche perché il nostro paese è caratterizzato da un sistema piuttosto caotico che rende molte realtà produttive quasi uniche nel loro genere. Si tratta di un quadro molto ampio da analizzare, e per cui andrebbero svolte indagini specifiche a seconda dell'oggetto di ricerca. La scrittura nella produzione animata italiana ad esempio ricopre un ruolo molto diverso da quello che mi aspettavo prima di parlare direttamente con alcuni dei professionisti del settore. Il secondo motivo trova le sue ragioni in un discorso che si discosta

un po' dall'ambito della ricerca accademica ed è dovuto alla possibilità di vivere un evento come Aperitoon in prima persona: il poter vedere come il confronto e lo scambio tra appassionati, studiosi e professionisti siano in grado di creare un ambiente che si potrebbe definire come stimolante per usare un eufemismo. Credo sia proprio il fattore dell'incontro e della discussione che rende possibile in primo luogo il proliferare delle idee, e che possa in un secondo momento diventare un'occasione in grado di fornire gli spunti per un eventuale sviluppo e crescita, non solo di un progetto ma anche delle persone che grazie ad Aperitoon hanno modo di partecipare ad un evento che esenta da pregiudizi sull'età e sul ruolo di chiunque vi prenda parte.

Ringraziamenti

Ringrazio di cuore per la loro disponibilità, per il tempo e la pazienza dedicatami tutti coloro che hanno contribuito a questa ricerca: Francesco Artibani, Marco Bellano, Andrea e Bruno Bozzetto, Sergio Crivellaro, Loredana Erbetta, Emiliano Fasano, Francesco Filippi, Marino Guarnieri, Valentina Mazzola, Lorenzo Perego, Davide Stefanato e Federico Vallarino.

Bibliografia

MARCO BELLANO, *Allegro non troppo: Bruno Bozzetto's Animated Music*, Bloomsbruy Academic, New York 2021

MARIO BELLINA, *Scrivere per l'animazione*, Dino Audino Editore, Roma 2018

GIANNALBERTO BENDAZZI, *Animazione. Una storia globale. Vol. 1: Dalle origini alle soglie dell'età contemporanea*, UTET, Milano 2017

GIANNALBERTO BENDAZZI, RAFFAELE DE BERTI (a cura di), *La fabbrica dell'animazione. Bruno Bozzetto nell'industria culturale italiana*, Editrice Il Castoro, Milano 2003

GIANNI BONO, MATTEO STEFANELLI (a cura di), *Fumetto! 150 anni di storie italiane*, Rizzoli, Milano 2016

ANTONIO COSTA, GIULIA LAVARONE, FARAH POLATO (a cura di), *Veneto 2000: il cinema. Identità e globalizzazione a Nordest*, Marsilio Editori, Venezia 2018

MONICA DALL'ASTA, *Trame spezzate: archeologia del film seriale*, Le Mani Microart'S, Genova 2014

ROBERTO DELLA TORRE, MARCO PAGOT (a cura di), *Un mondo perfetto. Le pubblicità cinematografiche dei fratelli Pagot*, Editrice Il Castoro, Milano 2005

NICHOLA DOBSON, ANNABELLE HONESS ROES, AMY RATELLE, CAROLINE RUDDALL (a cura di), *The Animation Studies Reader*, Bloomsbury Academic, New York 2019

FRANCESCO FILIPPI, *Fare animazione. Guida per aspiranti professionisti*, Dino Audino Editore, Roma 2020

DAMIANO GAROFALO, VANESSA ROGHI (a cura di), *Televisione. Storia, immaginario, memoria*, Rubbettino, Catanzaro 2016

MARCO GIUSTI, *Il grande libro di "Carosello"*, Sperling & Kupfer Editori, Piacenza 1995

LEONARD MALTIN, *Of Mice And Magic: A History Of American Animated Cartoons*, A Plume Book, New York 1987

ENRICO MENDUNI, *Televisione e radio nel XXI secolo*, Editori Laterza, Bari 2016

SABRINA PERUCCA, *Il cinema d'animazione italiano oggi*, Bulzoni Editore, Roma 2008

SILVIA PINGITORE, "La Rosa di Bagdad vs Cinderella, cartoon mystery & similarities: was Walt Disney inspired by an Italian movie you never heard of?", *The Shortlisted*, 16 aprile 2022

LUCA RAFFAELLI, *Le anime disegnate. Il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi e oltre*, Minimum Fax, Roma 2005

ANDREW SELBY, *Animation*, Laurence King Publishing Ltd, 2013

CHIARA UGOLINI, 'La gabbianella e il gatto', il cartoon italiano più visto. D'Alò: "Il diverso che tutti amiamo", *la Repubblica*, 19 marzo 2019

MARCELLO ZANE, *Scatola a sorpresa. La Gamma Film di Roberto Gavioli e la comunicazione audiovisiva in Italia da "Carosello" ad oggi*, Editoriale Jaca Book, Milano 1998