



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

Dipartimento di Beni Culturali:
Archeologia, Storia dell'Arte, del Cinema e della Musica

Corso di laurea in Discipline delle Arti, della Musica e dello Spettacolo

Tesi di laurea triennale

GLI ANIMALI COME ATTORI NEL CINEMA: TRA ETICA, SPETTACOLO E INDUSTRIA

Relatrice: Prof.ssa Giulia Lavarone

Laureanda: Amy Carraro

Matricola: 2056670

Anno Accademico 2025/2026

INDICE

INTRODUZIONE	3
CAPITOLO 1	5
Da attori a vere star	
1.1 - La presa di spazio nella scena	5
1.2 – Le tre star della Walk Of Fame: Strongheart, Rin Tin Tin e Lassie	14
1.3 - Cosa si nasconde dietro un'icona	23
CAPITOLO 2	27
Etica e cinema, l'evoluzione della gestione degli animali sul set	
2.1 - Sviluppo di normative ed enti a tutela	27
2.2 – Esempi di maltrattamento sul set	36
2.3 - AHA, dubbi e criticità	45
2.4 - Nuove tecnologie e animali digitali	50
CAPITOLO 3	55
Influenza culturale ed economica degli animali cinematografici	
3.1- Impatto culturale del cinema	55
3.2 - Umanizzazione e antropomorfismo	60
3.3 - Effetti sul mercato	64

INTRODUZIONE

L'argomento di questa tesi riguarda lo sviluppo del rapporto tra il mezzo cinematografico e gli animali, prendendo in considerazione dimensioni storiche, etiche, culturali ed economiche.

Con il primo capitolo l'intenzione è quella di fornire un quadro generale sulla storia degli animali attori, a partire dai primi esperimenti di Eadweard Muybridge e dalle vedute dei fratelli Lumière, ed esaminare come il loro ruolo si sia evoluto nel tempo. Gli animali riescono infatti ad ottenere progressivamente maggiore notorietà e spazio all'interno delle narrazioni cinematografiche, passando da semplici figure simboliche o comparse a veri e propri protagonisti. In particolare verranno analizzati alcuni degli esempi più significativi all'interno dello star system animale, tra cui i cani Rin Tin Tin e Lassie, figure iconiche che andarono a costruire un vero e proprio filone cinematografico e influenzarono fortemente il mercato; andando poi a scavare più in profondità su quelle che sono le dinamiche che si nascondono dietro le icone animali del cinema, come ad esempio la labilità del confine di genere.

La tesi, inoltre, affronta nel secondo capitolo il tema dell'evoluzione del trattamento degli animali nei set cinematografici, osservando il progressivo sviluppo di normative ed enti a loro tutela, fenomeno che va di pari passo col crescente interesse da parte del pubblico nei loro confronti e della loro salvaguardia. Vengono anche prese in esame le implicazioni etiche e legali legate all'uso degli animali nei film, che riguardano direttamente l'industria dell'intrattenimento.

In riferimento a ciò, ho ritenuto essenziale analizzare anche l'impatto che le nuove tecnologie digitali hanno sull'utilizzo degli animali da parte delle produzioni cinematografiche.

Le nuove tecnologie, in particolare animatronics e Computer Generated Imagery (CGI), hanno infatti permesso, da un punto di vista pratico, di tutelare maggiormente gli animali durante le riprese, evitando di coinvolgerli direttamente per le scene ad alto rischio. Queste hanno anche "spinto" verso una maggiore umanizzazione degli animali, permettendo di modificarne facilmente e rapidamente le caratteristiche sullo schermo, al fine di creare una maggiore identificazione emotiva nello spettatore. Questo aspetto viene ulteriormente approfondito nell'ultimo capitolo tramite il focus su elementi come l'antropomorfizzazione. Quest'ultima rappresenta una caratteristica centrale nella storia del cinema a partire dai primi sketch comici fino ai documentari e soprattutto ai film d'animazione. Ciò fa quindi riflettere sul modo in cui rappresentiamo e trattiamo gli animali e di come questi due aspetti siano fortemente legati tra loro.

L'effetto che un film può avere sul pubblico ha un'enorme portata, e l'impatto che il cinema può avere sulla realtà, è notevole. A tal proposito un esempio emblematico è rappresentato dalla vicenda

che si sviluppò a partire dal film *Free Willy - Un amico da salvare* (*Free Willy*, S. Wincer, 1993). L'orca che "recitava" la parte venne infatti rimessa in libertà sulla scia del personaggio interpretato nel film, tramite un grande stanziamento di denaro da parte dei suoi sostenitori. Purtroppo, essendo abituata alla vita in cattività, una volta liberata non fu in grado di sopravvivere in mare aperto.

Inoltre, la forte attrattiva che gli animali, reali o digitali, esercitano nel pubblico ha dimostrato di poter generare notevoli profitti, rappresentando di conseguenza un elemento centrale per il cinema mainstream. I film con animali, infatti, fanno spesso guadagnare milioni di dollari alle case cinematografiche, come nel caso del film d'animazione *Il Re Leone* (*The Lion King*, R. Allers, 1994), i cui incassi globali superano i 763 milioni di dollari.

Tra le fonti più rilevanti per la redazione di questo elaborato, va segnalato almeno il catalogo della mostra *Bestiale! Animal Film Stars*, tenutasi al Museo Nazionale del Cinema di Torino nel 2017-2018, a cura di Davide Ferrario e Donata Pesenti Campagnoni, contenente una raccolta di saggi e contributi critici di vari studiosi e professionisti del cinema; fra gli altri testi, di particolare importanza sono il volume di Jonathan Burth *Animals in film* del 2002 e quello di Michael Lawrance, *Animal life and the moving image*, del 2015. Sono risultati utili anche alcuni articoli contenuti in riviste di rilievo, in particolare americane, come il "Los Angeles Times", il "New York Times" e "the Hollywood reporter"; nonché la consultazione delle linee guida per la tutela degli animali sul set proposte dalla American Humane Association (AHA) e delle inchieste svolte dall'ente statunitense "People for the Ethical Treatment of Animals" (PETA), impegnato nella protezione e liberazione degli animali.

CAPITOLO 1

DA ATTORI A VERE STAR

1.1- La presa di spazio nella scena

La presenza degli animali nel mondo della celluloido costella l'intera storia del cinema.

Gli animali sono da sempre comparsi in scena, a partire dalle prime vedute in cui cani o altri randagi entravano nell'inquadratura, come avviene per il primo film della storia, *L'uscita dalle officine Lumière* (*La sortie de l'usine Lumière*, 1895) girato dai fratelli Lumière, in cui si vede un cane uscire assieme al resto delle persone dalla fabbrica.

Nelle riprese erano spesso frequenti i cavalli, poiché venivano ancora utilizzati come mezzo di trasporto, e inoltre il randagismo all'epoca era molto diffuso, facendo quindi comparire spesso animali nelle inquadrature. Essi venivano infatti semplicemente considerati come parte dell'ambiente urbano e all'inizio venivano solitamente ignorati dai registi, i quali però si accorsero ben presto del ruolo fondamentale che gli animali occupavano nella nostra quotidianità, inserendoli quindi all'interno delle riprese già nel cinema delle origini.¹

Nel corso della sua evoluzione il cinema ha impiegato figure animali in praticamente ogni tipologia di produzione, attribuendo loro ruoli più o meno rilevanti: dai documentari sulla natura ai grandi kolossal hollywoodiani, dalle opere a carattere scientifico ai film d'animazione, fino alle esperienze surrealiste, sperimentali e d'avanguardia, realizzate con tecnologie e supporti differenti.

È significativo anche il frequente uso di animali come logo animato delle case di produzione, che introduce i film prodotti o distribuiti dallo studio: il leone della MGM, il gallo della Pathé, il pappagallo della Metro e, in tempi più recenti, il cavallo alato della TriStar.²

gli animali non solo fanno da sempre parte dell'immaginario cinematografico ma hanno anche contribuito al vero e proprio sviluppo di quest'arte, più di tutti il cavallo, oggetto degli importanti studi sul movimento condotti da Eadweard Muybridge nel 1878. Che sia nel ruolo di semplice comparsa o mezzo di trasporto o di attore coprotagonista o protagonista, continuano da sempre ad apparire in tutti i generi di pellicole, dai film sulle corse del periodo muto a quelli per bambini, ai

1 R. Haberkamp, *Breve storia dei cani di Hollywood*, in D. Ferrario (a cura di), *Bestiale! Animal Film Stars*, Milano, Silvana Editoriale, 2017.p.69-78.

2 J. Burt, *Animals in film*, London, Reaction Book, 2002, edizione digitale.

film storici di guerra o negli immancabili western, genere iconico della cultura americana che senza i cavalli non sarebbe mai esistito.³

Nei primi decenni del '900 spesso i cani impiegati nei film o nei serial erano trattati come semplici oggetti di scherno, vittime di scherzi o gag comiche-acrobatiche, ne è un altro esempio la serie di film girata tra il 1929-1931 da Jules White per la MGM, le *Dogville Comedies*, in cui i cani venivano travestiti con dei costumi e fatti stare in piedi su due zampe mentre degli operatori umani gli muovevano gli arti tramite dei fili metallici e doppiavano i dialoghi, come a ricreare una sorta di parodia di alcune opere di Broadway.⁴

Uno di questi cortometraggi includeva il numero *Bow-Wow Inn Dancing Review*, interpretato esclusivamente da cani, che mostra vari animali addestrati e travestiti da esseri umani che vengono messi in posa come marionette. In queste scene i cani simulano attività tipicamente umane – ballare, cantare o suonare strumenti – con l'unico scopo di divertire il pubblico. Dal punto di vista cinematografico tali produzioni risultano però piuttosto limitate: l'effetto comico si basa quasi esclusivamente su semplici espedienti visivi, riducendo il linguaggio del cinema a una serie di trucchi elementari.

Un altro esempio lo abbiamo nel film *Il circo* (*The Circus*, C. Chaplin, 1928) in cui invece il regista Charlie Chaplin costruisce una sequenza articolata di gag che lo vedono interagire con numerosi animali, sfruttando pienamente l'immaginario del circo. Le varie scene di burlesque richiamano diverse attrazioni circensi: dal cavallo che insegue incessantemente Charlot, al gruppo di animali che sfugge a ogni controllo durante un numero di magia, smascherandone continuamente il trucco; fino alle scimmiette che saltano improvvisamente fuori da una valigia. Il momento culminante è la celebre scena della fune: Charlot cammina in equilibrio sulla corda senza rete di protezione mentre le scimmie gli si arrampicano addosso, gli scorrono lungo il corpo, lo mordono e gli tirano giù i pantaloni, trasformando la situazione in un caotico numero comico.⁵

Già agli inizi del XX secolo, nonostante il panorama cinematografico fosse ancora legato alla logica attrattiva del primo cinema in cui veniva appunto privilegiato l'immediato effetto visivo più che una costruzione narrativa, si inseriscono opere precoci in cui gli animali iniziano ad assumere ruoli più stabili all'interno della trama, diventando anch'essi veri e propri elementi narrativi.

Ne è un esempio il cortometraggio *Salvata da Rover* (*Rescued by Rover*, C. Hepworth, 1905), realizzato agli albori della storia del cinema, quando il mezzo era ancora in fase sperimentale.

3 P. Day Mitchum, *Il cavallo cinematografico*, in D. Ferrario (a cura di), *Bestiale! Animal Film Stars*, p.63-68.

4 R. Haberkamp, *Breve storia dei cani di Hollywood*, cit.

5 R. Sebastiàn, *La difficile arte della commedia cinematografica con animali*, in "Uzak", 03/04/2017.
<https://www.uzak.it/rivista/uzak-37/corpo-comico/la-difficile-arte-della-commedia-cinematografica-con-animali.html>

Si tratta di un filmato della durata di pochi minuti e composto da venti inquadrature, in cui il regista britannico scelse di coinvolgere il proprio cane di famiglia, un collie di nome Blair nei panni del cane Rover come personaggio principale, nell'intento di ricondurre i padroni alla figlia che era stata rapita. Blair è generalmente considerato il primo cane a essere riconosciuto come vera e propria star cinematografica. Il film ottenne un successo tale che fu necessario rigirarlo per almeno altre due volte poiché i negativi originali erano andati rovinati a causa dell'elevato numero di ristampe effettuate in seguito all'elevato numero di copie richieste per la distribuzione. Il suo nome divenne uno dei più popolari per la razza canina e finì per diventarne addirittura un sinonimo.⁶

Con questa esperienza si inaugurò un legame duraturo tra il pubblico e le figure canine sullo schermo. A partire dall'esordio di Blair, gli spettatori hanno dimostrato una costante fascinazione per qualità attribuite ai cani quali lealtà, dedizione e coraggio, caratteristiche incarnate da celebri protagonisti canini anche a seguire.⁷

Già dai primi decenni del novecento l'animale cinematografico smette quindi progressivamente di essere solo un'entità di passaggio o fulcro di numeri comici e passa a vero e proprio personaggio narrativo.

Nel cinema, per i primi decenni, si tendeva a identificare e rappresentare gli animali quasi esclusivamente come amici e alleati degli umani, come nel caso dei cani o ancora dei cavalli nei western, oppure come animali selvatici visti come nemici e minaccia.

In questo periodo sono quindi presenti queste forti accoppiate di uomini e animali che si fanno adorare dal pubblico. In particolare l'accoppiata cowboy-cavallo, che ottenne ancora più importanza nell'epoca del sonoro, prese spesso la piega di un musical durante l'epoca dei "singing cowboy" tra gli anni '30 e '50, che riportarono sulla pellicola la tradizione di cantare al bestiame per rilassarlo ma usando in questo caso la musica come elemento narrativo o per fare colpo sulle donne.⁸

Emblema di questo periodo fu il cavallo Trigger, che portò assieme a lui il suo cavaliere Roy Rogers allo status di star recitando assieme in numerosi film. Trigger sapeva rimanere in impennata su due zampe e fare molti altri trucchi venendo considerato il cavallo più intelligente mai visto al cinema, ispirò dei film su di lui e fu l'eroe di una serie di fumetti e il suo nome e la sua immagine apparvero su più di 60 prodotti. L'epoca dei singing cowboy lascia col tempo spazio a film di stampo un po' più realistico.

Impossibile immaginare un western con Tom Mix senza il suo cavallo Tony e viceversa, ma sarà un altro stallone, in un momento in cui i cavalli erano ormai già una grande attrazione per il pubblico,

6 S. King, *Classic Hollywood: Saluting Hollywood's dog stars*, in "LA Times", 04/06/2012.
<https://www.latimes.com/entertainment/la-xpm-2012-jun-04-la-et-classic-hollywood-20120604-story.html>

7 S. King, *Classic Hollywood: Saluting Hollywood's dog stars*, cit.

8 P. Day Mitchum, *Il cavallo cinematografico*, cit.

ad essere il primo a distaccarsi da questo filone e ad iniziare a brillare di vita propria: si tratta di Rex, dal carattere difficile e ribelle, nominato appunto “the killer stallion”, che fu il primo ad essere considerato una star a prescindere da chi ne fosse il cavaliere e recitò in oltre 20 film.⁹

Negli anni ‘60 la funzione che gli animali svolgono all’interno della narrazione subisce una grossa svolta, essi infatti iniziano ad essere impiegati come metafora o simbolo per esprimere i lati più cupi e nascosti del rapporto tra l’uomo e il mondo circostante, come nel film *Gli uccelli* (*The Birds*, 1963), in cui il regista Alfred Hitchcock rende gli uccelli protagonisti nell’ottica di una rivalsea contro l’umanità.¹⁰

Il simbolo è già esso stesso carico di significato e spesso non serve quindi che l’animale sia parte integrante della narrazione ma basta una sua improvvisa e breve apparizione per catapultare la storia in una dimensione simbolica, come nel caso dell’iniziale apparizione dei corvi in *Soldi Sporchi* (*A Simple Plan*, S. Raimi, 1998), che dona da subito cupezza all’intera narrazione.

Sono poi anche presenti gli animali fobici, comunemente associati a paure o fobie, che vengono sfruttati nel cinema per le loro potenzialità: si tratta principalmente di insetti e serpenti, spesso associati a generi del terrore come gli horror, in cui solitamente vengono utilizzati come strumenti di attivazione del terrore nello spettatore o trasformati in mostri, ingigantendoli. Un caso curioso lo abbiamo col capolavoro di Cronenberg *La mosca* (*The Fly*, David Cronenberg, 1986) che sembra attivare e annullare allo stesso tempo la duplice potenzialità associata all’insetto nel cinema. Il protagonista scienziato diventa in fatti un ibrido con una mosca in seguito ad un esperimento ma non rimane impaurito dalla propria trasformazione bensì sono gli altri personaggi a temere la sua de-umanizzazione. Qui la fobia verso gli insetti viene tramutata in un riconoscimento del protagonista in un uomo-mosca, facendoci vedere i timori degli altri tramite i suoi occhi.¹¹

Andando verso gli anni ottanta ci sono altre forti ondate di cambiamento che danno vita a film che tendono a concentrarsi sull’animale in quanto entità a sé stante, assumendo spesso anche la prospettiva dell’animale stesso. Un esempio è costituito dal film *L’orso* (*The Bear*, J. Annaud, 1988), che si focalizza sulle azioni e i comportamenti naturali degli orsi, limitando al minimo il dialogo umano e assumendo spesso nelle inquadrature la prospettiva visiva degli orsi.

Da allora sono presenti svariati film e serie che cercano di adottare il punto di vista dell’animale, sviluppando una prospettiva narrativa animale che però esiste solo in apparenza poiché è comunque frutto di una simulazione basata sul nostro immaginario e che rientra quindi nei confini

9 P. Day Mitchum, *Il cavallo cinematografico*, cit.

10 D. Ferrario, *Recitare da cani*, in Id. (a cura di), *Bestiale! Animal Film Stars*, Milano, Silvana Editoriale, 2017 p.21-24.

11 R. Fassone, *serpenti e insetti nel cinema, tra simbolo, mostruosità e fobia*. in *Bestiale! Animal Film Star*, p.89-91.

dell'esperienza umana, da cui bisognerebbe poter uscire per comprenderli effettivamente. Questo tentativo di capire e mettere in scena il punto di vista animale verrà portato allo stremo (e in qualche modo contraddetto nel suo senso più profondo) nei film con animali parlanti, in cui narrano gli eventi secondo quello che dovrebbe essere il loro punto di vista.¹²

Al giorno d'oggi è possibile trovare film di ogni genere con animali presenti, da quelli in cui sono semplicemente loro stessi e altri in cui invece rappresentano o simboleggiano qualcosa di diverso, e paradossalmente spesso i film in cui gli animali incarnano un significato più alto e profondo e in cui ci spingono a riflettere sulla natura dell'animale in questione più che sulla nostra, sono proprio quelli in cui li si vede recitare meno, spesso sostenuti da un forte linguaggio filmico. Per fare un paragone, nel film di Robert Bresson *Balthazar, alla ventura* (*Au hasard Balthazar*, 1966) i primi piani dell'asino Balthazar, rispetto quelli del mulo Francis in *Francis, il mulo parlante*, risultano notevolmente più profondi, spingendoci a interrogarci sulla natura dell'asino più che sulla nostra. Essi hanno quindi costituito un elemento fondamentale per il cinema, arrivando ad assumere ruoli attoriali predominanti e riuscendo anche a surclassare i loro colleghi umani conquistando milioni di spettatori.¹³

Le stelle del cinema animali sono molte, dai più classici animali domestici e da allevamento ai feroci animali selvatici, da animali marini come delfini e orche a volatili; ciascuno possiede infatti il proprio target di fan ed è strettamente relazionato con l'epoca e il luogo in cui vive. Sono infatti presenti forti tendenze legate agli anni e alla collocazione geografica in cui ci si trova.¹⁴

Talvolta infatti la loro notorietà è delimitata da limiti generazionali e geografici, come dimostrato da uno studio svolto in Francia nel 2015 e basato su un sondaggio su più di 1003 soggetti con più di 18 anni, in cui si notano notevoli differenze tra giovani e più anziani del paese. Gli intervistati sopra i 50 anni mettono infatti al primo posto il cane Pastore dei Pirenei Belle, co-protagonista della serie *Belle e Sebastien* (*Belle et Sebastien* ORTF, 1965-70), mentre tra i più giovani a guadagnarsi la prima posizione è Beethoven, San Bernardo protagonista del film *Beethoven* (*Beethoven*, B. Levant, 1992), seguito da Flipper il delfino, protagonista dell'omonima serie *Flipper* (*Flipper*, NBC, 1964-67).

In Australia invece la prima vera star animale non poteva che essere un canguro, Skippy, risultato di un accurata operazione commerciale ispirata alle serie americane come *Lassie* ("Lassie", CBS, NBC, 1954-73) e *Flipper*, cercando di creare un film simile prendendo spunto dalle loro storie ma

12 J. Burth, *Animals in film*, cit.

13 S. Alovisio, *Dal loro punto di vista*, in D. Ferrario (a cura di), *Bestiale! Animal Film Stars*, p.111-114.

14 A. McLean, *Cinematic Canines: Dogs and Their Work in the Fiction Film*, New Jersey, Rutgers University Press, 2014.

adattandole all'Australia, sostituendo quindi le figure animali, che in questo caso erano un cane e un delfino, con un animale simbolico per il loro paese.

Skippy riuscì infatti a conquistare con la sua serie un'intera generazione negli anni '60-'70 riuscendo inaspettatamente a superare i confini del paese venendo trasmesso in 128 paesi diversi. Nel 1992 la serie successiva si dimostrò invece un flop a causa del cambio generazionale.¹⁵

Anche gli animali seguono le stesse logiche dello star system umano, che rende alcuni attori veri e propri divi del cinema a partire dall'apprezzamento del pubblico e grazie a una forte preparazione e costruzione, che fa sì che tali figure siano in grado di rispondere a un bisogno preesistente di tipo affettivo o mitico.¹⁶

Essi vengono tutt'oggi idolatrati e ricevono lettere e apprezzamenti. All'epoca i fan chiedevano autografi che venivano fatti con l'impronta della zampa o del naso, c'era anche chi cercava di strappargli qualche pelo o di tagliarne una ciocca per conservarli o anche rivenderli.

Anche i media ne parlavano, erano presenti articoli e pagine a loro dedicate in giornali e riviste.

quando il loro seguito si faceva notevole, per trovate di marketing si iniziava spesso ad inserire nei titoli dei film il loro nome, come nel caso dei film con Tom Mix e il cavallo Tony.

C'erano animali che calcavano addirittura numerosi tappeti rossi, come il Jack Russell Uggie, salito addirittura sul palco degli Academy Awards in concomitanza con l'assegnazione del Premio Oscar del film che lo rese celebre, *The Artist* (*The Artist*, M. Hazanavicius, 2011), o la scimmia Crystal, vestita di tutto punto e in posa per le foto salutando i fan come una vera diva del cinema in occasione della prima mondiale del film *Una notte da leoni 2* (*The Hangover Part II*, T. Phillips, 2011).¹⁷

Nel 1951 venne istituito dall'American Humane di Hollywood (AHA) il PATSY Awards ("Picture Animal Top Star of the Year"), un concorso per la premiazione degli animali attori nel cinema. Esso prevedeva 4 settori: canino, equini, animali selvatici e l'ultimo per tutti gli esclusi (in cui si inserirono anche i gatti che dovettero concorrere con altre specie) e venne conteso negli anni seguenti da molti animali del cinema hollywoodiano fino al 1986, in cui terminerà per mancanza di fondi. L'AHA istituì poi nel 2011 un nuovo premio, il Pawscar, in versione meno ufficiale e più flessibile, nel tentativo di ristabilire un riconoscimento per questi animali.

Il primo animale a vincere il prestigioso premio statunitense PATSY Award, fu il mulo Francis per il suo ruolo nel film *Francis il mulo parlante* (*Francis the Talking Mule*, Arthur Lubin, 1950) che in seguito fu protagonista di altre 6 commedie di successo.

15 D. Pesenti Campagnoni, *L'animale star*, in D. Ferrario (a cura di), *Bestiale! Animal Film Stars*, p.13-20.

16 D. Pesenti Campagnoni, *L'animale star*, cit.

17 D. Pesenti Campagnoni, *L'animale star*, cit.

Francis era una vera figura iconica per il pubblico americano (e non solo) degli anni 50. Questi animali star sono anche talvolta ospiti di trasmissioni importanti, come Uggie, che si esibiva mostrando alcuni dei suoi migliori numeri; o come Francis che partecipò al famoso telequiz americano *What's my line?* (CBS, 1950-67) come celebrità misteriosa oggetto dell'inchiesta del gioco.¹⁸

Anche i felini prendono il loro posto in questo sistema di fama, ma grazie alla loro stessa natura e personalità spiccata più che dalla loro performance attoriale.¹⁹

Per molti decenni infatti il ruolo di eroe e compagno veniva affidato a cavalli e soprattutto ai cani, più facilmente addestrabili, relegando i gatti a ruoli più cupi e misteriosi, spesso ritenuti più eleganti e associati spesso a donne piuttosto che a uomini come avveniva con altri amici a 4 zampe (emblematica la donna gatto per eccellenza, Catwoman, compagna di Batman, che rappresenta perfettamente questa unione sinuosa). Nel cinema degli anni '30-'40 i gatti in scena sono sfruttati soprattutto nel genere del noir e sono principalmente neri oppure grandi felini, carichi di quel significato oscuro attribuitogli in periodo medioevale restando connessi a un'idea di magia, mistero e inganno che li cospargeva di un'aura sospettosa e di diffidenza.²⁰

Essi risultano spesso difficilmente addestrabili e spesso capricciosi, tendendo spesso e volentieri a rallentare di molto il ritmo delle riprese, diventando un grande problema per i registi.

Un esempio di gatto star è Orangey, micio rosso con una lunga carriera televisiva, molto amato dal pubblico e unico gatto ad aver vinto due PATSY Awards. Orangey era però allo stesso tempo poco sopportato dai colleghi, non aveva un carattere facile e tendeva a graffiare o a sparire quando non era in vena di eseguire le riprese.

I gatti avranno invece un ruolo fondamentale nel cinema d'animazione, in particolare con la Disney, dove inizialmente venivano quasi sempre rappresentati nei panni di nemesi dei protagonisti e spesso considerati poco intelligenti e oggetto di scherno. Anche la MGM segue questa linea, basti pensare a serie come Tom & Jerry. A segnare una svolta fu il cartone animato degli *Aristogatti* (*The Aristocats*, W. Reitherman, 1970), che però non riuscì a superare definitivamente la precedente tradizione. Sarà soprattutto con lo Stregatto in *Alice e il paese delle meraviglie* (*Alice in Wonderland*, C. Geronimi, H. Luske, W. Jackson, 1951), dove l'entità felina incarna perfettamente quell'aura enigmatica senza risultare né buono né cattivo, che si andranno superando piano piano

18 D. Pesenti Campagnoni, *L'animale star*, cit.

19 D. Pesenti Campagnoni, *L'animale star*, cit.

20 E. Martini, *I film dei gatti tuttofare*, in D. Ferrario (a cura di), *Bestiale! Animal Film Stars*, p.79-84.

gli stereotipi comunemente associati ai gatti e permettendogli di guadagnarsi anch'essi ruoli di eroe come ne *Il gatto con gli stivali* (*Puss in Boots*, C. Miller, 2011).²¹

Ma a rappresentare più di tutti, nell'epoca del sonoro, lo Star System animale sono proprio i cani di Hollywood, che incarnano ideali come eroismo e lealtà che sono molto cari alla società americana oltre che grazie alle loro grandi capacità e doti di apprendimento.

Ad aggiudicarsi numerosi premi, a partire dalla sua performance nel film *The Artist*, in cui la sua interpretazione venne apprezzata a tal punto da rubare letteralmente la scena al protagonista Jean Dujardin, fu appunto il Jack Russel terrier di nove anni Uggie, che salì sul palco durante la cerimonia di consegna degli oscar assieme ai suoi colleghi (per il pubblico avrebbe dovuto ricevere lui stesso la nomination in quanto era il fattore principale che aveva portato il film alla vittoria). Uggie aveva già ottenuto il “Palm Dog” al Cannes Film Festival, riconoscimento attribuito alla migliore performance canina presentata al festival. Parallelamente i suoi fan avevano promosso una campagna intitolata “Consider Uggie”, portando i suoi sostenitori a presentare una petizione per far sì che la performance attoriale del Jack Russel venisse riconosciuta al pari di quella dei colleghi umani nelle nomination agli Academy Award per il premio Oscar, scatenando una vera e propria “Uggie mania”. La sua morte, avvenuta per tumore, venne annunciata da tutti i giornali e dal web il 12 agosto 2015 e ancora oggi sono ancora presenti pagine web a lui dedicate e i fan continuano a fargli gli auguri per il compleanno.²²

In questo contesto riemerge un episodio storico legato al cane Rin Tin Tin. Un articolo di “The Hollywood Reporter” dell' 11 novembre del 2011 che sosteneva che, nel primo anno di assegnazione degli Academy Awards (1929) il pastore tedesco avesse ricevuto il maggior numero di voti per il premio come miglior attore. Secondo tale ricostruzione, i membri dell'Academy avrebbero tuttavia evitato di conferirgli il riconoscimento, temendo che ciò potesse compromettere la credibilità dell'istituzione. Una notizia diffusa da Reuters nel gennaio 2012 aggiungeva che, a seguito dell'episodio, sarebbero state introdotte regole volte a escludere esplicitamente gli animali dalle candidature agli Oscar.²³

Il critico Xan Brooks, scrivendo su “The Guardian”, definì l'accaduto uno degli scandali più controversi nella storia dell'Academy, sostenendo — sulla scorta delle affermazioni della scrittrice Susan Orlean — che Rin Tin Tin fosse stato ingiustamente privato del premio e auspicando un

21 D. Pesenti Campagnoni, *L'animale star*, cit.

22 D. Pesenti Campagnoni, *L'animale star*, cit.

23 A. McLean, *Cinematic Canines: Dogs and Their Work in the Fiction Film*, cit.

Oscar postumo. Il tono enfatico con cui la vicenda venne rilanciata da alcuni organi di stampa suggerisce tuttavia la necessità di una verifica critica delle fonti e della solidità storica di tali affermazioni. La controversia, più che chiarire un episodio definitivo della storia degli Oscar, evidenzia la persistenza di una tensione culturale: quella tra il riconoscimento dell'animale come autentico interprete e i limiti simbolici e istituzionali che continuano a delimitare l'attribuzione dello status artistico.²⁴

Questo processo di divinizzazione avviene però tramite modalità differenti. Nel caso di Francis il personaggio è stato creato a tavolino e risponde perfettamente ai criteri richiesti per far sì che riuscisse a conquistare il pubblico, assicurando quindi agli Universal Studios un riscontro economico anche per i film in cui reciterà successivamente. Non venne scelto per la sua recitazione ma per la sua bellezza e bontà, infatti pur essendo molto docile non era nemmeno addestrato e si rifiutava di compiere azioni particolari come ad esempio quella di sedersi, facendo risultare quindi necessario l'impiego di una controfigura.

Nel caso di Uggie avviene invece l'inverso, era stato inserito per donare alla storia un tocco comico, non era infatti programmato che questo cagnolino facesse così breccia negli spettatori tanto da portare a tour, premi, bibliografia e quant'altro, ma fu il pubblico stesso a determinare il suo successo²⁵

Solitamente è l'animale a venire in secondo piano rispetto all'attore umano ma non sempre è così e quando la popolarità dell'attore animale supera quella del suo collega possono insorgere problematiche causate dal narcisismo di quest'ultimo o nel caso in cui la sua carriera ne risulti danneggiata. Ne è un esempio Donald O'Connor, coprotagonista della serie assieme al mulo Francis, che arrivò ad abbandonare la parte a causa della gelosia verso il collega che riceveva più attenzione dai fan rispetto a lui; o Jean Dujardin che sopportava poco la popolarità imprevista di Uggie e criticò apertamente la campagna per il premio per il Jack Russel.²⁶

Anche in termini di stipendio succedeva che il protagonista animale superasse i colleghi, come nel caso di Lassie, in cui il più longevo attore che ne interpretò il ruolo, il collie Pal, riceveva circa 250 dollari alla settimana mentre invece Liz Taylor, coprotagonista, ne riceveva solo 100.

la scimma Crystal era anch'essa tra le attrici più pagate di Hollywood e il cavallo Highland Dale, che esordì con il film *Black Beauty* (*Black Beauty*, C. Thompson, 1994) e raggiunse la fama nel

24 A. McLean, *Cinematic Canines: Dogs and Their Work in the Fiction Film*, cit.

25 D. Pesenti Campagnoni, *L'animale star*, cit.

26 D. Pesenti Campagnoni, *L'animale star*, cit.

ruolo di Furia nella serie televisiva *Furia il cavallo del West (Fury)*, NBC, 1955-60) riceveva una media di 1500 dollari a episodio.²⁷

1.2- Le tre star della Walk Of Fame: Strongheart, Rin Tin Tin e Lassie

Secondo il database Hollywood Star Walk del “Los Angeles Times”, però, soltanto questi tre cani: Lassie, Rin Tin Tin e Strongheart, ricevettero talmente tanta ammirazione da dedicargli una stella sulla Hollywood Walk of Fame, ottenendo quindi tutti e tre un tributo ufficiale lungo l'Hollywood Boulevard nel febbraio del 1960.

A differenza di altri celebri interpreti, che non figurano tra i premiati, si tratta in tutti i casi di animali identificati con personaggi eroici, la cui immagine è indissolubilmente legata a narrazioni di giustizia e coraggio, come Strongheart, il terzo cane insignito della stella, che incarnava un ideale eroico non soltanto nella finzione cinematografica ma anche nella vita reale: prima di intraprendere la carriera a Hollywood, prestò servizio presso la Croce Rossa tedesca durante il primo conflitto mondiale.²⁸

Nel periodo compreso tra gli anni Trenta e Cinquanta del Novecento, i materiali promozionali dedicati alle star canine negli Stati Uniti tendevano infatti a costruire un'immagine mitizzata del cane come eroe nazionale. Tale rappresentazione si fondava in parte sul valore simbolico attribuito al cane (in particolare alle razze di grande taglia) associato a qualità quali lealtà, forza e spirito protettivo. Pur collocati simbolicamente al limite tra domesticità e natura selvaggia, questi animali venivano infine presentati come membri esemplari della società.²⁹

Un antecedente significativo nella costruzione cinematografica del cane-eroe fu rappresentato dall'esperienza di Jean, nota come il cane della Vitagraph Studios. Questa border collie bianca e nera, attiva tra il 1910 e il 1913 in cortometraggi a rullo singolo, figurò tra i primi interpreti statunitensi a essere pubblicizzati con il proprio nome reale, in un periodo in cui attrici come Florence Lawrence erano ancora identificate con appellativi generici legati alla casa di produzione. Ingaggiata per 25 dollari settimanali, Jean lavorò sotto la regia di Laurence Trimble, comparando in almeno una ventina di film da lui diretti. Si distinse soprattutto in ruoli di forte intensità emotiva: in alcune trame favoriva la ricomposizione di coppie adulte, in altre affiancava bambini soli o interveniva per salvare neonati da incendi e rapimenti. La sua notorietà fu alimentata anche da

27 N. Pacini, T. Sillo, *Pinne, piume e pelo: una galleria di stelle*, in D. Ferrario (a cura di), *Bestiale! Animal film stars*, p.30-37.

28 L. Barnett, *Hollywood Walk of Fame honors Lassie, Rin Tin Tin, Strongheart...but not asta. A travesty, we say!*, 09/03/2010. <https://www.latimes.com/archives/blogs/la-unleashed/story/2010-03-09/hollywood-walk-of-fame-honors-lassie-rin-tin-tin-strongheart-but-not-asta-a-travesty-we-say>

29 A. McLean, *Cinematic Canines: Dogs and Their Work in the Fiction Film*, cit.

un'intensa promozione: la Vitagraph ne diffuse l'immagine in annunci pubblicitari e cartoline distribuite nelle sale.

Con la scomparsa di Jean venne lasciato un vuoto nel settore. Il conflitto mondiale compromise gravemente l'industria cinematografica e indusse Trimble a cercare nuove opportunità e un altro cane da formare. Nel 1920 venne informato della disponibilità di un Pastore Tedesco, Etzel von Oeringen, importato dalla Germania. Colpiti dalla sua struttura atletica, dall'imponenza fisica e dall'addestramento militare, Trimble e la sceneggiatrice Jane Murfin decisero di lavorare con lui. Durante la guerra, i Pastori Tedeschi si erano distinti come cani da guardia, staffette, esploratori e soccorritori della Croce Rossa: non animali da compagnia, ma robusti ausiliari operativi.³⁰

Negli anni Venti del Novecento i cosiddetti "dog heroes" si affermarono come figure centrali nel panorama del cinema d'azione statunitense. Tra i più celebri figuravano due cani da pastore tedesco che vennero scoperti durante la prima guerra mondiale e portati negli Stati Uniti al suo termine: Etzel (ribattezzato poi Strongheart) e Rin Tin Tin, che conquistarono un vastissimo pubblico grazie a interpretazioni considerate eccezionali diventando protagonisti e vere e proprie star dell'epoca, al punto che i loro nomi erano presenti nei titoli di testa e anticipavano il titolo dei film nelle pubblicità. Le loro capacità interpretative trovarono nel cinema muto un contesto particolarmente favorevole, che consentiva di valorizzare in modo inedito l'espressività fisica e gestuale degli animali.³¹

Strongheart era stato addestrato dall'esercito in Germania ed era abituato a comandi in tedesco e ad esercizi di attacco e inseguimento. Per tale ragione venne successivamente sottoposto ad un completo riaddestramento, al fine di rieducarlo per correggerne il comportamento aggressivo³² e di insegnargli ad eseguire movimenti espressivi complessi. Trimble adottò anche accorgimenti tecnici, come l'uso di specchi, per evitare che l'animale cercasse costantemente il contatto visivo con il padrone durante le riprese. In seguito, Trimble e Murfin fondarono una propria compagnia e produssero lungometraggi con Strongheart protagonista, distribuiti dalla First National Pictures. Il suo esordio, *The Silent Call* (*The Silent Call* L. Trimble, 1921), ebbe un enorme successo, stabilendo un record di presenze a Los Angeles, con proiezioni otto volte al giorno per tredici settimane consecutive, ottenendo risultati economici notevoli rispetto ai costi di produzione e ricevendo apprezzamenti critici per la naturalezza della sua presenza scenica, giudicata più vicina a quella di un attore che a un animale ammaestrato.³³

30 S. Orlean, *The dog star*, in "The new yorker", 22/08/2011. <https://www.newyorker.com/magazine/2011/08/29/the-dog-star>

31 A. McLean, *Cinematic Canines: Dogs and Their Work in the Fiction Film*, cit.

32 S. Orlean, *The dog star*, cit.

33 S. Orlean, *The dog star*, cit.

Venne anche messo in commercio un cibo per cani dal nome “Strongheart” fino agli anni 2000. Già col suo primo film ottenne quindi un risultato straordinario, anche se purtroppo non è rimasto molto del suo lavoro poiché i film in cui ha recitato sono in gran parte andati perduti.

Sfortunatamente la sua morte, avvenuta all’età di 13 anni, venne causata da un incidente avvenuto sul set, sembrerebbe infatti che il cane fosse scivolato per sbaglio finendo addosso ad un riflettore dello studio provocandosi un’ustione che portò allo sviluppo di un tumore. Si tratta di un chiaro esempio di come la sicurezza degli animali venisse notevolmente trascurata rispetto ai livelli che abbiamo raggiunto oggi.³⁴

Il successo del filone incoraggiò altri studi a investire in figure analoghe. Nel 1922 entrò nel cinema Rin Tin Tin, Pastore Tedesco portato dalla Francia dal veterano Lee Duncan e attorno alla cui origine si sviluppò una narrazione mitizzata e la cui figura è tutt’ora avvolta da un’aura leggendaria, alimentata in larga parte dallo stesso Duncan e dallo studio,³⁵ contribuendo a diffondere racconti enfatici sulle origini e sulle imprese del cane.³⁶Una delle versioni più diffuse raccontava il salvataggio del cucciolo da un canile bombardato; documenti coevi, come articoli del “Los Angeles Times” del 1919, descrivono invece il ritrovamento di un cane in una trincea e la successiva nascita della cucciolata da cui proveniva Rin Tin Tin Il nome derivava da bambole portafortuna francesi.³⁷

Duncan portava spesso il cane, soprannominato Rinty, a Poverty Row a Hollywood, un’area che ospitava gli studi cinematografici meno prestigiosi bussando alle loro porte nel tentativo di convincere qualcuno a far apparire il cane in un film. Questa strategia non era così azzardata: all’epoca, molti ruoli minori venivano assegnati scegliendo direttamente tra le persone e gli animali che si radunavano davanti agli studi.

Rinty risultava molto fotogenico e aveva una forte presenza scenica e una grande capacità attoriale, si distinse subito per le sue abili doti di agilità (come saltare per oltre 4 metri) che erano di grande importanza durante gli anni del cinema muto in cui le acrobazie canine avevano una forte capacità attrattiva verso il pubblico. Inoltre il grande vantaggio che offrivano i film prima dell’avvento del sonoro era che agli addestratori risultava possibile comunicare col proprio animale per dargli indicazioni e comandi durante le riprese.³⁸

La svolta arrivò quando Duncan riuscì a ottenere per Rinty una piccola parte nel melodramma *The Man from Hell’s River* (*The Man from Hell’s River*, I. Cummings, 1922). Pur non figurando

34 S. Orlean, *The dog star*, cit.

35 S. Orlean, *The dog star*, cit.

36 A. McLean, *Cinematic Canines: Dogs and Their Work in the Fiction Film*, cit.

37 S. Orlean, *The dog star*, cit.

38 R. Haberkamp, *Breve storia dei cani di hollywood*, cit.

ufficialmente nel cast, il cane venne citato da “Variety” con il nome di “Rin Tan”, nel ruolo del capo di una muta di cani da slitta.

Poco dopo, Rinty venne scritturato per un altro film, *My Dad* (*My Dad*, C. Smith, 1922). Anche in questo caso il ruolo era marginale, ma per la prima volta il suo nome comparve nei titoli di testa.

Successivamente, dopo alcune esibizioni in concorsi cinofili, Duncan riuscì a far accedere Rinty alla Warner Bros. In quell’occasione, un lupo preso in prestito dallo zoo, destinato a una parte, non dava risultati soddisfacenti. Duncan sporcò intenzionalmente il pelo di Rinty per farlo sembrare un lupo e persuase i produttori a concedergli una prova. L’interpretazione del cane fu eccellente e colpì positivamente Jack Warner, che accettò di esaminare una sceneggiatura che Duncan stava scrivendo appositamente per lui, intitolata *Where The North Begins* (*Where the North Begins*, M. Franklin, 1923). Durante la stesura, Duncan aveva studiato attentamente le espressioni del cane, convinto che Rinty fosse in grado non solo di sostenere l’azione, ma anche di esprimere sentimenti complessi e incarnare un vero personaggio, con affetti, fedeltà e ostilità ben definite. Il film si rivelò un grande successo commerciale, con incassi superiori ai quattrocentomila dollari e contribuendo in modo significativo alla stabilità economica dello studio.³⁹ Alla Warner Bros giungevano ogni settimana migliaia di lettere di ammiratori, mentre il film veniva proiettato in tutto il paese e continuò ad apparire nelle sale finché la forte affluenza non iniziò a calare. Per sostenere la diffusione di *Where the North Begins* e delle produzioni successive, la casa di produzione organizzò una serie di tournée promozionali che coinvolsero Duncan e il cane in diverse città degli Stati Uniti. I due parteciparono a eventi in ospedali e orfanotrofi, concessero interviste alla stampa e visitarono rifugi per animali e istituti scolastici, contribuendo a rafforzare l’immagine pubblica di Rin Tin Tin. I manifesti cinematografici originali, come quelli di *Where the North Begins*, lo raffiguravano in atteggiamenti eroici, evidenziandone il ruolo principale e lo status di star del cinema muto.

I film interpretati da Rinty si rivelarono estremamente remunerativi, tanto che la Warner Bros. gli garantiva un compenso settimanale di duemila dollari. Nonostante l’elevata cifra, l’attore a quattro zampe rappresentava comunque una risorsa economica fondamentale per lo studio. All’interno della Warner Bros. era soprannominato “colui che salva le ipoteche”, poiché, nei momenti di difficoltà finanziaria, l’uscita di un film con Rin Tin Tin assicurava incassi sufficienti a risanare i conti.⁴⁰ Nonostante i forti dubbi espressi dalla sua casa cinematografica, Rinty effettuò con grande successo anche il passaggio al cinema sonoro e aveva una sua trasmissione radiofonica in cui venivano utilizzati effetti vocali che si dice fossero stati realizzati proprio da lui.

39 S. Orlean, *The dog star*, cit.

40 S. Orlean, *The dog star*, cit.

Negli anni Venti l'animale interpretò ventiquattro film, dei quali oggi sopravvivono soltanto sei copie.; la promozione insistente e le narrazioni leggendarie lo consacrarono come simbolo della rinascita della compagnia.⁴¹ La sua prima comparizione come protagonista diede inizio alla rivalità tra i cani di questa razza attivi nel cinema e apre le porte ai futuri emulatori che seguiranno le loro orme.⁴²

Sull'onda di tali risultati, quasi ogni grande studio si dotò di uno o più cani addestrati, per lo più Pastori Tedeschi. Nonostante la presenza di numerosi aspiranti "divi canini", nessuno eguagliò il prestigio di Strongheart e Rin Tin Tin. La critica distingueva tra semplici "cani da trucco", capaci di numeri isolati, e animali in grado di sostenere un'intera costruzione narrativa, attribuendo ai due protagonisti una sorprendente varietà espressiva, percepibile nello sguardo e nei movimenti corporei.

L'ammirazione per queste performance si inseriva pienamente nel linguaggio del cinema muto, fondato sull'intensità dei primi piani e sull'espressività del volto. In tale contesto, lo sguardo del cane appariva autentico e privo di artificio, favorendo l'idea dell'animale come veicolo di emozioni "pure" e di valori morali quali lealtà e coraggio. I modelli narrativi inaugurati da Strongheart e Rin Tin Tin — il cane come eroe, compagno fedele e figura intermedia tra natura e umanità — influenzarono a lungo l'immaginario cinematografico.⁴³

Le superstar canine degli anni '20 riuscirono ad ottenere un successo strepitoso. La loro popolarità schizzò alle stelle. Le riviste per appassionati di cinema li rappresentavano come autentiche star, descrivendone le faticose riprese sul set, le apparizioni pubbliche e persino la vita privata, inclusa la prole generata con le rispettive compagne. La loro presenza si estendeva ben oltre lo schermo cinematografico: apparivano in recensioni e articoli sui quotidiani locali, partecipavano a eventi promozionali nei cinema, e la loro immagine veniva riprodotta su un'ampia gamma di prodotti commerciali (dalle confezioni di cibo per cani alle scatole di cereali, fino a gadget, statuette e libri per l'infanzia).

Proprio come gli altri divi di Hollywood, anche Rinty faceva la vita di una celebrità: aveva molte persone al suo servizio, tra cui un cuoco personale, e possedeva una limousine.

Secondo il racconto diffuso dalla stampa, Rinty riceveva migliaia di lettere di ammiratori ogni settimana, percepiva compensi elevatissimi, possedeva collari preziosi con medagliette d'oro massiccio o tempestati di diamanti e conduceva una vita agiata in una sontuosa residenza hollywoodiana. In un volume dedicato alla sua biografia, Susan Orlean ha inoltre riportato la voce

41 S. Orlean, *The dog star*, cit.

42 R. Haberkamp, *Breve storia dei cani di hollywood*, cit.

43 S. Orlean, *The dog star*, cit.

secondo cui il cane avrebbe ottenuto il maggior numero di voti per il premio come miglior attore alla prima edizione degli Academy Awards nel 1929; come già ricordato, l'imbarazzo suscitato da tale esito avrebbe spinto gli organizzatori ad assegnare il riconoscimento a Emil Jannings e a escludere in seguito gli animali dalle categorie interpretative.⁴⁴

Oltre ai profitti derivanti dall'attività cinematografica, Rinty divenne protagonista anche di campagne pubblicitarie. Un dirigente della Chappel Brothers, azienda che aveva recentemente lanciato sul mercato la Ken-L Ration, il primo alimento per cani in scatola prodotto su larga scala, era talmente determinato a ottenere Rin Tin Tin come volto del marchio che, durante un incontro con Duncan, arrivò a consumare personalmente una lattina del prodotto per dimostrarne la qualità.

Anche Duncan beneficiava di un trattamento privilegiato: ogni giorno veniva accompagnato sul set in automobile e disponeva di un ufficio all'interno degli studi, dove si occupava della corrispondenza dei fan e dei numerosi oggetti e omaggi inviati a Rin Tin Tin.

L'affermazione di questi animali come protagonisti cinematografici derivò da una combinazione di più fattori: il precedente offerto dagli attori canini dell'epoca dei Nickelodeon, come Jean; l'affermazione del genere avventuroso ambientato in spazi naturali negli anni Venti; le qualità fisiche ed espressive dei due pastori tedeschi, che superavano la mera esecuzione di numeri addestrati, combinando atletismo, imponenza fisica e un'intensa espressività dello sguardo; nonché il crescente riconoscimento del cane come animale da compagnia nella società e cultura statunitense.⁴⁵ Strongheart aveva aperto la strada, ma ormai Rin Tin Tin si era affermato come una celebrità. La rivista "Motion Picture Magazine", in un articolo intitolato *Il rivale di Strongheart*, arrivò a sostenere che Rin Tin Tin stesse ormai contendendo a Strongheart il primato tra le star canine del cinema.⁴⁶

Rin Tin Tin rappresentò una svolta nella storia del cinema, aprendo la strada all'idea dell'animale come vero protagonista. Pur privo di parola, dimostrò che un cane poteva esprimere pathos, coraggio e tensione drammatica, assumendo un ruolo centrale nella narrazione. La sua figura rese credibile il cane come protagonista drammatico, non più soltanto elemento comico o di supporto.⁴⁷

L'impiego dell'immagine della star animale si rivelò determinante nella definizione di modelli di obbedienza e di eroismo tipicamente "americani". Tuttavia, l'intenso addestramento fisico e la

44 S. Orlean, *The dog star*, cit.

45 A. McLean, *Cinematic Canines: Dogs and Their Work in the Fiction Film*, cit.

46 S. Orlean, *The dog star*, cit.

47 R. Haberkamp, *Breve storia dei cani di hollywood*, cit.

disciplina necessari per raggiungere tale ideale venivano sistematicamente occultati dalle strategie feticizzanti degli uffici stampa. Come già avvenuto per Strongheart e per Rin Tin Tin, il pubblico era indotto a sovrapporre l'idea del cane domestico comune all'archetipo eroico proposto dai film e dal relativo apparato promozionale. In questo processo, tanto la star quanto il cane ordinario venivano trasformati in merci simboliche, mentre il lavoro dell'animale e dell'addestratore rimaneva invisibile.⁴⁸

Nonostante ciò, la trasformazione del cane in eroe cinematografico — piuttosto che semplice spalla comica o sostituto simbolico del bambino — fu in larga misura il risultato di attente strategie promozionali elaborate dai proprietari e dagli agenti pubblicitari. Figure come Laurence Trimble, associato a Jean e Strongheart, e Lee Duncan, addestratore di Rin Tin Tin, dedicarono la propria carriera alla regia, alla promozione e alla valorizzazione commerciale di questi animali, contribuendo in modo determinante alla loro consacrazione divistica.⁴⁹

Il successo comportò tuttavia anche aspetti problematici: ritmi di lavoro intensi per gli animali e, per gli attori umani, la frustrazione di ruoli subordinati. Darryl Zanuck, agli inizi sceneggiatore di film con Rin Tin Tin, dichiarò in seguito di aver trovato quell'esperienza poco gratificante per la ripetitività delle trame. Con l'introduzione del sonoro nel 1927, le esigenze produttive mutarono radicalmente: i film parlanti richiedevano nuove competenze e rendevano più complessa la gestione di attori animali, che dipendevano dai comandi degli addestratori. Parallelamente, il pubblico mostrò un crescente disinteresse per western e avventure nordiche, orientandosi verso musical e drammi urbani, soprattutto negli anni della Grande Depressione.

Nel 1929 la Warner Bros rescisse il contratto con l'ormai anziano Rin Tin Tin, che proseguì con produzioni a basso budget e partecipò a programmi radiofonici per ragazzi trasmessi dalla NBC Blue Network, nei quali la sua "voce" era in realtà riprodotta da tecnici del suono.⁵⁰

La morte di Rinty, avvenuta nel 1932 all'età di 14 anni, venne annunciata in tutto il mondo sospendendo le trasmissioni radiofoniche. Da lui si formò una vera dinastia di star suoi discendenti che ottennero numerosi ruoli cinematografici e televisivi.⁵¹ Anche dopo la sua scomparsa, altri esemplari portarono lo stesso nome in film, serie televisive e campagne pubblicitarie, trasformando il personaggio in un simbolo del "cane ideale" nell'immaginario collettivo e rafforzando la reputazione della razza. In questo senso, Rin Tin Tin non solo contribuì a riabilitare l'immagine del pastore tedesco, ma inaugurò un modello di narrazione e promozione commerciale incentrato sul

48 A. McLean, *Cinematic Canines: Dogs and Their Work in the Fiction Film*, cit.

49 S. Orlean, *The dog star*, cit.

50 S. Orlean, *The dog star*, cit.

51 La Stampa, *Il cane star*, 11/10/2017. https://www.lastampa.it/la-zampa/2017/10/11/news/il_cane_star-367819745/

cane-eroe, ancora oggi ripreso. L'eredità dei due cani rimase viva sia sul piano commerciale sia su quello simbolico: Strongheart divenne marchio di un noto cibo per cani, mentre la loro figura continuò a essere celebrata in opere come il libro *Letters to Strongheart* di J. Allen Boone, che ne esaltava le qualità morali in chiave spiritualista. Considerati autentiche star, Strongheart e Rin Tin Tin dimostrarono che un interprete non umano poteva reggere una narrazione cinematografica, aprendo la strada a successive icone canine del cinema e della televisione.⁵²

Nel corso del XXI secolo, l'interesse accademico per le relazioni tra esseri umani e animali ha conosciuto un significativo sviluppo, con particolare attenzione alle modalità attraverso cui gli animali vengono rappresentati nei media e nei discorsi culturali. Il modo in cui gli animali vengono descritti, fotografati, immaginati e narrati è profondamente intrecciato alle strutture culturali che definiscono il rapporto tra umano e non umano. In questa prospettiva, le vicende di Strongheart e Rin Tin Tin non costituiscono soltanto episodi di storia dello spettacolo, ma momenti chiave nella costruzione simbolica dell'animale come soggetto eroico e figura centrale nell'immaginario collettivo.⁵³

Sebbene nel cinema muto avesse già riscosso grande successo un cane come Rin Tin Tin, l'interprete animale più celebre e duraturo nell'immaginario statunitense fu probabilmente Lassie, il rough collie dal manto fulvo e bianco protagonista di film e serie televisive negli anni Quaranta e Cinquanta.⁵⁴ Lassie è colei che ha più di tutti influenzato la nostra concezione dell'intelligenza canina. La cagnolina divenne infatti il modello di riferimento del cane inteso non solo come compagno fedele e membro della famiglia, ma anche come essere capace di pensiero, emozioni e comunicazione, in perfetta sintonia con gli esseri umani.⁵⁵

L'immagine pubblica di Lassie venne costruita e diffusa, contribuendo a definire sia il ruolo del cane attore sia quello dell'animale domestico reale in relazione a codici morali e comportamentali di matrice umana. Lassie segnò infatti un'evoluzione ulteriore, presentando l'animale come protagonista emotivo dotato di qualità quasi umane, quali intelligenza, altruismo e sensibilità. Questa rappresentazione contribuì alla nascita di un filone narrativo duraturo, incentrato su animali capaci di incarnare valori morali e affettivi.

A partire dal film *Torna a casa, Lassie!* (*Lassie Come Home*, M. Wilcox, 1943), il personaggio ottenne un successo prolungato, consolidato dalla serie televisiva trasmessa dal 1954 al 1973, oltre che da adattamenti animati, remake e un vasto merchandising. Grazie alla televisione, al sonoro, al

52 S. Orlean, *The dog star*, cit.

53 A. McLean, *Cinematic Canines: Dogs and Their Work in the Fiction Film*, cit.

54 D. Pesenti Campagnoni, *L'animale star*, cit.

55 S. Coren, *L'intelligenza dei cani*, Milano, Arnoldo Mondadori, collana Oscar Saggi, 2017, edizione digitale.

colore e alla pubblicità, Lassie raggiunse un pubblico internazionale e trasversale, diventando sinonimo di cane fedele e intelligente, modello del “cane di famiglia”.

Il personaggio contribuì a rafforzare nell’opinione pubblica l’idea del cane come figura eroica e simbolo dei valori familiari, influenzando profondamente la produzione destinata a bambini e famiglie. Dal punto di vista tecnico e produttivo, con la serie *Lassie* (*Lassie*, 1954-73) dimostrò inoltre che un animale poteva sostenere una serie televisiva di lunga durata (19 stagioni), stabilendo uno standard professionale per l’impiego di animali nel settore audiovisivo.⁵⁶

L’ascesa di Lassie a star cinematografica si colloca inoltre all’interno di un più ampio mutamento nelle concezioni sociali dell’animale da compagnia e nella volontà dell’industria cinematografica di sfruttare la popolarità e la duttilità degli interpreti canini. I primi film del franchise, prodotti dalla Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), riflettono l’investimento dello studio nella promozione di un ideale patriottico in tempo di guerra e nella costruzione iniziale dell’immagine pubblica del personaggio. Lassie venne proposta come incarnazione esemplare dell’eroismo “americano”, secondo una narrazione sostenuta da materiali promozionali che incoraggiavano l’identificazione del pubblico con la star.

L’analisi delle iniziative promozionali evidenzia inoltre tensioni legate al genere e problematiche implicazioni relative alla purezza razziale nella definizione dell’animale domestico “ideale”. Tali strategie sfruttavano il desiderio infantile di possedere un cane perfetto come Lassie, contribuendo a trasformare tanto la star quanto gli animali domestici comuni in oggetti di consumo. Le istituzioni culturali statunitensi hanno spesso utilizzato l’immaginario e il lavoro animale per promuovere discorsi su concezioni ritenute “legittime” dell’identità umana, con effetti concreti anche sulla vita dei cani reali. Poiché le star animali non possono intervenire direttamente nella costruzione del proprio significato pubblico, risulta essenziale esaminare i discorsi che le hanno riguardate, al fine di comprendere i modelli di pensiero che hanno posto il cane al centro delle definizioni di umanità..⁵⁷

Su Lassie venne scritto un libro e realizzati vari film e serie tv, il suo successo fu globale e pervase gli schermi dagli anni Quaranta agli anni Duemila, acquisendo una tale popolarità da far coincidere, per lungo tempo, il proprio nome con l’intera razza dei collie, arrivando a essere inclusa tra le cento icone del XX secolo secondo un articolo pubblicato da “Variety” nel 2005, risultando l’unico animale presente nella lista.⁵⁸ Quest’ultima, inoltre, partecipò a uno show radiofonico della durata di

56 S. Alovisio, *Dal loro punto di vista*, cit.

57 A. McLean, *Cinematic Canines: Dogs and Their Work in the Fiction Film*, cit.

58 N. Pacini, T. Sillo, *Un piccolo zoo di curiosità dal set*, in D. Ferrario (a cura di), *Bestiale! Animal film Star*, p.38-41.

quasi sei anni. È interessante osservare che, sebbene durante la trasmissione fosse la cagnolina a produrre l'abbaio, le altre vocalizzazioni — come guaiti, ansimi, ringhi e brontolii — erano in realtà realizzate da interpreti umani.⁵⁹

Ciò che si radica nell'immaginario collettivo non sono tanto i singoli cani-attori che si sono succeduti nel tempo nell'interpretazione di questi ruoli, quanto piuttosto le figure di Rin Tin Tin e Lassie intese come entità simboliche autonome. Esse si configurano come veri e propri marchi transgenerazionali, capaci di oltrepassare confini geografici e culturali.⁶⁰

1.3- Cosa si nasconde dietro un'icona

Anche se gli animali diventano star secondo meccanismi molto simili a quelli validi per gli umani, ciò che ci sta dietro è però molto differente. Raramente infatti ad un singolo animale corrisponde un personaggio e quello che noi identifichiamo come un unico soggetto è in realtà il risultato dell'interazione di più animali differenti che vengono sostituiti tra loro nell'arco del tempo o a seconda della scena da girare. Nei set infatti raramente si utilizza un unico e solo animale per interpretare la parte, meccanismo che avviene spesso e volentieri anche tra gli attori umani anche se in misura chiaramente differente.⁶¹

È ciò che avviene nel caso di Joey, il cavallo protagonista di *War Horse* (*War Horse*, S. Spielberg, 2011), nonostante l'aiuto da parte del computer venne interpretato da 14 diversi esemplari a cui veniva disegnata la lista bianca sul muso per fare in modo che sembrasse lo stesso.

Sul set erano presenti complessivamente oltre 150 cavalli, dei quali 14 furono impiegati esclusivamente per interpretare il ruolo di Joey. Gli animali venivano spesso fatti lavorare a coppie, in modo da poterli alternare e prevenire affaticamenti eccessivi. Ciascuno dei 14 cavalli destinati a Joey possedeva abilità specifiche, adatte a diverse tipologie di scena, come il salto, la corsa o il traino. In alcune situazioni, per ottenere comportamenti innaturali, si ricorreva a stratagemmi particolari: ad esempio, per girare la scena in cui il puledro si allontana dalla madre, comportamento che normalmente non compirebbe spontaneamente, è stato utilizzato un esemplare maschio adulto.⁶² Anche il cane Uggie era interpretato in realtà da 3 cani diversi, il famoso canguro Skippy nasce dall'unione delle riprese ottenute con 9 canguri diversi e anche il gatto Orangey, la cui parte nel

59 S. Coren, *L'intelligenza dei cani*, cit.

60 D. Pesenti Campagnoni, *L'animale star*, cit.

61 D. Pesenti Campagnoni, *L'animale star*, cit.

62 A. Butera, *War Horse, cavalli veri o CGI? Ecco quanti ne hanno usati sul set*, in "CiakClub", 13/01/2024.

<https://www.ciakclub.it/war-horse-cavalli-veri-o-cgi-ecco-quanti-ne-hanno-usati-sul-set/>

ruolo di Rabarbaro nel film *Il gatto milionario* (*Rhubarb*, A. Lubin, 1951) venne interpretata da ben 36 diversi gatti.

Questi scambi risultavano ancora più numerosi e frequenti nel caso in cui i soggetti da riprendere siano dei cuccioli poiché crescendo in fretta durante i vari mesi di riprese è necessario cambiarne molti per mantenerne le misure uguali, come viene osservato in un contenuto extra del DVD del sequel live-action di *La carica dei 101* (“101 Dalmatians”, W. Reitherman, 1961), chiamato *La carica dei 102* (“102 Dalmatians”, K. Lima, 2000) in cui l’attrice Alice Evans osserva come i cuccioli potessero essere utilizzati solo per brevi periodi, poiché crescevano rapidamente⁶³.

La moltiplicazione degli attori per uno stesso ruolo garantisce alle case cinematografiche più sicurezza nella riuscita qualitativa dell’interpretazione e quindi maggiori possibilità che venga poi identificato dal pubblico come una vera star.

Chiaramente non sempre questo intento va a buon fine e anzi talvolta gli animali che hanno conquistato di più gli spettatori non erano quelli che avevano eseguito le migliori performance o che avevano ottenuto ruoli predominanti della storia.⁶⁴

È interessante notare come nel sistema delle star animali anche il confine di genere sia piuttosto effimero, come nel caso del mulo Francis, in cui ad interpretare il ruolo nella commedia *Francis, il mulo parlante* è in realtà una mula di nome Molly, superando altri 8 muli al casting; dello stallone Black Beauty, in cui per le varie versioni dell’omonimo film furono usate spesso cavalle femmine perché più docili;⁶⁵ o ancora del maialino Babe in *Babe, maialino coraggioso* (*Babe*, C. Noonan, 1995) che, pur col supporto di alti livelli di tecnologia, è stato interpretato da 48 maialine femmine a cui un truccatore applicava ciglia e parrucchino.⁶⁶

Inoltre per una questione di censura spesso si preferivano le femmine per evitare di mostrare gli organi sessuali di esemplari maschili sul grande schermo.

Talvolta però avveniva anche il contrario, come nel caso dell’iconica Lassie: l’attore che per più tempo l’ha interpretata nell’omonima serie e in altri 7 film della MGM era in realtà un collie maschio di nome Pal. Il suo personaggio, infatti, è dato dal susseguirsi di diversi cani attori maschi, spesso preferiti per il carattere più estroverso e per le loro maggiori dimensioni.⁶⁷

In seguito la MGM decise che, nonostante fosse comunque interpretata da un cane maschio, il personaggio di Lassie fosse poco adatta ad un contesto di guerra essendo una femmina.

63 A. McLean, *Cinematic Canines: Dogs and Their Work in the Fiction Film*, cit.

64 D. Pesenti Campagnoni, *L’animale star*, cit.

65 A. McLean, *Cinematic Canines: Dogs and Their Work in the Fiction Film*, cit.

66 D. Ferrario, *Recitare da cani*, cit.

67 S. Coren, *L’intelligenza dei cani*, cit.

Per questo motivo nel film *Il coraggio di Lassie* (*Courage of Lassie*, M. Wilcox, 1946) decidono allora di mantenerne il nome nel titolo per fini commerciali ma tramutando il personaggio da eroina ad eroe, Bill. Risulta quindi una prassi piuttosto comune quella di camuffare il vero genere dell'animale che interpreta la parte, atto che viene quasi sempre ignorato dal pubblico, che continua invece a percepire queste figure come un singolo individuo, idolatrandoli come vere star.⁶⁸

Un altro elemento che è risultato fondamentale in particolar modo per il cinema con gli animali è sicuramente il supporto dato da un corretto uso del linguaggio filmico, in particolare del montaggio, che coniuga il profilmico con la spazialità filmica in modo plausibile.⁶⁹

Il cinema ricorre spesso a diversi stratagemmi. L'uso della luce, ad esempio, è molto importante: può nascondere o rivelare dei dettagli, mettere in rilievo una parte o un'altra dell'inquadratura, giocare sul sistema di contrasti tra chiari e scuri. Anche il punto di ripresa, ovvero, come viene posto il soggetto davanti alla macchina da presa, è rilevante al riguardo.

Per esempio, nel film, *Torna a casa, Lassie!*, la sceneggiatura prevedeva un cane femmina come soggetto principale, ma in quel momento Rudd Weatherwax, l'addestratore e proprietario del cane protagonista, poteva lavorare solamente con un maschio, Pal, appunto. In questo caso fondamentale è stato l'uso strategico della scala dei piani per occultare il sesso dell'animale.

Nel suo saggio sul "montaggio proibito" André Bazin esplora come il cinema con animali rappresenta un caso emblematico per riflettere sul rapporto tra montaggio e realtà. Da un lato, il montaggio può alterare o falsificare la realtà, creando illusioni; dall'altro, il cinema può rappresentare l'evento reale senza manipolazioni. Da queste considerazioni nasce la sua teoria del "montaggio proibito" in cui Bazin critica i film in cui il comportamento degli animali viene costruito artificialmente. Molte scene di questo tipo, secondo Bazin, si fondano su effetti e montaggi costruiti ad arte, che attribuiscono agli animali sentimenti e intenzioni che in realtà non possiedono. Come scrive, "gli animali non recitano; il montaggio crea l'illusione che essi pensino o agiscano come uomini".⁷⁰

Confrontando i due registi Jean Tourane e Albert Lamorisse, Bazin mette in luce le virtù e i limiti del montaggio. Nei film di Tourane, come nel caso del cortometraggio *Il paese di Paperino* (*Une fée...pas comme les autres*, 1957), il montaggio è indispensabile per costruire il senso narrativo, mentre nei film di Lamorisse, tra cui *Il palloncino rosso* (*Le Ballon Rouge*, 1956), l'illusione nasce

68 A. McLean, *Cinematic Canines: Dogs and Their Work in the Fiction Film*, cit.

69 A. Bazin, *Che cos'è il cinema?*, Milano, Garzanti, 1999, edizione digitale.

70 A. Bazin, *Che cos'è il cinema?*, cit.

dalla realtà stessa, non dal montaggio. La realtà viene infatti filmata davanti alla macchina da presa generando direttamente l'illusione e la credibilità. La prodezza narrativa è generata dalla registrazione diretta dell'evento e dalla gestione dello spazio e del tempo, senza manipolazioni o trucchi. Il film di Tourane si fonda invece quasi interamente sul montaggio, soprattutto sull'effetto Kuleshov, fornendo una rappresentazione umana degli animali, che sembrano avere degli atteggiamenti e svolgere delle attività che sono tipiche dell'uomo, e anche i cui sentimenti riflettono la coscienza umana, creando un'immagine volutamente comica e artificiale della vita paesana. Nel film, il montaggio diventa necessario: è esso a creare il senso narrativo, moltiplicando le interpretazioni possibili delle inquadrature e facendo apparire gli animali come attori protagonisti.⁷¹

Bazin sottolinea inoltre che gli animali di Tourane non erano addestrati, ma soltanto addomesticati, e che raramente compiono realmente le azioni che appaiono sullo schermo. Quando sembra che lo facciano, si tratta in realtà di trucchi: mani fuori campo dirigono gli animali o parti del corpo vengono mosse come marionette. L'abilità del regista consiste nel riuscire a farli rimanere sostanzialmente immobili nel punto in cui sono stati collocati, per tutta la durata dell'inquadratura, mentre l'ambiente, i costumi, la disposizione degli animali e il commento contribuiscono a conferire un senso umano ai loro movimenti che il montaggio amplifica fino a costruire quasi completamente l'illusione di azioni coerenti. Il montaggio amplifica questo effetto, permettendo di costruire una storia complessa con diversi "personaggi" animali, che senza di esso resterebbero semplicemente immobili sul campo della macchina da presa.

Se gli animali fossero stati addestrati, le loro azioni avrebbero catturato l'attenzione per la loro prodezza, distogliendo dallo sviluppo narrativo. Il montaggio, al contrario, mantiene lo spettacolo nell'irrealtà necessaria e crea l'illusione di un comportamento coerente e narrativamente significativo. In questo modo Tourane riesce a creare una narrazione complessa, con diversi personaggi animali e relazioni intricate, pur senza che gli animali compiano realmente azioni narrative significative. L'azione apparente e il senso che il film assume non esistono a priori nella realtà o nei singoli piani: nascono solo grazie alla combinazione di scenografie, regia e montaggio.⁷²

71 A. Bazin, *Che cos'è il cinema?*, cit.

72 A. Bazin, *Che cos'è il cinema?*, cit.

CAPITOLO 2

ETICA E CINEMA, L'EVOLUZIONE DELLA GESTIONE DEGLI ANIMALI SUL SET

2.1- Sviluppo di normative ed enti a tutela

Non è per nulla scontato che gli animali siano stati e siano tutt'ora tutelati durante delle riprese cinematografiche. Il rispetto dei loro diritti, infatti, viene talvolta considerato dall'industria cinematografica solo come una complicazione controproducente alla produzione e a cui adempiere solo per non incorrere in sanzioni, escludendo qualsiasi ragione etica.⁷³

La presenza di maltrattamenti verso gli animali accompagna la storia del cinema fin dalle origini di Hollywood, in particolare nei generi d'azione, avventura e western, che prima dell'uso delle nuove tecnologie puntavano ad un realismo spesso ottenuto a discapito della sicurezza animale.⁷⁴

In passato infatti, si arrivava realmente ad uccidere animali per realizzare i film.

Nei primi lungometraggi di *Tarzan* (*Tarzan*, K. Lima, 1999), ad esempio, veri rinoceronti furono abbattuti per la realizzazione delle scene; in *Apocalypse Now* (*Apocalypse Now*, F. Coppola, 1979), una scena prevedeva la macellazione reale di un bue; nei western classici, inoltre, molti cavalli riportavano ferite così gravi durante le riprese da renderne necessaria la soppressione o venivano abbattuti una volta esausti.⁷⁵

Rob Block, fondatore della società di addestramento "Critters of the Cinema", ha ricordato come, agli inizi, il lavoro con animali nello spettacolo fosse spesso affidato a persone poco sensibili, pronte a infliggere sofferenze pur di ottenere un'inquadratura efficace, considerando gli animali semplici strumenti di scena.

Un esempio emblematico è rappresentato dalla versione del 1925 di *Ben-Hur* (*Ben-Hur*, W. Wyler, 1959), durante la cui realizzazione morirono circa 150 cavalli nella sequenza della corsa delle bighe e molti furono uccisi anche solo perché zoppicavano o erano feriti, senza ricorrere a cure veterinarie. Nonostante ciò ebbe un enorme successo e vinse 11 premi Oscar.⁷⁶

73 E. Lavagnini, *L'animale abusato. Cinema e dignità degli animali*, in D. Ferrario (a cura di), *Bestiale! Animal Film Stars*, p. 115-118

74 G. Baum, *Animals Were Harmed*, in "The hollywood reporter", 25/11/2013.
<https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/animals-were-harmed-hollywood-reporter-investigation-on-set-injury-death-cover-ups-659556/>

75 A. Lodhi, *Animal abuse in film: How Hollywood hurts!*, in "Eluxe Magazine", 25/01/2024.
<https://eluxemagazine.com/culture/articles/animal-abuse-in-films/>

76 E. Lavagnini, *L'animale abusato*, cit.

I cineasti non erano soggetti a controlli sul trattamento degli animali e per ottenere effetti spettacolari potevano ricorrere a qualsiasi pratica, anche a costo di provocare gravi sofferenze.

In numerose produzioni dei primi decenni del Novecento, quindi, furono moltissimi gli animali impiegati nelle scene d'azione che riportarono ferite serie o persero la vita, senza che fossero adottate misure preventive. La priorità era esclusivamente l'impatto visivo, mentre il benessere degli animali veniva sistematicamente ignorato.

Nonostante le numerose eccezioni, un'analisi complessiva del cinema del Novecento indica comunque un progressivo miglioramento nelle pratiche di tutela degli animali impiegati nelle produzioni, soprattutto nei contesti britannico e statunitense. A questo cambiamento hanno contribuito vari fattori, tra cui l'introduzione di leggi nazionali, la crescente sensibilità dell'opinione pubblica verso la crudeltà sugli animali e l'azione di associazioni e gruppi di pressione. Come è stato osservato, mentre un attore umano può rifiutare una scena o essere sostituito, l'animale non ha questa possibilità.

La storia dell'industria hollywoodiana è costellata di episodi inquietanti legati al trattamento degli animali e ancora oggi continuano a emergere casi di maltrattamento nell'ambito delle produzioni audiovisive, anche grazie alla diffusione di dispositivi mobili in grado di documentare tali eventi. Sebbene le condizioni degli animali impiegati sul set siano sensibilmente migliorate nel corso dei decenni, episodi recenti di rilievo dimostrano come l'uso di animali vivi continui a comportare rischi significativi, sia sul piano etico sia sotto il profilo dell'immagine pubblica delle produzioni coinvolte.

Nel corso del XX secolo, la tutela del benessere animale sul set è stata progressivamente regolamentata, sia attraverso leggi specifiche sia mediante l'elaborazione di codici professionali e la creazione di organismi di controllo.⁷⁷ Negli Stati Uniti, dal 1966, è presente la legge federale "Animal Welfare Act" che regola l'uso di animali in attività pubbliche come spettacoli, film, mostre e non solo. L'AWA viene applicata dall'USDA, il dipartimento dell'agricoltura, e garantisce obblighi legali basati su minimi standard di trattamento degli animali, come cure veterinarie, alimentazione, alloggio e condizioni igieniche. Questa legge impone che chi utilizza animali in questi contesti sia autorizzato e controllato, ottenendo una licenza dell'USDA e con tutti i permessi in regola.⁷⁸

⁷⁷ J. Burth, *Animals in film*, cit.

⁷⁸ A. Lodhi, *Animal abuse in film: How Hollywood hurts!*, cit.

Nel corso del tempo iniziano a svilupparsi enti a tutela degli animali sul set per proteggerli da forme di abuso e fare in modo che siano trattati con rispetto e umanità, cooperando con i produttori dei film per cercare di garantire l'esecuzione di performance valide in tutta sicurezza.

Questi abusi diffusi cominciarono a essere resi pubblici da enti come l'American Humane Association (AHA), portando l'opinione pubblica a reagire e chiedere con forza un trattamento più etico degli animali utilizzati nei film con l'obiettivo di limitare la violenza sugli animali nei set cinematografici. Questa associazione è in attività dal 1960 e presenta uno standard elevato di tutela degli animali che supera le sole leggi anti crudeltà, definendo in modo accurato e preciso le linee guida da seguire. Esse riguardano tutti gli animali che vengono utilizzati per la produzione a prescindere da quale sia il loro ruolo o dalla loro importanza per la produzione, anche se usati solo come sfondo o fuoricampo. Sono poi presenti sezioni specifiche adattate alle singole specie. La supervisione di American Humane non si occupa solo di cinema ma include anche televisione, spot pubblicitari, video musicali e immagini computerizzate. È l'unica organizzazione per il benessere animale ad essere autorizzata a rilasciare la certificazione ufficiale "No Animals Were Harmed" presente nei titoli di coda del film. Questo ente non considera gli animali come oggetti di scena, anche se forniti dal medesimo reparto, e in linea generale si assicura che nessun animale venga ferito, ucciso o trattato in modo disumano durante le riprese; le industrie cinematografiche e televisive scelgono spontaneamente se aderire o meno.⁷⁹

Fu l'indignazione suscitata dalla scena del cavallo precipitato da una scogliera di 70 metri in *Jesse James* (*Jesse James*, H. King, 1939) della 20th Century Fox, a determinare un accordo tra l'American Humane Association e l'Ufficio Hays (centro di sorveglianza statunitense del sistema di autocensura e del sistema di regole morali nel cinema), che le diede autorità riconoscendola come ente ufficiale di controllo e dandole il diritto di esaminare le sceneggiature e di vigilare direttamente sui set. Una norma contro la crudeltà sugli animali venne inserita nel Codice di Produzione Cinematografica.⁸⁰

La scena mostrava uno spettacolare inseguimento a cavallo e per realizzarla uno stunt man spinse un cavallo bendato su una piattaforma inclinata e unta di grasso, progettata per ribaltarsi e far cadere cavaliere e cavallo e nel fiume sottostante. L'uomo, consapevole del pericolo, riuscì a salvarsi, mentre il cavallo precipitò e morì. Quando l'episodio divenne pubblico, suscitò una forte reazione dell'opinione pubblica e per tutelare la propria reputazione, alcuni produttori chiesero

79 American Humane, *Guidelines for the Safe Use of Animals in Filmed Media*, 2021.
<https://www.americanhumane.org/wp-content/uploads/2025/11/NAWH-Guidelines-for-the-Safe-Use-Animals-Filmed-Media-2021.pdf>

80 J. Burth, *Animals in film*, cit.

all'American Humane di Denver di intervenire a Hollywood per controllare il trattamento degli animali nel mondo dello spettacolo.⁸¹

Negli anni successivi alla morte del cavallo, l'associazione assunse il ruolo quasi ufficiale di organismo di sorveglianza per gli animali impiegati nei film, dalle semplici comparse alle vere e proprie star, ed oggi le viene riconosciuto il merito di aver diminuito in modo significativo i casi di maltrattamento sugli animali nel cinema.⁸²

Alla fine degli anni Cinquanta e all'inizio dei Sessanta, tuttavia, i produttori iniziarono a opporsi: la presenza degli investigatori dell'associazione sui set divenne subordinata al consenso di produttori e registi. Secondo Pope, fu in quel periodo che gli episodi di crudeltà ricominciarono ad aumentare.⁸³

Con la chiusura dell'Ufficio Hays nel 1966, un segno di liberalizzazione della censura cinematografica, l'influenza dell'AHA diminuì, e si assistette a un ritorno di pratiche pericolose, come l'uso di fili per far cadere i cavalli. Solo nel 1977 fu introdotta una clausola contrattuale che garantiva all'AHA un controllo sull'impiego degli animali fin dalla fase di scrittura dei film, segnando un miglioramento significativo nella gestione delle riprese con animali.⁸⁴ L'associazione è finanziariamente sostenuta dalla sede centrale di Denver e in parte da donazioni private e numerosi sostenitori e critici concordano sul fatto che abbia acquisito un'enorme autorità e credibilità nell'industria cinematografica⁸⁵ arrivando ad ottenere milioni di dollari annui in entrate.⁸⁶

Il momento decisivo arrivò con il film western *I cancelli del cielo* (*Heaven's Gate*, M. Cimino, 1980), quando l'associazione denunciò che durante le riprese del 1979 in Montana ci furono sistematici abusi sugli animali, in particolare cavalli, per la realizzazione delle scene, ma Cimino non rilasciò dichiarazioni.

Su sollecitazione dell'associazione, una donna di Lake View Terrace, proprietaria di un castrone arabo da esposizione impiegato nel film, intentò una causa nell'ottobre 1980 presso la Corte Superiore di Los Angeles, chiedendo oltre un milione di dollari di risarcimento. La donna sosteneva che il cavallo fosse stato maltrattato fisicamente e traumatizzato psicologicamente. Pope, che sperava di usare il caso come esempio, rimase molto delusa quando la proprietaria accettò un accordo extragiudiziale. Nonostante ciò, le accuse portarono a un rafforzamento dei poteri

81 P. Klein, *Group Acts as Protector of Animal Stars in Movies*, in "Los Angeles Times", 12/03/1987. <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1987-03-12-gl-9087-story.html>

82 P. Klein, *Group Acts as Protector of Animal Stars in Movies*, cit.

83 G. Baum, *Animals Were Harmed*, cit.

84 J. Burth, *Animals in film*, cit.

85 G. Baum, *Animals Were Harmed*, cit.

86 American Humane Association, *Consolidate financial statements*, 30/06/2025. <https://www.americanhumane>.

dell'associazione. Il Contratto Base Codificato SAG-Produttori del 1980 obbliga i produttori a fornire le sceneggiature e a informare l'associazione prima di girare scene con animali, consentendo inoltre la presenza degli investigatori sul set.⁸⁷ Negli anni successivi il ruolo dell'AHA venne formalizzato attraverso accordi sindacali che ne sancirono la presenza nelle produzioni cinematografiche. Parallelamente, il marchio "No Animals Were Harmed" divenne uno strumento centrale per l'industria, utile sia a prevenire critiche da parte dei movimenti animalisti sia a soddisfare requisiti richiesti da distributori e reti televisive.⁸⁸

Non tutti i casi di crudeltà sono intenzionali. Per non fare che un esempio durante le riprese della miniserie televisiva *Uccelli di rovo* (*The Thornbirds*, Warner TV, 1963) secondo quanto riferito dall'associazione, un attore che stava imparando a tosare una pecora le perforò accidentalmente l'esofago, causandone la morte, mentre un altro attore le tagliò un capezzolo. Poiché si trattava di prove, l'associazione non era presente. Tuttavia, dopo aver ricevuto telefonate da attori sconvolti, due investigatori si recarono sul set e avvertirono il regista Daryl Duke che sarebbe stato arrestato se gli attori avessero continuato a usare le forbici per la tosatura.⁸⁹

Nonostante i miglioramenti, anche in epoche più recenti sono stati prodotti film contenenti scene giudicate inaccettabili, come la scena della mandria spinta giù da una scogliera in *Il campo* (*The Field*, J. Sheridan, 1990).⁹⁰ sono stati molti infatti i casi testimoniati o denunciati di abusi durante tutto l'arco della storia del cinema fino ai giorni nostri anche se spesso non ci sono state vere prove a testimonianza di quanto veniva sospettato e non furono presi provvedimenti.

All'alba del XXI secolo infatti, nonostante ciò che si potrebbe pensare visti i progressi in ambito ambientale e animalista, c'è in realtà ancora molta strada da fare. Vengono infatti tutt'ora alla luce casi di abusi sul set subiti dagli animali, come nel film *Qua la zampa* (*A Dog's Purpose* L. Hallstrom, 2017) di Lesse Hallstrom, regista anche del film *Hachiko- Il tuo migliore amico* (*Hachiko: A Dog's Story*, L. Hallstrom, 2009), che venne criticato per il trattamento dei cani sul set e la cui première a Los Angeles venne annullata proprio in concomitanza all'uscita di un video di denuncia.⁹¹

Esistono leggi contro la crudeltà sugli animali in California, in altri stati e a livello federale, ma come ha spiegato Pope, ex attrice e direttrice dell'AHA di Denver, «il problema è che per procedere

87 P. Klein, *Group Acts as Protector of Animal Stars in Movies*, cit.

88 G. Baum, *Animals Were Harmed*, cit.

89 P. Klein, *Group Acts as Protector of Animal Stars in Movies*, cit.

90 J. Burth, *Animals in film*, cit.

91 E. Lavagnini, *L'animale abusato*, cit.

penalmente servono testimoni diretti, e in un'industria che vale miliardi di dollari è difficile trovare qualcuno disposto a testimoniare».⁹²

Dopo la conclusione delle riprese, l'associazione non ha poteri legali, ma può comunque intervenire. Visiona i film in anteprima e li valuta in base al trattamento degli animali, classificandoli come accettabili, presumibilmente accettabili, discutibili o inaccettabili e può arrivare a mobilitare un vasto e organizzato movimento di difensori degli animali, capace di protestare, inviare lettere e boicottare le produzioni cinematografiche. Queste valutazioni vengono diffuse a gruppi animalisti, giornalisti e organismi di censura cinematografica in tutto il mondo. L'associazione non ha autorità sui film girati all'estero, anche da produzioni americane, che è una pratica sempre più diffusa anche per eludere controlli di questo tipo.

L'AHA impedisce qualunque atto che possa creare danni o alterare permanentemente le caratteristiche fisiche degli animali presenti. Il suo intervento può significare, ad esempio, fermare un regista troppo insistente per permettere a un cane stremato di riposare dopo numerose riprese di uno spot; garantire che i pesci rossi vengano rimessi subito in acqua dopo una scena in cui la boccia si rompe; oppure ispezionare il terreno su cui deve correre un cavallo per assicurarsi che non vi siano buche o rami pericolosi. L'associazione tutela anche la sicurezza di attori e troupe, verificando ad esempio che un serpente a sonagli sia stato privato del veleno o chiedendo a un operatore di riprendere un puma da dietro una barriera protettiva.⁹³

Queste norme derivano in parte dal semplice buon senso mentre altre provengono da regolamenti o leggi, che restano valide e possono talvolta prevaricare le linee guida se più rigorose.

Per le produzioni cinematografiche affiancarsi ad un ente di questo genere, che può inoltre recensire e valutare il film online e fornire poster o altri strumenti scenografici, può anche costituire un'importante scelta di marketing, permettendo di rassicurare il pubblico dando prova di aver tutelato gli animali durante le riprese.

Chiaramente al giorno d'oggi l'industria è molto più evoluta e composta da persone sicuramente più attente e responsabili di quanto non fossero decenni fa.⁹⁴

L'AHA sostiene che tutti gli animali debbano essere trattati in modo umano, con comprensione, cura e rispetto al pari di un essere umano e, sul set, i rappresentanti certificati per la sicurezza degli animali di American Humane garantiscono il rispetto delle linee guida durante tutto l'arco del processo, consigliando la produzione sulle questioni di sicurezza, documentando tutte le azioni e

92 P. Klein, *Group Acts as Protector of Animal Stars in Movies*, cit.

93 P. Klein, *Group Acts as Protector of Animal Stars in Movies*, cit.

94 P. Klein, *Group Acts as Protector of Animal Stars in Movies*, cit.

cure rivolte agli animali e fungendo da testimoni indipendenti e professionali del trattamento e benessere degli attori animali.⁹⁵

Il loro team di supporto è composto da esperti, che possono esprimere opinioni professionali e obiettive appoggiando i produttori e fornendo il proprio supporto per garantire la sicurezza e l'efficienza delle performance degli attori animali durante tutto l'arco delle riprese, ma anche nelle fasi che precedono e seguono la sola ripresa, fornendo supporto costante e collaborando attivamente dall'inizio del processo e per tutta la durata della distribuzione del film nelle sale, facendo in modo che gli standard da loro stabiliti vengano sempre rispettati dalle produzioni.

Infatti essi intervengono sia nella pre produzione (prendendo in esame anche tutte le caratteristiche del set, le condizioni ambientali e tutte le leggi e i permessi del luogo riguardanti l'utilizzo di animali e valutando e limitando i fattori di rischio proponendo strategie alternative che risultino più sicure) sia nella fase successiva alla produzione (documentando tutto ciò che concerne la cura degli animali durante le riprese intervenendo qualora dovessero verificarsi delle problematiche, incidenti o ci siano dei dubbi e preoccupazioni da parte del pubblico).

Essi dovranno essere presenti ad ogni riunione in cui vengano trattate tematiche relative alle sequenze che comprendano animali e devono avere sempre la possibilità di verificare le condizioni di ogni animale presente sul luogo per le riprese effettuando quindi ispezioni e controlli ripetuti documentando tutto ciò che ne concerne. Ogni animale deve infatti avere la possibilità di accedere a spazi d'ombra, riparo e calore adeguati secondo le necessità della singola specie. Sconsigliando inoltre di effettuare le riprese nelle ore e nei periodi più caldi/freddi dell'anno che potrebbero influire sul loro benessere.⁹⁶

Secondo le linee guida dell'AHA qualsiasi scena che rappresenti un danno reale ad un animale deve essere simulata anche se venisse ripresa a scopo documentaristico da una situazione reale e non realizzata a scopo narrativo poiché viene considerata dall'associazione come uno sfruttamento della sofferenza dell'animale a scopo di intrattenimento. Sono vietate anche l'anestesia generale e la sedazione al solo scopo di riprese filmiche (e non finalizzate a cure veterinarie).

Se le condizioni comportamentali o fisiche dell'animale vengono ritenute inadatte perché ad esempio in calore, in sovrappeso o sottopeso, l'animale non deve essere utilizzato.

Per la compresenza di specie diverse, in caso di mancanza di tempo per farli abituare, sarà opportuno girare le scene separatamente.

95 P. Klein, *Group Acts as Protector of Animal Stars in Movies*, cit.

96 American Humane, *Guidelines for the Safe Use of Animals in Filmed Media*, cit.

Gli animali vanno addestrati e adeguatamente preparati prima di eseguire l'azione, facendoli acclimatare all'ambiente e, in caso di contatti con altri animali o specie, tra di loro. Anche per quanto riguarda gli alloggi, animali che provengono da luoghi differenti vanno sistemati in modo da prevenire la diffusione di malattie.

Si assicura inoltre che anche i trasporti vengano effettuati in maniera adeguata e in conformità con i regolamenti USDA e concedendo un tempo adeguato di riposo e per acclimatarsi dopo ogni tragitto. Tutti gli animali devono essere controllabili in ogni momento e non vanno mai lasciati incustoditi o affidati a persone non qualificate.

Qualora gli animali non dovessero risultare idonei o si verificano delle problematiche tali che l'animale dovesse risultare stressato, aggressivo o addirittura minacci o morda altri animali o persone deve essere rimosso immediatamente dal suo ruolo e allontanato dal set; in caso di lesioni, servirà immediata attenzione medica/veterinaria.⁹⁷

L'American Humane fornisce supporto anche ai membri del cast e della troupe dando dimostrazioni sui metodi di addestramento e le azioni compiute dagli animali che rischiano di essere fraintese.

Si assicura che gli attori che lavorano a contatto con gli animali siano formati e abbiano avuto previa esperienza con il tipo di animali da utilizzare e dove necessario viene eseguita una formazione adeguata, fornendo anche una copia delle linee guida stilate dall'ente.

Tutti coloro che siano incaricati della cura degli animali devono essere autorizzati da enti incaricati come l'USDA e disporre di tutti i certificati sanitari richiesti, incoraggiando la produzione a controllare i rapporti di ispezione effettuati dall'ente sulle strutture di addestramento o proprietari per verificare eventuali casi passati di maltrattamenti o negligenza sugli animali evitando così di ingaggiarli.

Per quanto riguarda il ruolo di comparsa l'ente predilige animali addestrati professionalmente e scoraggia l'utilizzo degli animali domestici delle comparse in quanto non abituati a quel particolare ambiente. E si sconsiglia vivamente, anche ai visitatori, di portare animali domestici personali per altri motivi sul set. Anche un corretto approccio da parte del regista verso il resto della troupe può fare la differenza, come ad esempio incentivare all'attenzione specificando il proprio interesse per la cura degli animali che si esibiscono.⁹⁸

La responsabilità nel contattare l'AHA non viene attribuita all'addestratore ma alla produzione, e va fatto ancor prima che abbia inizio la pre-produzione, fornendo in primo luogo una copia della sceneggiatura ed eventuali modifiche. Una volta esaminato il materiale, se gli esperti al lavoro

97 American Humane, *Guidelines for the Safe Use of Animals in Filmed Media*, cit.

98 American Humane, *Guidelines for the Safe Use of Animals in Filmed Media*, cit.

ritengono certe scene pericolose da girare per un animale, verrà incoraggiato l'uso di immagini computerizzate o false controfigure per ridurre al minimo i rischi.

American Humane terrà sotto osservazione anche le adozioni e le restituzioni degli animali acquistati/noleggiati, di cui sarà quindi necessario presentare documentazione e/o ricevuta che ne accerti le condizioni e assicurandosi che vengano ricollocati in ambienti appropriati.⁹⁹

Un altro ente fondamentale è “People for the Ethical Treatment of Animals” (PETA), che è riconosciuta come la più grande organizzazione mondiale impegnata nella tutela e nella liberazione degli animali, con una rete che ad oggi supera i 10,4 milioni tra iscritti e sostenitori in tutto il mondo.¹⁰⁰

Le attività di PETA comprendono informazione e sensibilizzazione dell'opinione pubblica, inchieste sul campo, ricerca, interventi di soccorso, iniziative legislative, manifestazioni, collaborazione con figure di rilievo e azioni di protesta. Dalla sua nascita nel 1980, l'organizzazione ha raggiunto risultati innovativi e significativi nella difesa dei diritti degli animali, costruendo nel tempo un percorso ricco di traguardi e successi.

Le inchieste condotte sotto copertura da PETA, insieme ai controlli effettuati dalle autorità sui fornitori di animali impiegati nel cinema e nella televisione, hanno messo in luce pratiche di maltrattamento e condizioni di detenzione gravemente inadeguate. In molti casi, la sofferenza degli animali inizia subito dopo la nascita, con la separazione precoce dalle madri e la mancanza delle cure indispensabili per un corretto sviluppo, con conseguenze rilevanti sul piano fisico e comportamentale. Quando gli animali selvatici diventano inutilizzabili per l'addestramento, spesso vengono trasferiti in strutture fatiscenti o abbandonati in contesti non idonei, dove possono rimanere per lunghi periodi senza alimentazione adeguata né assistenza veterinaria.¹⁰¹

In Italia non esiste un'organizzazione che svolga le medesime funzioni né un sistema nazionale di controllo o certificazione per l'uso degli animali nel cinema.

Allo stato attuale, l'ENPA (“Ente Nazionale Protezione Animali”), fondato nel 1871, è l'unico ente italiano ad aver svolto e dichiarato attività di tutela degli animali direttamente collegate ai set cinematografici, tramite accordi operativi con le produzioni e un ruolo istituzionale nella classificazione dei film.

Tuttavia il suo ruolo non equivale a un controllo normativo obbligatorio e generalizzato su tutti i set italiani, come avviene invece nel sistema statunitense gestito dall'American Humane Association.

99 American Humane, *Guidelines for the Safe Use of Animals in Filmed Media*, cit.

100 PETA, *About PETA*, [s.d.]. <https://www.peta.org/about-peta/?utm>

101 PETA, *About PETA*, cit.

La presenza dell'Ente Nazionale durante le riprese non è quindi sistematica né imposta dalla legge: avviene esclusivamente in presenza di protocolli o accordi stipulati con le case di produzione; oppure attraverso attività di sensibilizzazione, controllo etico e sorveglianza su base volontaria.

L'attività svolta non dà luogo a una certificazione ufficiale riconosciuta dall'industria cinematografica, ma consiste in un supporto tecnico e in una funzione di vigilanza esercitata su richiesta della produzione.

In circostanze particolari, grazie a protocolli di collaborazione dedicati, veterinari ed esperti di ENPA hanno seguito direttamente le lavorazioni cinematografiche per verificare il rispetto delle condizioni di benessere degli animali coinvolti. In tali contesti, hanno potuto fornire indicazioni operative immediate, richiedere l'interruzione temporanea delle riprese in presenza di segnali di stress e, se necessario, sollecitare la sostituzione dell'animale qualora non risultasse idoneo alla scena prevista. Tra le produzioni più rilevanti che hanno visto il coinvolgimento diretto di ENPA figura *Quo vado?* (*Quo vado?* G. Nunziante, 2016) in cui, in virtù di un accordo con la casa di produzione Taodue Film, gli esperti dell'ente hanno affiancato tutte le riprese svolte in Italia, con l'obiettivo di garantire la tutela degli animali utilizzati nel film.

L'Ente Nazionale inoltre classifica il sistema di divieti delle opere audiovisive secondo fasce di età, considerando la violenza sugli animali al pari di quella sugli umani, considerando la correlazione tra i maltrattamenti sugli animali e la pericolosità sociale.¹⁰²

2.2- Esempi di maltrattamento sul set

La situazione degli animali impiegati nei film risulta più critica in quelle aree del mondo che non sono soggette a controlli regolari, come in molti paesi asiatici, tra cui la Corea del Sud e la Cina, in cui le norme a tutela degli animali sui set risultano deboli o del tutto assenti.

Fu ciò che avvenne anche nel 1983 con *Cannibal Holocaust*, film girato principalmente nella foresta amazzonica. In Giappone ottenne un enorme successo commerciale ma all'uscita nelle sale italiane l'opera suscitò forti polemiche e a soli dieci giorni dalla proiezione inaugurale a Milano le autorità ne ordinarono il sequestro, e il regista Ruggero Deodato venne arrestato con l'accusa di oscenità.¹⁰³ Uno degli elementi più controversi dell'opera fu l'effettiva uccisione di animali davanti alla cinepresa, tra cui figuravano un coati (nel film indicato erroneamente come un topo muschiato),

¹⁰² ENPA, *La tutela degli animali nel cinema e l'educazione dei minori. Il lavoro di Enpa*, 2026. <https://enpa.org/enpa-cinema/>

¹⁰³ C. Davis, *10 popular movies that faced claims of animal abuse*, in "NBC26", 20/01/2017. <https://www.nbc26.com/news/national/10-popular-movies-that-faced-claims-of-animal-abuse>

una tartaruga, un serpente, una tarantola, una scimmia ragno e un maiale (il cui lamento agonizzante sconvolse a tal punto l'attore da non riuscire a concentrarsi per recitare) Infine, è noto che la scena in cui viene uccisa una scimmia fu girata due volte, causando la morte di due animali per ottenere il risultato desiderato.¹⁰⁴

Un altro caso emblematico più recente riguarda *Old Boy* (*Oldeuboi*, 2003), celebre film del regista sudcoreano Park Chan-wook, in cui il protagonista morde un polpo vivo. L'animale, dotato di elevata intelligenza, si dibatte disperatamente mentre i tentacoli si avvolgono intorno al volto e al braccio dell'attore, in evidente sofferenza. La scena non prevedeva effetti speciali né immagini generate al computer: per ottenere il risultato desiderato, furono utilizzati e uccisi almeno quattro polpi vivi in riprese successive. L'episodio fu particolarmente difficile anche per l'attore, praticante buddista, che in diverse interviste raccontò di aver pregato per ciascun polpo prima delle riprese. In un filmato dietro le quinte lo si vede persino chiedere scusa a uno degli animali.¹⁰⁵

Tuttavia, anche numerosi registi occidentali sono riusciti a evitare conseguenze nonostante comportamenti discutibili. Uno dei casi più noti di abusi sistematici sugli animali, nonostante il suo insuccesso a livello commerciale, è *Heaven's Gate* (1980), sopra citato. Secondo l'American Humane e varie testimonianze, numerosi animali morirono durante le riprese in circostanze estremamente violente. Tra gli episodi segnalati figurano cavalli fatti cadere intenzionalmente e altri deceduti per negligenze o incidenti, in particolare risulta che un cavallo sia morto a causa di un'esplosione di dinamite che aveva anche ferito il cavaliere; c'erano inoltre combattimenti reali tra galli, galline decapitate, bovini feriti con lame e veniva effettuato il prelievo di sangue da cavalli e bovini per imbrattare gli attori.¹⁰⁶

Anche il grande successo Disney *Pirati dei Caraibi: La maledizione della prima luna* (*Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl*, G. Verbinski) del 2003 fu coinvolto in polemiche dopo che "The Hollywood Reporter" analizzò diversi incidenti avvenuti sul set. L'esplosione di cariche in mare causò infatti la morte di numerosi animali marini, tra cui pesci e calamari. Secondo la documentazione di produzione, non furono adottate misure preventive perché non si ritenne che le esplosioni potessero danneggiare l'ecosistema. Per giorni, carcasse di animali furono rinvenute sulle spiagge.

Vennero evidenziati problemi anche sul set di *Vita di Pi* (*Life of Pi*, A. Lee, 2012): La tigre del Bengala impiegata per le riprese, chiamata King, nonostante il supporto delle immagini

104 C. Davis, *10 popular movies that faced claims of animal abuse*, cit.

105 A. Lodhi, *Animal abuse in film: How Hollywood hurts!*, cit.

106 C. Davis, *10 popular movies that faced claims of animal abuse*, cit.

computerizzate, avrebbe subito trattamenti inadeguati. Testimoni riferirono che l'animale rischiò seriamente di annegare durante una scena e che vi sarebbero stati tentativi di minimizzare l'accaduto.

A ricevere una valutazione di "inaccettabile" dall'AHA fu il film *Rambo – Primo Sangue* (*First Blood*, T. Kotcheff, 1992) noto per l'elevato livello di violenza e che fu appunto criticato anche per il trattamento riservato agli animali. Secondo i rapporti dell'AHA, diversi ratti furono uccisi in modi cruenti, tra cui l'essere bruciati, schiacciati o lanciati contro superfici dure.

Anche l'adattamento cinematografico di *Speed Racer* (*Speed Racer*, L. e L. Waxhowski) del 2008 venne contestato dalla PETA per presunti maltrattamenti ai danni di uno scimpanzé coinvolto nelle riprese, dopo che dei testimoni affermarono che l'animale fu colpito dopo aver morso un attore. Anche in questo caso, l'American Humane Association giudicò il film "inaccettabile".¹⁰⁷ È opportuno precisare che, allo stato attuale, gli scimpanzé vengono impiegati raramente nelle produzioni cinematografiche. Va esplicitato che l'espressione che appare come un "sorriso" in numerose rappresentazioni filmiche e televisive non corrisponde a uno stato di benessere, ma costituisce una manifestazione di stress o una reazione appresa in risposta a comandi specifici. Per ottenere tali comportamenti, in passato gli addestratori ricorrevano frequentemente a pratiche coercitive nei confronti degli esemplari più giovani, includendo percosse con le mani, con oggetti contundenti o con manici di scopa, nonché l'impiego di dispositivi elettrici. Questo sistema reiterato di controllo e violenza determinava negli animali una condizione permanente di tensione e timore, legata all'aspettativa di ulteriori punizioni. Le grandi scimmie venivano così costrette alla sottomissione e indotte a riprodurre atteggiamenti umani per loro innaturali e difficilmente comprensibili.¹⁰⁸

L'attenzione non aumenta nemmeno se si tratta di animali da compagnia per eccellenza, come cani e gatti, ne è un esempio il film *Milo e Otis – Due amici in fuga* (*Koneko Monogatari*, M. Hata, 1986) molto amato da una generazione di bambini, che fu successivamente oggetto di gravi accuse. Secondo un'inchiesta australiana del 1990, più di venti gattini sarebbero morti durante la produzione e a uno di essi sarebbe stata volontariamente fratturata una zampa per ottenere un effetto realistico.¹⁰⁹

Un altro chiaro esempio si può osservare dal dietro le quinte di *Snow Buddies*, (*Snow Buddies*, R. Vince, 2008) dove si nasconde una storia segnata da scarsa attenzione e comportamenti

107 C. Davis, *10 popular movies that faced claims of animal abuse*, cit.

108 PETA, *About PETA*, cit.

109 C. Davis, *10 popular movies that faced claims of animal abuse*, cit.

irresponsabili, nati dal desiderio di aumentare i profitti e conquistare il settore dei film con protagonisti canini. Nei primi mesi del 2007, prima ancora che le riprese avessero inizio, la Keystone Productions acquistò trenta cuccioli di Golden retriever e quando un delegato dell'American Humane arrivò sul set nel primo giorno di lavorazione, la situazione era già critica. Dei trenta cuccioli comprati dalla produzione (a cui se ne aggiungevano altri cinque provenienti da un allevamento canadese), solo quindici si trovavano sul set. Gli altri erano malati da circa due settimane e stavano ricevendo cure veterinarie nella zona. In seguito venne diagnosticata loro la presenza di alcuni parassiti piuttosto diffusi tra i cani molto giovani. Questo episodio mise in luce una gestione degli animali gravemente inadeguata: le produzioni cinematografiche sono normalmente tenute a impiegare cuccioli che abbiano almeno otto settimane di vita, per evitare problemi sanitari legati a una separazione troppo precoce dalla madre. L'AHA scoprì invece che i cani di *Snow Buddies* avevano solo sei settimane, violando così l'Animal Welfare Act del Dipartimento dell'Agricoltura degli Stati Uniti e rendendoli particolarmente vulnerabili alle infezioni. La situazione era aggravata dal fatto che l'area della Lower Mainland di Vancouver, dove si girava il film, fosse colpita da un'epidemia di Parvovirus attiva da circa sei mesi, una malattia altamente contagiosa e spesso letale per i cuccioli. Inconsapevolmente, la produzione aveva trasformato il set in un ambiente estremamente pericoloso, esponendo animali con difese immunitarie ancora deboli.¹¹⁰

Di fronte al rischio di contagio, tutti e trenta i cuccioli vennero allontanati dal set. La situazione, però, degenerò ulteriormente: tre di loro dovettero essere soppressi a causa di gravi complicazioni intestinali, mentre altri due morirono poco dopo, portando il numero totale delle vittime a cinque. Nonostante ciò, la produzione sostituì il primo gruppo di cuccioli, già malati ma ancora vivi al momento del trasferimento, con altri ventotto Golden retriever, che finirono anch'essi esposti al parvovirus. A quel punto, le riprese vennero sospese temporaneamente.

Nel marzo dello stesso anno, la PETA inviò un fax al CEO della Disney, Bob Iger, chiedendo l'annullamento dell'uscita del film. Nella lettera si affermava che quasi tutti i cuccioli coinvolti, tra i quaranta e i cinquanta, risultavano malati, molti dei quali affetti dal Parvovirus, mentre altri rischiavano di morire nei giorni successivi.¹¹¹

Seguì un acceso rimpallo di responsabilità per la morte degli animali. La Keystone Productions e persino l'AHA, indicarono come responsabili gli allevatori, accusandoli di aver fornito documenti falsi. L'allevatore Alex Schock respinse le accuse, dichiarando di non essere a conoscenza dell'età

110 A. Gruttadaro, *The Insane Story Behind Disney's 'Snow Buddies', The Movie Who Killed 5 Puppies*, in "complex", 16/12/2016. <https://www.complex.com/pop-culture/a/andrew-gruttadaro/snow-buddies-killed-five-puppies>

111 A. Gruttadaro, *The Insane Story Behind Disney's 'Snow Buddies', The Movie Who Killed 5 Puppies*, cit.

reale dei cuccioli e di aver dato per scontato che la produzione si sarebbe presa cura di loro in modo adeguato. In un'intervista al "Times Herald-Record" affermò che ci si aspetta che Disney e la società di produzione trattino gli animali "come re e regine", aggiungendo di essere stato dipinto ingiustamente come il principale colpevole. In seguito, la famiglia Schock intentò una causa contro Keystone, sostenendo di aver subito danni economici a causa dello scandalo e di non essere stata pagata per alcuni cani mai restituiti.

L'epidemia che colpì i cuccioli di *Snow Buddies* suscitò un'attenzione pubblica limitata e considerando l'affetto diffuso per i cani, soprattutto per razze e cuccioli particolarmente amati come i Golden retriever, sorprende che questa vicenda abbia fatto così poco scalpore già all'epoca. Come ultimo tentativo di prendere le distanze dall'accaduto, l'American Humane Association definì il trattamento riservato agli animali "inaccettabile". Nei titoli di coda non comparve la consueta dicitura "nessun animale è stato maltrattato", sostituita dalla formula più vaga "American Humane ha monitorato le scene con animali". Ciò non impedì comunque l'uscita del film nel febbraio del 2008, quasi esattamente un anno dopo la morte dei cinque cuccioli, generando oltre 50 milioni di dollari dalle vendite in DVD.¹¹²

L'argomento è tornato di attualità a livello nazionale nel 2017 quando un informatore anonimo dal set ha reso pubblico un filmato, diventato virale, girato sul set di *Qua la zampa*, in uscita all'epoca. Nel video si vede un cane visibilmente spaventato obbligato a entrare in una piscina con acque agitate e corrente molto forte. In un'altra sequenza, che sembra appartenere a una scena diversa, il cane appare trascinato sott'acqua, venendo sommerso prima che un membro della troupe interrompesse la scena, spingendo diverse persone a intervenire di corsa nel tentativo di salvarlo. In seguito alla diffusione delle immagini, la PETA ha invitato al boicottaggio del film, previsto per il 27 gennaio. Come riportato da "The Hollywood Reporter", Universal Pictures ha deciso di cancellare la première di Los Angeles il giorno successivo alla pubblicazione del video.¹¹³

Un'indagine di PETA su un noto fornitore di animali di Hollywood ha inoltre documentato diffuse condizioni di incuria: suini privi di cure mediche, gatti lasciati senza cibo per giorni e cani confinati all'aperto in recinti di cemento spoglio, anche in presenza di basse temperature notturne. Ulteriore materiale diffuso dall'organizzazione mostra interventi delle forze dell'ordine presso un'altra azienda attiva con importanti piattaforme e network, dove numerosi cani erano detenuti in gabbie sovrapposte all'interno di un garage.¹¹⁴

112 A. Gruttadaro, *The Insane Story Behind Disney's 'Snow Buddies', The Movie Who Killed 5 Puppies*, cit.

113 C. Davis, *10 popular movies that faced claims of animal abuse*, cit.

114 PETA, *Animals in Movies and on Television: Cruelty Behind the scenes*, [s.d.].

Secondo PETA, la centralità delle logiche economiche nell'industria cinematografica finisce per penalizzare sistematicamente il benessere animale, soprattutto nelle fasi di preparazione e addestramento, che risultano spesso prive di una regolamentazione efficace. Per questa ragione l'organizzazione invita i registi a ricorrere, ove possibile, a soluzioni alternative come la CGI o l'animatronica, oppure all'impiego di animali di proprietà, evitando il ricorso a fornitori commerciali.¹¹⁵

Da questa prospettiva, viene invocato il boicottaggio della Disney: oltre a essere accusata di veicolare modelli comportamentali discutibili nei film destinati ai bambini, la compagnia viene indicata come una delle principali responsabili di episodi di uccisione e maltrattamento degli animali durante le produzioni. In sintesi, secondo queste accuse, Disney risulterebbe coinvolta in pratiche di abuso animale su più livelli.¹¹⁶

Tra gli animali più frequentemente coinvolti in incidenti o decessi nelle produzioni audiovisive figurano in particolar modo i cavalli,¹¹⁷ che essendo animali da preda ed essendo particolarmente sensibili agli stimoli ambientali possono spaventarsi con facilità, sono vulnerabili allo stress termico e si stressano con facilità durante una produzione cinematografica e sono inoltre quelli su cui PETA riceve più segnalazioni riguardo al loro benessere sul set.¹¹⁸ In considerazione dell'elevato rischio di incidenti, essi non dovrebbero essere obbligati né spinti a partecipare a sequenze che prevedano corse, esposizione a rumori intensi, presenza di fiamme, velocità elevate, superfici sopraelevate o manovre che comportino cadute, inciampi o rotolamenti.¹¹⁹

La violenza sugli animali accompagna il cinema fin dalle sue origini, ha affermato Bill Wood,¹²⁰ un dirigente dell'associazione. Gli animali divenuti star, come Lassie e Rin Tin Tin, sono sempre stati seguiti con attenzione, mentre altri, considerati meno importanti, hanno spesso subito trattamenti molto più duri.

«All'epoca un cavallo poteva essere rimpiazzato con 10 dollari. Per quale motivo addestrarne uno?»¹²¹ ha dichiarato Wood. Tecniche simili per far inciampare i cavalli vengono ancora utilizzate oggi, anche se più raramente e suscitano l'indignazione dell'associazione.

115 PETA, *Animals in Movies and on Television: Cruelty Behind the scenes*, [s.d.].

116 A. Lodhi, *Animal abuse in film: How Hollywood hurts!*, cit.

117 PETA, *Animals in Movies and on Television: Cruelty Behind the scenes*, cit.

118 S. Miller, *It's Time for Hollywood to 'Strike' Animal Exploitation*, in "PETA", 07/09/2023.

<https://www.peta.org/news/why-animals-are-not-actors/?utm>

119 PETA, *Animal Actors: Involuntary performers*, [s.d.].

<https://www.peta.org/issues/animals-in-entertainment/animals-used-entertainment-factsheets/animal-actors-command-performances/>

120 P. Klein, *Group Acts as Protector of Animal Stars in Movies*, cit.

121 P. Klein, *Group Acts as Protector of Animal Stars in Movies*, cit.

I più colpiti sono stati quelli impiegati nei primi film western, nei quali l'uso intensivo dei cavalli nelle scene d'azione ha spesso comportato gravi rischi. Anche se questi animali possono essere addestrati a cadere, risultava più semplice ed economico farli cadere di proposito, scavando fosse nel terreno o legando fili alle loro zampe. Wood ha raccontato che venivano provocate ferite gravissime: occhi strappati, ossa della mascella o delle zampe rotte, persino il collo spezzato, con esiti spesso fatali o estremamente dolorosi per i cavalli.¹²²

Nei film inizialmente per poter riprodurre scene emozionanti e piene di azione i cavalli venivano esposti a gravi rischi e ne pagavano spesso lo scotto, gli stunt man non prendevano infatti le precauzioni necessarie.

Nel celebre film *Ombre rosse* (*Stagecoach*, J. Ford, 1939), per le spettacolari e sceniche cadute dei cavalli la troupe utilizzò un dispositivo, successivamente vietato, che faceva cadere violentemente i cavalli a terra tirando loro le zampe tramite cavi, causando la morte di diversi animali.¹²³

Un altro emblematico esempio sono i cavalli impiegati per le riprese del film *La carica dei seicento* (*The Charge of the Light Brigade*, M. Curtiz) del 1936, interpretato da Errol Flynn, che divenne tristemente noto per le modalità brutali con cui furono gestiti i cavalli durante le riprese, in cui rimasero feriti decine di esemplari e alcuni riportarono anche lesioni fatali.

Lo stesso Flynn denunciò quanto accaduto nella sua autobiografia, descrivendo l'uso diffuso di un meccanismo chiamato "Running W", un sistema di fili progettato per far cadere i cavalli in punti prestabiliti. Mentre il cavaliere sapeva quando lanciarsi a terra, l'animale veniva invece fatto cadere in modo violento, spesso di testa, riportando fratture gravi. In diversi casi le lesioni furono così severe da rendere necessaria l'abbattimento dei cavalli. Secondo Flynn, la pratica fu infine abbandonata a causa dell'elevato numero di animali con gambe o collo spezzati e delle proteste sollevate sia dagli attori sia dal pubblico.

Fortunatamente in quel caso la denuncia da parte del famoso attore Errol Flynn, che aveva espresso apertamente il suo sdegno e disgusto per il trattamento che era stato riservato ai cavalli sul set, portò ad una più accurata e ferrea supervisione da parte dell'American Humane.¹²⁴

A partire dal 2015 nelle linee guida dell'AHA emergono regole specifiche pensate per evitare abusi come quelli visibili in *The Charge of the Light Brigade*, in particolare per quanto riguarda i cavalli. Per esempio, è stabilito che nessun attore, comparsa o addestratore possa montare o maneggiare un cavallo senza possedere competenze equestri adeguate. Spetta alla produzione garantire una formazione sufficiente al cast per prevenire maltrattamenti

122 P. Klein, *Group Acts as Protector of Animal Stars in Movies*, cit.

123 C. Davis, *10 popular movies that faced claims of animal abuse*, cit.

124 P. Day Mitchum, *Il cavallo cinematografico*, in *Bestiale! Animal Film Star*, p.63-68.

involontari.

Inoltre, chiunque debba cavalcare in scena deve essere preventivamente valutato dal responsabile degli addestratori, che ne verifica le capacità. Solo i cavalieri approvati possono essere impiegati, e l'AHA mantiene l'autorità finale nel giudicare l'idoneità fisica e tecnica di ciascun partecipante.¹²⁵

Le forme di abuso riguardano anche la fase di addestramento, ad esempio per far sì che il mulo parlante Francis riuscisse a simulare il linguaggio parlato con movimenti della mascella le fu affiancato un animal trainer che riuscì ad ottenere questo risultato attraverso l'utilizzo di un filo legato in bocca che veniva tirato costringendola a effettuare queste smorfie che davano l'impressione che stesse muovendo le labbra.¹²⁶

Negli anni 40 il cavallo attore più apprezzato era Steel, che dovette abbandonare il mestiere per la comparsa di un tic nervoso alla testa causato dagli eccessivi strattonamenti che gli erano stati inferti dai molti attori che lo avevano cavalcato e dai troppi colpi a salve che gli venivano sparati vicino alle orecchie.¹²⁷

Nonostante l'immagine rassicurante di film per famiglie, anche film più recenti come *Flicka – Uno spirito libero* (*Flika*, M. Mayer), uscito nel 2006, fu oggetto di critiche dopo la morte di due cavalli durante le riprese. L'American Humane Association parlò di incidenti inevitabili, ma tali eventi non si sarebbero verificati senza l'impiego degli animali e nonostante il loro monitoraggio durante le riprese un cavallo morì spezzandosi il collo a causa di una caduta provocata da una corda e un altro fu abbattuto dopo essersi rotto una gamba in un incidente simile.¹²⁸

All'indomani di un grave incidente avvenuto sul set, il 14 marzo 2012 l'emittente televisiva HBO ha comunicato la decisione di interrompere e cancellare definitivamente la serie drammatica a tema ippico *Luck* (*Luck*, 2011-2012) e di sospendere qualsiasi ulteriore attività produttiva ad essa collegata. In tale occasione, la cavalla purosangue Real Awesome Jet si è imbizzarrita mentre veniva ricondotta al proprio stallone, si è ribaltata e ha battuto violentemente la testa al suolo.

In seguito alla valutazione di un veterinario, che ha giudicato le lesioni irreversibili, l'animale è stato soppresso. Si è trattato del terzo decesso equino verificatosi durante la lavorazione della serie.

Già prima dell'avvio delle riprese, PETA aveva contattato David Milch, Michael Mann e altri membri della produzione, suggerendo misure finalizzate alla tutela dei cavalli, tra cui la possibilità di sostituire le scene con animali reali mediante l'impiego di filmati d'archivio di gare ippiche.¹²⁹

125 American Humane, *Guidelines for the Safe Use of Animals in Filmed Media*, cit.

126 D. Ferrario, *Recitare da cani*, cit.

127 P. Day Mitchum, *Il cavallo cinematografico*, cit.

128 C. Davis, *10 popular movies that faced claims of animal abuse*, cit.

129 PETA, *HBO Cancels 'Luck'*, 14/10/2013. <https://www.peta.org/news/luck-horse/>

Sin dalle prime fasi della produzione, avviata nel 2010, *Luck* è stata oggetto di numerose contestazioni, prevalentemente mosse da PETA . Tali accuse, basate anche sulle segnalazioni di un informatore interno al set e presentate alla Pasadena Humane Society e all'ufficio del procuratore della contea di Los Angeles, sostenevano che la produzione impiegasse cavalli spesso in condizioni fisiche compromesse: animali anziani, debilitati, malnutriti e, in alcuni casi, presumibilmente sottoposti a trattamenti farmacologici. Dopo la morte di Real Awesome Jet, HBO ha dichiarato che un rappresentante certificato dell'American Humane Association (AHA) era presente al momento dell'incidente e che tutte le procedure di sicurezza previste erano state rispettate.

A distanza di un solo giorno dall'invio, da parte di PETA, di una denuncia alle forze dell'ordine di Los Angeles per richiedere un'indagine sulla morte di due cavalli avvenuta durante la prima stagione della serie, è stata segnalata la morte di un ulteriore animale sul set.¹³⁰ Nonostante ciò, né l'emittente né i produttori esecutivi, David Milch e Michael Mann, hanno fornito informazioni dettagliate sull'identità del cavallo o sulle sue condizioni di salute. Un atteggiamento analogo era stato mantenuto anche in relazione ai primi due decessi; grazie alle segnalazioni dei whistleblower, tuttavia, sarebbero emersi elementi preoccupanti, secondo cui uno dei cavalli era stato sottoposto a somministrazione di farmaci non idonei, mentre l'altro soffriva di artrite e non partecipava a competizioni da anni. In entrambi i casi, gli animali non avrebbero dovuto essere impiegati in una pista da corsa. Entrambi furono impiegati in due corse nello stesso giorno, una pratica che non viene normalmente richiesta nemmeno a cavalli giovani e in perfetta salute. I purosangue agonisti necessitano infatti di diversi giorni di recupero dopo una gara e non vengono allenati due volte nella medesima giornata. Dopo la seconda corsa, entrambi gli animali collassarono, riportando fratture agli arti di tale gravità da provocare la frantumazione delle ossa sotto il carico. Secondo PETA, le modalità con cui la produzione, l'allenatore e il veterinario hanno gestito gli animali giustificherebbero un'indagine tempestiva e approfondita da parte delle autorità, al fine di prevenire ulteriori decessi.¹³¹

Un elemento che distingueva *Luck* da altre produzioni cinematografiche e televisive dedicate alle corse ippiche era la scelta dei suoi ideatori di privilegiare il massimo realismo. Per questo motivo, i cavalli venivano fatti correre realmente per distanze fino a circa mezzo chilometro, anche più volte nella stessa giornata, anziché simulare le sequenze più impegnative mediante soluzioni tecniche o cinematografiche. Al momento della cancellazione della serie erano state effettuate oltre 2.500 corse. Il creatore e produttore esecutivo David Milch, proprietario di numerosi cavalli da corsa, insieme al regista e produttore esecutivo Michael Mann, noto per il rigore formale delle sue opere,

¹³⁰ PETA, *HBO Cancels 'Luck'*, 14/10/2013. <https://www.peta.org/news/luck-horse/>

¹³¹ PETA, *HBO Cancels 'Luck'*, cit.

perseguivano un elevato livello di autenticità, arrivando a criticare produzioni precedenti come *Seabiscuit – Un mito senza tempo* (Seabiscuit, G. Ross, 2003) per una rappresentazione ritenuta poco realistica della muscolatura equina.¹³²

Secondo quanto riferito da un dipendente dell’AHA, che ha richiesto l’anonimato per timore di ritorsioni, la prassi abituale dell’organizzazione era quella di ricorrere alla simulazione delle competizioni, mentre Milch avrebbe rifiutato tale approccio. Un altro membro dello staff ha sottolineato come, nel contesto delle corse ippiche reali, sia talvolta accettata la possibilità che alcuni cavalli subiscano gravi infortuni o vengano sottoposti a trattamenti farmacologici. Tuttavia, tale tolleranza risulterebbe inaccettabile in una produzione di finzione, dove il rischio dovrebbe essere azzerato.¹³³ In seguito alla morte dei primi due cavalli e dopo che i produttori avevano iniziato a respingere e ostacolare tali richieste l’organizzazione ha reso pubblici gli episodi, raccogliendo testimonianze da informatori interni e acquisendo i referti necroscopici forniti dal comitato ippico. Da tali documenti sarebbe emerso che, nelle sequenze di corsa ad alto rischio, erano stati utilizzati cavalli anziani e affetti da patologie articolari, senza che fossero garantite adeguate misure di protezione. Parallelamente all’azione di sensibilizzazione dell’opinione pubblica, PETA ha inoltre sollecitato l’intervento delle autorità competenti affinché venissero svolte indagini e, ove opportuno, avviati procedimenti giudiziari.

L’interesse e l’affezione dell’essere umano nei confronti degli animali, in particolare cani e cavalli, ne favorisce l’impiego nell’industria cinematografica. Tuttavia, sebbene gli animali attirino l’attenzione del pubblico, essi non possono essere considerati partecipanti consapevoli o consenzienti ai processi produttivi dell’intrattenimento.¹³⁴

2.3- AHA, dubbi e criticità

Il caso di Luck, analizzato nel paragrafo precedente, sollevò forti dubbi sulla qualità della supervisione da parte dell’American Humane: un’inchiesta approfondita condotta e pubblicata nel 2013 da “The Hollywood Reporter”, fondata su informazioni fornite da fonti interne all’AHA, ha evidenziato criticità rilevanti. Secondo tali riscontri, non solo i decessi dei cavalli sarebbero stati evitabili, ma i danni subiti dagli animali risulterebbero più gravi di quanto inizialmente comunicato.

132 G. Baum, *What Really Happened on HBO’s ‘Luck’- And Why Nobody Was Held Accountable*, in “The Hollywood reporter”, 25/11/2013. <https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/what-happened-hbos-luck-why-nobody-was-held-accountable-1120193/>

133 G. Baum, *What Really Happened on HBO’s ‘Luck’- And Why Nobody Was Held Accountable*, cit.

134 PETA, *HBO Cancels ‘Luck’*, cit.

Inoltre, due successive indagini non avrebbero portato all'attribuzione di responsabilità, anche a causa di una gestione ritenuta inadeguata.¹³⁵

Nel frattempo, Barbara Casey, ex responsabile della produzione, avviò un'azione legale contro HBO, Stewart Productions e la stessa AHA presso la Superior Court di Los Angeles, contestando un licenziamento ritenuto illegittimo e collegato alle morti dei cavalli sul set della serie. Casey sostiene di aver ricevuto segnalazioni costanti di maltrattamenti durante le riprese e di aver sollecitato con insistenza l'adozione di misure di sicurezza più rigorose, con il risultato di rallentare la produzione. Secondo la sua versione, i produttori avrebbero esercitato pressioni e influenze all'interno dell'AHA, portando infine al suo allontanamento. Secondo la sua ricostruzione, i vertici dell'AHA avrebbero ceduto a pressioni di natura economica e politica esercitate da HBO, rifiutando di segnalare direttamente alle autorità competenti presunti casi di abuso o maltrattamento animale. Casey sostiene inoltre di essere stata licenziata perché considerata eccessivamente intransigente e descrive il proprio licenziamento come parte di una prassi più ampia di subordinazione dell'organizzazione agli interessi dell'industria cinematografica, un'accusa che trova riscontro anche nelle testimonianze di altri dipendenti raccolte da "The Hollywood Reporter". Casey afferma inoltre che, per tutelare figure di primo piano dell'industria e limitare ricadute mediatiche negative, l'AHA avrebbe deliberatamente occultato la morte di un cavallo sul set di *War Horse*, concedendo comunque al film il riconoscimento "No Animals Were Harmed". L'AHA ha respinto integralmente tali accuse, definendole infondate e fuorvianti.¹³⁶

Tale inchiesta ha messo in discussione l'affidabilità della dicitura "No Animals Were Harmed", rilasciata dall'Associazione, evidenziando numerosi casi di ferimenti e morti di animali avvenuti durante importanti produzioni hollywoodiane, spesso senza che il pubblico ne fosse informato. Nonostante la rassicurazione fornita dal credito finale, l'AHA lo ha concesso anche a film e serie televisive in cui si sono verificati incidenti, giustificandoli come non intenzionali o avvenuti fuori dalle riprese. La formula che compare abitualmente nei titoli di coda di un film pertanto non costituisce una garanzia effettiva del fatto che, durante la lavorazione, gli animali non siano stati sottoposti a sfruttamento, lesioni o, in alcuni casi, alla morte. A titolo esemplificativo, nonostante l'impiego di collari elettrici e armi ad aria compressa per l'addestramento dei cavalli nel film *Lucky, re del deserto* (*Running Free*, N. Fearnley, 2000) e il decesso di un cavallo sul set di *Inganni pericolosi* (*Simpatico*, M. Warchus, 1999), entrambe le produzioni hanno comunque ottenuto l'approvazione dell'American Humane Association (AHA).¹³⁷

135 PETA, *HBO Cancels 'Luck'*, cit.

136 G. Baum, *Animals Were Harmed*, cit.

137 PETA, *Animal Actors: Involuntary performers*, cit.

Alcuni eventi hanno ricevuto attenzione mediatica, mentre molti altri sono rimasti sconosciuti. Tra gli altri esempi citati figurano maltrattamenti e decessi di animali durante le riprese di film Disney e Paramount. Secondo l'indagine, l'entità reale di questi episodi è difficilmente quantificabile, ma in diversi casi l'AHA non avrebbe svolto in modo rigoroso il proprio ruolo di tutela, soprattutto considerando che gli animali coinvolti non possono prestare consenso.¹³⁸

In più occasioni, le versioni ufficiali dell'organizzazione avrebbero contraddetto le segnalazioni dei propri rappresentanti sul set. Nonostante la presenza di monitor durante le riprese, emergono accuse di controlli insufficienti e di una tendenza a minimizzare o non indagare adeguatamente incidenti gravi. Dalle testimonianze di dipendenti ed ex dipendenti e dall'analisi di documenti interni emerge il quadro di un'organizzazione ormai fortemente integrata nell'industria dell'intrattenimento. Pur avendo contribuito nel tempo a migliorare le condizioni generali degli animali sui set, l'AHA sembrerebbe oggi meno indipendente e meno efficace nel garantire una supervisione neutrale. Secondo queste fonti, l'organizzazione tenderebbe a edulcorare le valutazioni, a non riconoscere pubblicamente episodi dannosi e, in alcuni casi, a evitare indagini approfondite.¹³⁹

Tra questi, l'inchiesta informa dei maltrattamenti subiti dagli animali sul set di *Lo hobbit un viaggio inaspettato* (*The Hobbit: An Unexpected Journey*, P. Jackson, 2012), rivelando che 27 animali persero la vita durante la lavorazione del film, descrivendo quindi un quadro preoccupante fatto di incidenti, decessi di animali e presunti occultamenti all'interno di grandi produzioni cinematografiche e sollevando dubbi sull'efficacia del controllo esercitato dall'American Humane Association, l'ente incaricato della supervisione.

Molti animali, tra cui pecore e capre, sono stati portati alla morte per cause legate a condizioni ambientali e di gestione inadeguate, come disidratazione, stress o cadute in zone pericolose. Gli animali erano ospitati in una fattoria non soggetta a monitoraggio durante una pausa delle riprese e l'addestratore John Smythe riferì la vicenda all'AHA, che però, pur avendo un proprio rappresentante assegnato alla produzione, avrebbe scoraggiato l'apertura di un'indagine, sostenendo prima la mancanza di elementi verificabili e poi l'assenza di competenza, poiché i decessi non erano avvenuti mentre le cineprese erano attive. In seguito, l'AHA concesse al film un riconoscimento formulato in modo restrittivo, limitato alle sole scene effettivamente controllate.¹⁴⁰

138 G. Baum, *Animals Were Harmed*, cit.

139 G. Baum, *Animals Were Harmed*, cit.

140 G. Baum, *Animals Were Harmed*, cit.

PETA ha replicato precisando che cinque informatori hanno testimoniato che le criticità relative alle condizioni di custodia degli animali sarebbero state segnalate più volte, sia al responsabile dei mandriani sia ai vertici della produzione. Le preoccupazioni riguardavano in particolare l'inadeguatezza degli spazi e il caso del cavallo Shanghai, che sarebbe stato immobilizzato legandogli le zampe perché ritenuto eccessivamente irruento per il cavaliere. Tali segnalazioni, tuttavia, non avrebbero ricevuto alcun riscontro.¹⁴¹

La maggior parte dei ferimenti e delle morti segnalate risulterebbe connessa alle modalità di alloggio e alimentazione degli animali, piuttosto che alle scene d'azione girate sul set. Tra gli episodi riportati figurano la morte di due cavalli precipitati da scarpate ripide, il grave ferimento di un cavallo collocato con animali incompatibili e un altro avrebbe riportato gravi lacerazioni cutanee e muscolari a una zampa a causa di una recinzione metallica; inoltre diverse capre e pecore sarebbero morte sia per infestazioni parassitarie sia per cadute in doline presenti nella proprietà e provocandone la rottura degli arti; numerose galline sarebbero state uccise da cani lasciati senza controllo o schiacciate da altri animali in assenza di adeguate protezioni, configurando situazioni di marcata negligenza.¹⁴²

Secondo l'organizzazione, anziché respingere le accuse, il regista avrebbe dovuto adottare misure concrete per evitare il ripetersi di simili eventi. Considerata la sua riconosciuta competenza nell'impiego della computer grafica, PETA sottolinea come fosse tecnicamente possibile ricorrere a animali interamente digitali, eliminando del tutto l'uso di animali reali. All'uscita del film, prevista per dicembre, il pubblico assisterà a un racconto fantastico ambientato in un universo immaginario; per gli animali coinvolti nella produzione, tuttavia, le conseguenze sarebbero state reali e drammatiche.

Alla luce di tali elementi, PETA solleva interrogativi sul funzionamento dei meccanismi di controllo, considerando che il responsabile dell'unità di produzione era stato informato dei rischi e che la lavorazione del film risultava formalmente monitorata dall'AHA. L'organizzazione evidenzia inoltre come, in una produzione che fa ampio ricorso a creature digitali anche animali realizzati in CGI avrebbero potuto essere impiegati senza compromettere il risultato artistico. Secondo questa prospettiva, *Lo Hobbit* avrebbe potuto essere realizzato senza coinvolgere animali reali, evitando così le conseguenze denunciate.¹⁴³

141 PETA, *Animal Abuse and Neglect During 'The Hobbit' Filming*, 26/11/2012. <https://www.peta.org/features/hobbit-unexpected-cruelty/>

142 PETA, *Animal Abuse and Neglect During 'The Hobbit' Filming*, cit.

143 PETA, *Animal Abuse and Neglect During 'The Hobbit' Filming*, cit.

La capacità di intervento dell'AHA risulta limitata. Molte produzioni, soprattutto quelle non sindacalizzate o girate all'estero, possono evitare il monitoraggio, che è a pagamento, e una parte significativa delle scene con animali non viene effettivamente controllata. L'aumento del numero di produzioni cinematografiche e televisive negli ultimi anni ha inoltre reso difficile garantire una presenza costante di supervisori qualificati dell'organizzazione, portando a controlli talvolta sporadici o assenti: negli Stati Uniti viene controllata soltanto circa la metà delle scene che coinvolgono animali. L'AHA non dispone infatti né di risorse umane sufficienti per esercitare un controllo sistematico su tutte le produzioni, né di un potere effettivo di applicazione e sanzione dei propri standard. Inoltre, il suo finanziamento da parte della Screen Actors Guild determina una relazione economica diretta. L'associazione viene quindi finanziata dallo stesso ambiente industriale che dovrebbe vigilare e raramente, se non mai, avvia procedimenti formali in caso di maltrattamenti.

Secondo PETA, l'AHA non controlla le condizioni di vita degli animali al di fuori delle riprese: né durante l'addestramento preliminare né durante i trasporti e la permanenza negli alloggi dedicati; inoltre non vengono considerate la separazione precoce dei cuccioli dalle madri. Casi di decessi o eutanassie avvenuti in questi contesti hanno sollevato dubbi sull'effettiva volontà dell'organizzazione di accertare responsabilità, piuttosto che tutelare l'immagine propria e delle produzioni coinvolte.¹⁴⁴

In risposta alle contestazioni, l'AHA dichiara di aver avviato una serie di riforme al programma "No Animals Were Harmed", tra cui la nomina di una direzione veterinaria, la trasformazione del comitato consultivo in un organo scientifico multidisciplinare e l'introduzione di indagini affidate a soggetti terzi in caso di incidenti gravi. L'organizzazione riferisce inoltre di aver riorganizzato il personale addetto al monitoraggio, sostituendo alcuni supervisori di lunga data con veterinari abilitati operanti nelle principali aree di produzione.¹⁴⁵

L'AHA non considera le violazioni commesse dagli addestratori nei confronti degli animali, né eventuali infrazioni della normativa federale sul benessere animale. Un esempio significativo è rappresentato dal caso della società Predators in Action, che venne incaricata di fornire l'orso grizzly impiegato nel film *Semi-Pro* (*Semi-Pro*, K. Alterman, 2008) animale che successivamente ha aggredito e ucciso il proprio addestratore, nonostante l'azienda fosse già stata sanzionata dall'USDA per numerose violazioni, tra cui strutture fatiscenti, ricoveri inadeguati, un leone

144 PETA, *Animal Actors: Involuntary performers*, cit.

145 PETA, *Animal Actors: Involuntary performers*, cit.

confinato in uno spazio estremamente ridotto durante condizioni climatiche avverse e l'assenza di acqua potabile.

L'AHA, oltretutto, non prende in considerazione né le condizioni di vita degli animali né la loro destinazione una volta che cessano di essere utili agli operatori dell'industria dell'intrattenimento.¹⁴⁶

Nonostante ciò, l'AHA continua a sostenere l'impiego di animali come interpreti nel cinema e nella televisione, ignorando le opinioni di numerosi esperti secondo cui la maggior parte degli animali selvatici non può essere addestrata per l'intrattenimento senza subire violenze fisiche, come affermato da PETA.¹⁴⁷

L'American Humane Association si presenta come un'alternativa molto moderata rispetto a PETA, che promuove l'eliminazione dell'impiego di animali reali a favore degli effetti digitali, e il suo intervento è ormai spesso considerato un requisito indispensabile da parte di distributori e reti televisive prima della distribuzione o trasmissione di un prodotto.¹⁴⁸

2.4- Nuove tecnologie e animali digitali

Gli animali hanno avuto un ruolo centrale nello sviluppo della tecnologia cinematografica: furono una forza importante nel promuovere l'apparato tecnico del cinema in movimento, oltre a esserne spesso fonte di ispirazione. Riprendere gli animali su pellicola presentava sfide tecnologiche che, a loro volta, rafforzavano la novità del cinema attraverso il potenziale stesso di novità dell'animale e il suo potere di fascinazione. Questo è un tema rintracciabile nella storia del cinema, dalle sequenze fotografiche di Muybridge, Marey e Anschütz ai primi film dei fratelli Lumière e di altri alla fine degli anni Novanta dell'Ottocento, e ancora nella storia degli effetti speciali e della fotografia trucchi, arrivando poi alle potenti combinazioni di animatronica, modellini e immagini generate al computer.¹⁴⁹

Purtroppo sono presenti tutt'ora produzioni che effettuano le riprese in paesi in cui la tutela degli animali non è presa in considerazione, ma nel cinema mainstream non vengono più addestrati per scene ad alto rischio grazie al supporto da parte delle nuove tecnologie come la grafica a computer (CGI) e gli animatronics, che simulano le azioni più pericolose.¹⁵⁰

146 PETA, *Animal Actors: Involuntary performers*, cit.

147 PETA, *Animal Actors: Involuntary performers*, cit.

148 G. Baum, *Animals Were Harmed*, cit.

149 J. Burth, *Animals in film*, cit.

150 H. Williams, *Can CGI Animals Ever Replace the Real Thing?*, in "Screen Rant", 10/03/2016.

<https://screenrant.com/jungle-book-cgi-animals-vfx-motion-capture/>

La tecnologia ricopre un ruolo fondamentale nell'industria cinematografica, determinando cambiamenti importanti sul grande schermo, tra cui il ruolo dell'animale attore sul set. Grazie a questi mezzi, l'animale non è più costretto a svolgere delle azioni pericolose dal vero, che vengono invece ricreate. L'uso delle nuove tecnologie rende più sicuri i set, perché con gli animali reali ci sono sempre delle incognite, tra cui la professionalità dei trainer, che potrebbero non sapere gestire correttamente gli animali. Queste tecniche facilitano la realizzazione dei movimenti dei soggetti, perché rendono possibili gli spostamenti degli arti e quindi la creazione di molteplici sequenze in breve tempo e più facilmente.

La prima tecnologia importante che si sviluppa è l'animatronics, ovvero testualmente, l'unione tra l'animazione e l'elettronica. È un insieme di tecnologia, di trucco, di rappresentazione realistica dei dettagli e di movimenti estremamente accurati che conferiscono autenticità al soggetto. All'inizio degli anni '60 Walt Disney fu il primo a sviluppare e, quindi, ad utilizzare gli animatronics.¹⁵¹ Essi si sono poi sviluppati nel tempo, diventando sempre più raffinati e sofisticati. Sono dei sistemi che possono funzionare con una struttura autonoma, che viene controllata a distanza, oppure possono essere parziali parti di un soggetto che vengono adattate e posizionate su di una persona, diventando una sorta di costume che segue i movimenti dell'uomo e poi completate tramite la computer grafica. Gli animatronics sembrano autentici perché oltre a muoversi correttamente possono emettere suoni, versi, sostanze (come per esempio del fumo), dell'acqua e possono anche assumere diverse espressioni. Una caratteristica fondamentale dell'animatronics, che differenzia questa tecnica dalle altre, è la presenza fisica della creatura sul set, questo facilita la recitazione degli attori che possono interagirci direttamente, oltre a renderla più verosimile ed attendibile sullo schermo.¹⁵²

La CGI (Computer-Generated Imagery), invece, è un altro tipo di tecnologia, che però rimane strettamente collegata agli animatronics. Basandosi sullo studio di figure reali, con la CGI si possono ricostruire tridimensionalmente i soggetti. Solitamente ci sono degli attori reali che danno fisicità alle creature che poi vengono modificate con il computer, recitano indossando semplicemente una tuta green screen o una tuta con dei captatori di movimento, oppure un insieme di entrambi con l'aggiunta del trucco o di costumi per facilitare la lavorazione grafica. Per quanto riguarda gli animali ricostruiti con questa tecnica, gli animatori possono fare riferimento ad immagini oppure a dei video degli animali in esame, oppure possono osservare direttamente i soggetti dal vivo, che si muovono davanti al green screen in un apposito set. Per esempio, per il film *Il re leone* (*The Lion King*, r. Allers) prodotto dalla Disney nel 2019, gli animatori hanno ricreato gli animali basandosi sui comportamenti e sui movimenti di quelli reali, mentre per il film *Il libro della*

151 D. Ferrario, *Recitare da cani*, cit.

152 J. Burth, *Animals in film*, cit.

giungla (*The Jungle Book*, W. Reitherman), del 2016, hanno studiato e ricostruito gli animali tramite delle fotografie, sebbene per entrambi i film il regista sia stato lo stesso, Jon Favreau. Principalmente l'evoluzione della CGI, ma anche degli animatronics, consentono la creazione di importanti narrazioni filmiche che segnano l'inizio di un nuovo ruolo dell'animale attore nel cinema.¹⁵³

Confinato a ruoli secondari, se non addirittura sostituito dalla tecnologia nei film in cui questa prevale, l'animale attore può figurare solo per i primi piani, oppure per alcune azioni semplici e sicure. Il film più importante per questo esempio è *Vita di Pi*, nel quale l'animale viene ripreso dal vero ed in seguito modificato con la tecnologia CGI. La straordinaria capacità tecnica permette di ricreare la tigre a figura intera e di inserirla all'interno della stessa inquadratura dell'attore umano, come se entrambi condividessero realmente lo stesso spazio, sarebbe stato impossibile con una tigre vera. Negli ultimi anni la presenza di animali generati dalla computer grafica nei film è aumentata, non si tratta solo di esemplari esotici, ma anche di animali domestici, come il cane oppure il gatto.¹⁵⁴ La sostituzione di soggetti reali genera nel pubblico reazioni contrastanti, alcuni sono favorevoli all'utilizzo di queste tecnologie perché impediscono che gli animali possano subire delle violenze e per una questione di sicurezza del cast, altre, invece, sono contrarie perché queste tecniche non essendo ancora complete, non rendono l'impressione di un animale "autentico" sullo schermo.

Attraverso lo sviluppo della computer grafica che genera immagini tridimensionali e degli animatronics sempre più accurati, la condizione degli animali attori sui set cinematografici sembra essere migliorata. Con queste tecnologie, le immagini degli animali vengono modificate senza che gli animali subiscano delle ripercussioni nella realtà, e gli animatori possono determinare, scegliere e costruire i loro movimenti e le loro azioni. Sono ancora pochi i film in cui l'animale è completamente creato al computer, perché, solitamente, è presente una combinazione tra realtà e finzione per poter conferire maggiore autenticità.¹⁵⁵

Con l'aumento dell'uso della tecnologia al posto del lavoro degli animali sul set, il mestiere dell'addestratore subisce delle modifiche, soprattutto nell'ambito della preparazione di animali esotici. Nonostante questo, secondo alcuni pareri, il lavoro del trainer di animali per i film non è ancora destinato a scomparire in favore della computer grafica. Fino ad ora non si è giunti a questo risultato, perché la CGI si basa, comunque, sul modello di animali reali che recitano, o che eseguono dei singoli comandi, prima che vengano modificati attraverso la computer grafica. Per il momento gli animali in carne ed ossa sono quindi ancora essenziali nell'ambito cinematografico

153 E. Lavagnini, *L'animale abusato*, cit.

154 D. Ferrario *Recitare da cani*, cit.

155 D. Ferrario *Recitare da cani*, cit.

affinché la riproduzione tridimensionale possa risultare verosimile, poiché l'immagine grafica non possiede ancora la qualità per cui il soggetto possa essere scambiato per quello vero.

Gli animali reali, inoltre, hanno una forte componente emotiva, spesso evidente nelle interazioni con gli altri membri del cast, che ancora non può essere resa allo stesso modo artificialmente.¹⁵⁶ Recitare di fronte a uno schermo verde o interagire con oggetti di riferimento può infatti ostacolare la costruzione di un rapporto credibile tra l'attore e il personaggio che verrà successivamente inserito in post-produzione. Ciò costituisce quindi anche una scelta estetica da parte del regista.¹⁵⁷

Un esempio di un'unione ottimale di questi elementi lo abbiamo con il film di Steven Spielberg *War Horse* del 2011, in cui il regista unisce l'azione di cavalli reali, per le inquadrature ravvicinate, agli animatronics ed alla grafica a computer per le azioni pericolose, come nella sequenza in cui il cavallo scappando rimane incastrato nel filo spinato, per la quale il regista usa un prototipo in animatronics che si muove esattamente come un cavallo vero.¹⁵⁸

L'idea di poter attribuire una voce o un pensiero agli animali esercita da sempre un forte richiamo sul pubblico, il che spiega la frequenza con cui Hollywood propone film incentrati su animali parlanti. Tra gli esempi più apprezzati rientra *Babe*, diretto da Chris Noonan, che combinava la presenza di animali reali sul set con le prime applicazioni di grafica computerizzata per simulare i movimenti della bocca. Non sorprende, pertanto, che tale film abbia rappresentato un riferimento per Jon Favreau durante la fase di sviluppo de *Il libro della giungla*. Un antecedente ancora più diretto può essere individuato nei classici d'animazione Disney, come *Il re leone* e *Bambi*. Per quest'ultimo progetto, gli animatori hanno potuto basarsi su un ampio archivio di immagini e filmati degli animali reali che intendevano ricreare digitalmente; in passato, invece, la Disney aveva fatto ricorso alla presenza fisica di animali vivi affinché gli artisti potessero osservare da vicino movimenti e comportamenti.¹⁵⁹

Produzioni di grande portata come appunto *Il libro della giungla* o il recente rilancio cinematografico de *Il pianeta delle scimmie* (*Planet of the Apes*, F. Schaffner, 1968) possono contare su risorse economiche considerevoli e su ampi team di specialisti in animazione, in grado di creare animali digitali altamente realistici, evitando il ricorso ad attori non umani. Al di fuori di tali casi, risulta tuttavia complesso valutare in modo sistematico quanto il progresso e la diffusione della computer grafica abbiano inciso sulla domanda di animali reali nel cinema. In un'intervista rilasciata al "New York Times" nel 2001¹⁶⁰, Karen Rosa, segnalava un incremento costante delle

156 D. Ferrario *Recitare da cani*, cit.

157 H. Williams, *Can CGI Animals Ever Replace the Real Thing?*, cit.

158 P. Day Mitchum, *Il cavallo cinematografico*, cit.

159 H. Williams, *Can CGI Animals Ever Replace the Real Thing?*, cit.

160 H. Williams, *Can CGI Animals Ever Replace the Real Thing?*, cit.

produzioni hollywoodiane che coinvolgevano animali, passando da circa 800 a 900 in un solo anno, con un aumento medio annuo di circa cento titoli.

Il dibattito sull'opportunità di impiegare o meno animali nelle produzioni audiovisive è un tema su cui l'unità cinema e televisione dell'AHA sceglie di non prendere posizione. Stewart ribadisce che il programma "No Animals Were Harmed" è orientato al benessere animale e non alla rivendicazione di diritti: il compito dei suoi operatori è verificare che gli animali presenti sul set siano trattati in modo sicuro e appropriato, non stabilire se debbano essere utilizzati o esclusi dalle produzioni.¹⁶¹ Alcune associazioni e movimenti per i diritti degli animali, tra cui in particolare PETA, adottano invece una posizione fortemente contraria all'utilizzo di animali in qualsiasi forma di intrattenimento. L'organizzazione ha ottenuto il sostegno di numerose celebrità e ha dimostrato una significativa capacità di influenza nel contesto hollywoodiano. Sul proprio sito ufficiale, PETA condanna l'impiego di animali come interpreti nel cinema e in televisione, sottolineando la disponibilità di tecnologie avanzate quali animatronica, animazione tradizionale e immagini generate al computer. Da una prospettiva radicale di tutela dei diritti animali, un futuro in cui la CGI renda superfluo l'uso di animali vivi viene considerato auspicabile.¹⁶²

Uno dei nodi centrali del dibattito è anche la questione dell'autenticità della performance. Ci si può infatti chiedere se abbia realmente importanza il fatto che un attore reciti di fronte a un oggetto simbolico o a una creatura reale, qualora il risultato finale sia convincente per il pubblico. È possibile che le nuove generazioni, cresciute con personaggi interamente digitali, siano più inclini ad accettare questa mediazione.

Resta aperta la questione se gli animali realizzati in CGI possano, in futuro, sostituire completamente quelli reali. Se da un lato creature esotiche come leoni, tigri o primati risultano spesso più semplici da animare digitalmente che da addestrare, dall'altro l'impiego di animali domestici come cani, gatti e cavalli continua a essere, nella maggior parte dei casi, più pratico rispetto alla loro ricostruzione digitale. Stewart osserva, ad esempio, che immaginare un western interamente realizzato in CGI risulterebbe problematico sia per i costi elevati sia per la perdita di autenticità visiva e narrativa.¹⁶³ Secondo Stewart, tuttavia, nessuna ricostruzione digitale è in grado di eguagliare completamente l'impatto della realtà. Queste nuove tecnologie riducono quindi in modo significativo i rischi fisici e le complessità operative legate alla presenza di animali sul set, senza però essere ancora arrivate a sostituirli.¹⁶⁴

161 H. Williams, *Can CGI Animals Ever Replace the Real Thing?*, cit.

162 H. Williams, *Can CGI Animals Ever Replace the Real Thing?*, cit.

163 H. Williams, *Can CGI Animals Ever Replace the Real Thing?*, cit.

164 H. Williams, *Can CGI Animals Ever Replace the Real Thing?*, cit.

CAPITOLO 3

INFLUENZA CULTURALE ED ECONOMICA DEGLI ANIMALI CINEMATOGRAFICI

3.1- Impatto culturale del cinema

Il rapporto tra visione ed etica nella rappresentazione degli animali ha radici profonde nella cultura occidentale del XIX secolo. L'emergere di movimenti e di organizzazioni per la protezione degli animali furono legati anche alla crescente visibilità della crudeltà animale negli spazi urbani. Secondo la storica Hilda Kean, il processo di modernizzazione non trasformò soltanto il modo in cui gli animali venivano trattati, ma anche il modo in cui venivano osservati e rappresentati. La visione stessa divenne un elemento centrale nella formazione della sensibilità moderna: vedere la sofferenza animale significava riconoscerla e, potenzialmente, reagire ad essa.

Le numerose leggi introdotte nel corso dell'Ottocento per regolamentare il trattamento degli animali nei luoghi pubblici stabilivano anche ciò che era considerato appropriato mostrare allo sguardo del pubblico. Questi principi furono successivamente applicati al cinema, ad esempio con il Cinematograph (Animals) Act del 1937, che interveniva specificamente sul problema della crudeltà animale nella produzione cinematografica.¹⁶⁵

Diversi studiosi hanno osservato che il pubblico tende a reagire in modo differente alla violenza quando questa riguarda animali piuttosto che esseri umani. La sospensione dell'incredulità che normalmente permette allo spettatore di accettare la finzione cinematografica sembra funzionare con minore efficacia quando sono coinvolti animali. Ciò dipende anche dal fatto che l'animale viene spesso percepito come un elemento "naturale", mentre il personaggio umano appare più facilmente come una costruzione narrativa. Di conseguenza, le scene di violenza che coinvolgono animali possono risultare particolarmente disturbanti, perché sembrano rivelare direttamente la realtà dell'atto violento. In società che tendono a regolamentare la violenza piuttosto che eliminarla completamente, la sua esposizione visiva può diventare problematica. Non sorprende quindi che già nelle prime fasi della storia del cinema siano state introdotte norme specifiche per controllare sia le modalità di produzione dei film sia le immagini mostrate al pubblico.¹⁶⁶

La varietà delle rappresentazioni degli animali nel cinema dimostra quanto forte sia, a livello culturale, l'interesse per queste immagini e quanto ricco sia il loro potenziale simbolico.

¹⁶⁵ J. Burth, *Animals in film*, cit.

¹⁶⁶ J. Burth, *Animals in film*, cit.

La molteplicità delle forme attraverso cui gli animali vengono mostrati suggerisce tuttavia che non esista una risposta unica o uniforme da parte del pubblico. Le reazioni alle immagini animali dipendono infatti dai diversi codici culturali e dai contesti sociali in cui tali immagini vengono interpretate. Questo fenomeno risulta particolarmente evidente nelle società che hanno sviluppato una lunga tradizione di attenzione nei confronti delle questioni legate agli animali. In paesi come il Regno Unito, ad esempio, il rapporto con il mondo animale è stato storicamente oggetto di dibattiti e conflitti culturali, circostanza che ha contribuito alla nascita di normative molto rigorose riguardanti l'utilizzo degli animali nel cinema. Tali regolamentazioni riflettono la consapevolezza del forte impatto emotivo che le immagini cinematografiche degli animali possono esercitare sugli spettatori. A questo proposito il regista Georges Franju raccontò che durante la realizzazione del film *Occhi senza volto* (*Les Yeux sans Visage*, G. Franju, 1959) gli venne imposto di evitare specifici contenuti per diversi mercati nazionali, tra cui qualsiasi rappresentazione di animali maltrattati per il pubblico britannico.¹⁶⁷

Le immagini cinematografiche degli animali possono avere effetti concreti sul comportamento del pubblico, ma nonostante l'intensità delle reazioni suscitate dalle immagini animali, tali risposte non devono essere considerate puramente spontanee o naturali. Esse sono in gran parte il risultato di trasformazioni storiche negli atteggiamenti culturali verso gli animali. L'idea che l'animale rappresenti qualcosa di immediato, naturale o emotivamente autentico è infatti essa stessa una costruzione culturale. Di conseguenza, comprendere la presenza dell'animale nel cinema richiede anche una prospettiva storica che tenga conto dell'evoluzione delle relazioni tra esseri umani e mondo animale.

Nel mondo contemporaneo risulta sempre più difficile separare nettamente la dimensione naturale da quella tecnologica o culturale. Allo stesso modo, nelle relazioni tra uomini e animali esistono numerosi livelli di mediazione. Questa complessità presenta una certa analogia con il funzionamento del cinema stesso, che si colloca tra la realtà e la sua rappresentazione, mediando tra il mondo filmato e l'immagine che appare sullo schermo.¹⁶⁸ Gli animali attori sono una testimonianza del forte legame tra uomini e animali, attraverso l'addestramento e l'interazione con gli altri membri del cast e tramite l'impatto che hanno sul pubblico, mostrandoci come sia altrettanto forte il rapporto di reciproca influenza tra cinema e realtà quotidiana.¹⁶⁹

167 J. Burth, *Animals in film*, cit.

168 J. Burth, *Animals in film*, cit.

169 J. Burth, *Animals in film*, cit.

Nei primi decenni del XXI secolo si è registrato un crescente interesse, in ambito accademico, verso l'analisi dei rapporti tra uomini e animali, con un'attenzione particolare alle forme della loro rappresentazione. Il linguaggio che utilizziamo per descrivere gli animali, così come il modo in cui li raffiguriamo, li fotografiamo o li immaginiamo, è strettamente connesso al contesto culturale e storico in cui viviamo. La ricerca sulla rappresentazione animale ha spesso privilegiato il cinema, considerato uno dei principali strumenti narrativi della modernità, e in particolare la figura del cane, data la sua diffusione come animale domestico nella società occidentale. Soprattutto negli Stati Uniti, è difficile imbattersi in persone che non abbiano familiarità con i cani, sia attraverso relazioni personali sia grazie alle numerose storie cinematografiche di cani protagonisti, spesso viste durante l'infanzia.¹⁷⁰

Le modalità attraverso cui gli esseri umani si relazionano alla vita animale sono profondamente influenzate dalle immagini in movimento, soprattutto nel contesto contemporaneo di una visibilità animale fortemente mediatizzata. Parallelamente, gli animali sembrano costituire un elemento imprescindibile per le rivendicazioni di tipo umanistico e antropocentrico proprie del cinema.¹⁷¹

Nel suo celebre saggio del 1977, *Perché guardare gli animali?*, testo cardine per la riflessione critica sulle immagini animali, John Berger osserva come, con l'avvento della modernità, gli animali siano progressivamente scomparsi dallo spazio pubblico – confinati nella sfera domestica come animali da compagnia o destinati alla filiera della macellazione – mentre, paradossalmente, la loro presenza si intensificava sul piano spettacolare: negli zoo, sotto forma di giocattoli e attraverso la massiccia circolazione commerciale dell'immaginario animale.¹⁷²

Il periodo di espansione del documentario, tra gli anni '50 e '70, ha rappresentato una fase cruciale per la visibilità degli animali sullo schermo, limitarsi ad analizzare il crescente riconoscimento commerciale e la diffusione di un numero ristretto di documentari cinematografici significa cogliere solo una parte di un fenomeno ben più articolato. L'ambito documentaristico ha avuto infatti un rapido sviluppo, nel quale la raffigurazione degli animali si è fatta sempre più articolata, complessa e stratificata. Sta emergendo una nuova corrente di produzioni audiovisive di matrice ecologica che comprende film e programmi televisivi di storia naturale dedicati alla fauna selvatica, documentari di impegno politico e sociale, forme di non-fiction sperimentale e pratiche legate ai nuovi media. Questa tensione verso la rappresentazione del non umano è anche intrinsecamente legata al mezzo: il documentario si sta affermando sempre più come formato privilegiato per la messa in scena della natura e, in particolare, degli animali. Tale slancio contribuisce a strutturare le conoscenze sugli

170 A. McLean, *Cinematic Canines: Dogs and Their Work in the Fiction Film*, cit.

171 M. Lawrence, *Animal Life and the Moving Image*, cit.

172 J. Burth, *Animals in film*, cit.

animali e le relazioni tra specie nell'età contemporanea. Sono differenti i modi in cui specifici film rappresentano umani e animali e anche gli obiettivi di tali rappresentazioni: se esse riproducano prospettive antropocentriche consolidate oppure se, al contrario, mettano in luce la differenza animale, suggerendo modalità di riconoscimento dell'alterità che problematizzano il primato dell'identità umana.¹⁷³

Il cinema agisce su più livelli collegati tra loro: coinvolge sia la dimensione cognitiva e politica, sia quella sensoriale e corporea. Può essere visto come una pratica estetica, come un prodotto sociale che trasmette ideologie e norme culturali e come un mezzo con una forte componente sensoriale, capace di creare un rapporto di conoscenza ed emozione con lo spettatore.

Da questo emerge che le opere di non-fiction coinvolgono l'esperienza dello spettatore facendo riferimento alla storia del genere documentario, alle sue convenzioni e alle aspettative del pubblico. Per questo è importante analizzare come gli animali vengono rappresentati: se vengono riconosciuti o ignorati, osservati o presi in considerazione, e soprattutto se vengono rispettati nella loro diversità. Questo permette di capire meglio il ruolo che le immagini in movimento hanno nel presente¹⁷⁴

Il genere wildlife tende spesso a coinvolgere il pubblico proprio attraverso la rimozione delle connessioni tra mondo umano e naturale. Il piacere narrativo è frequentemente legato alla rappresentazione di una natura armoniosa e autosufficiente, separata dai processi sociali e storici umani. Questa impostazione ha contribuito alla lentezza con cui il cinema e la televisione mainstream dedicati alla fauna selvatica hanno affrontato il tema del cambiamento climatico, anche per ragioni di carattere industriale e commerciale: per lungo tempo, narrazioni incentrate su crisi e declino ambientale sono state considerate poco appetibili per il pubblico. Inoltre, le questioni climatiche sono state spesso escluse per garantire una maggiore durata commerciale dei prodotti. Ciò nonostante, la programmazione mainstream rappresenta solo una parte di un mercato in continua espansione, che include anche forme di produzione e fruizione di nicchia.¹⁷⁵

A partire dagli anni Settanta, la televisione a pagamento ha ampliato notevolmente l'offerta di contenuti sulla fauna selvatica, con canali tematici operativi senza interruzione. Parallelamente, festival cinematografici, piattaforme di streaming e spazi online hanno aperto nuove possibilità di produzione e distribuzione, portando il documentario e le rappresentazioni della natura in territori inediti.¹⁷⁶

173 B. Smaill, *Regarding Life: Animals and the Documentary Moving Image*, New York, SUNY Press, 2016.

174 B. Smaill, *Regarding Life: Animals and the Documentary Moving Image*, cit.

175 B. Smaill, *Regarding Life: Animals and the Documentary Moving Image*, cit.

176 B. Smaill, *Regarding Life: Animals and the Documentary Moving Image*, cit.

Tali dinamiche si collocano all'interno di una nuova fase del documentario, in particolare dagli anni 2000 in poi, segnata dai cambiamenti tecnologici, dalla crescente interconnessione ecologica e da nuove concezioni dell'azione e della responsabilità. In questo contesto rientrano anche esempi tratti dall'ambiente online, come video amatoriali e nature cam, che mettono in scena interazioni dirette tra animali e dispositivi tecnologici. Queste pratiche hanno il potenziale di destabilizzare le convenzioni antropocentriche della cultura visiva e di rimettere in discussione le nozioni di agency umana e animale, enfatizzando al contempo la dimensione corporea dell'esistenza non umana.

In questo senso, cinema e media possono stimolare una responsabilità etica che eccede i limiti dell'inquadratura, evitando di perpetuare l'illusione di un dominio umano totale sulla natura.¹⁷⁷

Il cinema è quindi un forte strumento capace di arrivare alle menti delle persone e le immagini che vediamo, nonostante siano frutto di una prospettiva e rielaborazione umana, possono arrivare ad avere grandi ripercussioni anche nella realtà, come nel caso del film *Free Willy- Un amico da salvare*, che ha avuto un ruolo fondamentale nel cambiare la percezione comunemente associata alle orche passando da animali temuti a stupende creature. Questo cambiamento è stato indotto dal cinema ed è in particolar modo guidato dal modo in cui nei film di *Free Willy* le balene vengono umanizzate, facilitando significativamente il lavoro dei gruppi ambientalisti internazionali e delle loro campagne. Il suo successo commerciale porta anche a un forte incremento di attività come il dolphin e whale watching o il nuoto con delfini, nonché a un aumento delle visite ai parchi marini di divertimento. Si tratta di attività turistiche di nicchia che hanno conosciuto un notevole aumento dopo l'uscita del primo film, dando origine a un'industria da miliardi di dollari anche se l'aumentare dei flussi turistici comporta una maggiore pressione sugli habitat naturali e sugli animali stessi.¹⁷⁸

La vicenda ha però anche un risvolto negativo, mostrandoci come ciò che viene mostrato sullo schermo non possa sempre coincidere con la realtà. Il film racconta infatti la storia di un'orca che riesce ad essere riportata alla libertà, tornando nel suo habitat naturale e l'orca Keiko, che interpretò il ruolo di Willy, fu vittima della pressione data suo stesso personaggio al punto che prese vita un movimento internazionale per la sua liberazione per cui furono stanziati più di 20 milioni di dollari e che lo portò, nonostante fosse abituato a vivere con gli umani e in un acquario, ad un ritorno al mare aperto che ne causò la morte dopo pochi mesi poiché avendo sempre vissuto in cattività non fu in grado di adattarsi e si ammalò di polmonite.¹⁷⁹

177 B. Smaill, *Regarding Life: Animals and the Documentary Moving Image*, cit.

178 S. Wearing, *Free Willy: the whale-watching legacy*, in "Worldwide Hospitality and Tourism Themes", 2011.

179 D. Ferrario, *Recitare da cani*, cit.

Spesso cause animaliste prendono origine o forza dagli animali presenti nel grande schermo, come nel caso della leonessa Elsa in *Nata libera* (*Born Free*, J. Hill, 1966) che diventa simbolo di una reintegrazione in natura avvenuta con successo. Purtroppo però il cinema non può in tutti i casi diventare realtà e non sempre azioni animaliste di questo tipo, che nascono a partire da spunti cinematografici, sono andati a buon fine,¹⁸⁰

3.2- Umanizzazione e antropomorfismo

Nel cinema «[...] il modo più semplice e popolare di usare gli animali è quello di renderli simili agli uomini».¹⁸¹ Questo perché generalmente l'essere umano ha una visione del mondo estremamente antropocentrica. Nel momento in cui si trova a dover fronteggiare realtà altre, diverse, impone istintivamente il proprio punto di vista per riuscire a comprendere ed a spiegare fenomeni che altrimenti gli risulterebbero estranei. Il fatto di proiettare una percezione soggettiva del mondo, quindi, conferisce all'uomo una maggiore sicurezza, poiché ne riconosce le chiavi di lettura. Questo comportamento emerge anche nel momento in cui si confronta con gli animali. In tale proiezione antropomorfa gli animali sono costretti a comportarsi in maniera innaturale, seguendo il modello di comportamento delle persone. Esempari al riguardo sono gli animali che parlano.

Ciò avviene quindi tramite un processo di antropomorfizzazione, cioè l'attribuzione di caratteristiche tipicamente umane agli animali, si tratta di fattori che hanno radici molto profonde e sono elementi chiave nella raffigurazione cinematografica.¹⁸²

Il cinema tende all'antropomorfismo perché presenta soggetti umani o assimilabili all'umano, inseriti in un mondo di possibilità che lo spettatore riconosce come analogo al proprio.

Le ricerche storiche dedicate alla presenza dei cani nel cinema permettono di cogliere i mutamenti nella percezione del cane all'interno della cultura occidentale, sospesa tra immagini di istinto selvaggio e rappresentazioni di purezza e ingenuità, spesso assimilate a quelle dell'infanzia. Le celebri star canine del cinema muto, come Rover, Strongheart e Rin Tin Tin, testimoniano i primi tentativi di umanizzazione del cane attraverso narrazioni eroiche, che attribuivano loro capacità intellettive complesse e valore morale diventando il centro focale della narrazione e delle azioni svolte all'interno dei film, assumendo il ruolo di principale motore emotivo, andando a rafforzare il pensiero che i cani fossero per gli umani non solo degli amici a quattro zampe ma veri e propri compagni di vita, rappresentati in modo tale da porsi sullo stesso livello dell'essere umano per

180 D. Ferrario, *Recitare da cani*, cit.

181 D. Ferrario, *Recitare da cani*, cit.

182 S. Alovisio, *Dal loro punto di vista*, cit.

intelligenza ed emotività al punto da poter contribuire alla sicurezza della famiglia.¹⁸³ Spesso si dice che il cane sia il migliore amico dell'uomo, pensiero che va a braccetto con la rappresentazione dei cani all'interno del cinema hollywoodiano, che ha contribuito e contribuisce tutt'ora a rafforzare questo legame speciale.¹⁸⁴

Un elemento centrale nella rappresentazione cinematografica degli animali è quindi il processo di umanizzazione. Un esempio celebre è quello del cane protagonista della serie Lassie, che in molte scene sembra comportarsi come un attore umano. In una sequenza famosa, dopo essere uscita dall'acqua, la cagna non si scrolla immediatamente come farebbe normalmente un cane, ma avanza stremata e bagnata: questo comportamento viene interpretato come prova della sua straordinaria capacità "recitativa".

In realtà, l'animale risponde a una combinazione di fattori: l'addestramento ricevuto, la capacità di comprendere il contesto in cui si trova e l'adattamento alle aspettative degli esseri umani presenti sul set. Sullo schermo tali comportamenti possono apparire spontanei e naturali, ma sono il risultato di una complessa interazione tra l'animale, l'ambiente cinematografico e l'interpretazione dello spettatore. In questo senso, l'animale non è soltanto un oggetto di rappresentazione, ma partecipa attivamente alla produzione di significati simbolici attraverso le proprie azioni.¹⁸⁵

Separare ciò che è umano da ciò che è animale implica anche tracciare un confine instabile all'interno dell'essere umano stesso: tra mente e corpo, impulso e desiderio, dimensione naturale e costruzione culturale, sesso biologico e identità di genere. Questa linea interna, fluida e ambigua, finisce per determinare anche la soglia che distingue l'uomo dall'animale. L'attrazione che proviamo verso gli animali nasce proprio da questa incertezza profonda sulla nostra identità e alimenta la produzione di immagini animali in forma di cartone animato, rappresentazioni delle creature con cui condividiamo l'ambiente e, in parte mai del tutto cancellata, la stessa natura.¹⁸⁶

Con il progresso delle tecnologie cinematografiche, animali parlanti e dall'aspetto realistico grazie alla CGI si sono avvicinati ai personaggi dei film d'animazione, distanziandosi sempre di più da interpretazioni "autentiche" e riconoscibili, e sembra che l'immaginazione tenda a prevalere.¹⁸⁷

Le immagini che li rappresentano sullo schermo, anche grazie alle nuove tecnologie che li hanno quindi sempre più de-animalizzati, tendendo a far creare in noi un ideale immaginario di come essi siano. In questo modo però essi diventano una pura proiezione della nostra fantasia, che spesso non

183 A. McLean, *Cinematic Canines: Dogs and Their Work in the Fiction Film*, cit.

184 A. McLean, *Cinematic Canines: Dogs and Their Work in the Fiction Film*, cit.

185 J. Burth, *Animals in film*, cit.

186 S. Alovisio, *Dal loro punto di vista*, cit.

187 D. Ferrario, *Recitare da cani*, cit.

ci permette di vederli per come sono realmente ma solo nel modo in cui serve ai film maker che siano.¹⁸⁸

Ciò si nota anche tramite l'avanzamento avvenuto con Babe, maialino protagonista dell'omonimo film nel 1995 e principale star tra gli animali da fattoria, che ha avuto un ruolo fondamentale nella storia del cinema poiché, grazie alla combinazione di immagini reali e computerizzate e di Animatronics, riesce a raggiungere un livello espressivo che supera di gran lunga gli standard a cui si era abituati. Fino ad allora non si era mai vista una resa espressiva e del labiale realistica a tal punto superando il classico grugno a cui venivano solitamente associati.

La voce degli animali parlanti è ottenuta grazie al doppiaggio, fornito dagli attori fuoricampo, tramite il quale li sentiamo parlare per merito degli effetti computerizzati; questo maialino riesce poi ad essere espressivo come gli umani. È quindi oggetto di un processo di antropomorfizzazione, contribuendo allo sviluppo una diversa percezione di questa specie, che solitamente veniva associata a concetti di sporcizia e molti altri preconcetti e arrivando a fungere da leva per animalisti, che sull'ondata di notorietà del maialino cercano di sensibilizzare le persone verso il consumo di carne e il maltrattamento dei suini, utilizzando slogan come “Non mangiate Babe per colazione”. Dopo la trasmissione del film il numero di vegetariani, soprattutto tra le giovani donne, aumentò effettivamente. Questa è un'ulteriore riconferma di come un animale sul grande schermo, soprattutto quando iconico, può alterare il classico equilibrio relazionale tra uomo e animale.¹⁸⁹

Ad oggi l'utilizzo di queste tecnologie si è spinto ad altissimi livelli permettendo di realizzare immagini interamente digitali in cui l'animale viene fatto recitare con l'attore umano, senza doversi però mai trovare realmente sul set. Soprattutto per quanto riguarda scene eroiche, di combattimenti e simili che spesso sono in cima alle classifiche, proprio come per gli umani, a sostituire gli attori in carne ed ossa ci sono numerosi effetti speciali e immagini artificiali.

Nonostante una lunga tradizione di animali protagonisti nel cinema dal vero, è soprattutto nel cinema d'animazione che le figure animali hanno assunto un ruolo dominante nei media. Le raffigurazioni disegnate di animali, del resto, appartengono alle più antiche tracce dell'esperienza umana. In generale, l'animazione tende ad attribuire caratteristiche umane al mondo animale.

Il cartone animato, funzionando come una sorta di specchio deformante, rende possibile un'identificazione tra specie diverse che l'immagine fotografica, in quanto testimonianza dell'alterità, non consente.¹⁹⁰

188 S. Alovisio, *Dal loro punto di vista*, cit.

189 D. Pesenti Campagnoni, *L'animale star*, cit.

190 S. Cubitt, *Ecomedia*, Amsterdam - new York, Rodopi, 2005, edizione digitale.

Personaggi come Simba, Dumbo o Bambi sono abbastanza umanizzati da risultare familiari e rassicuranti per i bambini, senza suscitare paura; allo stesso tempo, la loro accentuata infantilizzazione consente agli adulti di percepirla come figure adatte all'universo infantile. Con *Bambi* (*Bambi*, D. Hand, 1942), la Disney abbandonò lo stile grafico più libero per adottare un'estetica basata su volumi stabili e contorni definiti. Questi animali, più coerenti e realistici rispetto a figure precedenti, richiamavano l'aspetto dei peluche che, a partire dal XIX secolo, iniziarono a popolare le stanze dei bambini: compagni innocui e infantili, talvolta persino più "bambini" dei bambini stessi, su cui era possibile esercitare affetto o aggressività senza conseguenze morali. In questo processo, l'animale reale finiva per essere oscurato dai messaggi educativi e simbolici che era chiamato a veicolare.¹⁹¹

Numerose sono le storie che raccontano alleanze tra specie sotto forma di favole morali. In questi casi, l'identificazione va oltre la semplice empatia: la relazione non si realizza solo proiettando caratteristiche umane su animali antropomorfizzati, ma anche attraverso l'assimilazione, da parte dello spettatore, di tratti propri dell'animale, secondo una dinamica di tipo zoomorfico.

Il rapporto con gli animali disegnati si fonda dunque su un duplice movimento. Da un lato, vi è la proiezione di sé nell'animale, il tentativo di immaginare cosa significhi essere un'altra specie. Dall'altro, vi è l'interiorizzazione dell'animalità nel momento dell'osservazione o della rappresentazione, ossia il modo in cui l'animale diventa parte della nostra esperienza percettiva e simbolica.¹⁹²

Da questo punto di vista è interessante dare uno sguardo ad un animale che si pone al limite dell'antropico, assomigliandoci a tal punto da mettere quasi in discussione la soglia che divide animali e uomini: le scimmie. Esse prendono per questa ragione spesso la valenza di una sorta di alter ego o specie parallela.¹⁹³ Nel 1968 uscirono due film concettualmente molto differenti, *2001: Odissea nello spazio* (*2001: A Space Odyssey*, S. Kubrick) e *Il Pianeta delle Scimmie*, in cui la concezione di base della scimmia erano agli antipodi: nel primo le si vede compiere un passaggio dalla loro condizione animale a quella umana grazie a una presa di coscienza consapevole mentre nel secondo le vediamo come dominatrici un mondo post apocalittico, ponendone una al di qua e una al di là dell'umano.

La loro valenza mito-poetica ebbe una notevole portata per tutta la metà del secolo.¹⁹⁴

191 S. Cubitt, *Ecomedia*, cit.

192 S. Cubitt, *Ecomedia*, cit.

193 P. Ortoleva, *Troppo simili e troppo diverse*, in *Bestiale! Animal Film Star*, p.85-88.

194 P. Ortoleva, *Troppo simili e troppo diverse*, cit.

La cultura di oggi tende in molti casi ad ampliare la propria visione un tempo centrata sull'essere umano, da ciò deriva anche una grande crescita dei movimenti per la salvaguardia degli animali.¹⁹⁵Sicuramente è quindi anche grazie agli animali sullo schermo se sempre più persone hanno iniziato ad abbracciare cause animaliste, per mezzo della sensibilità scaturita dal coinvolgimento emotivo con i personaggi non umani.

3.3- Effetti sul mercato

Oltre alle questioni etiche e culturali, la presenza degli animali nel cinema ha avuto anche importanti implicazioni economiche. Il successo commerciale di film con protagonisti animali si riflette anche in produzioni molto popolari che dimostrano come la presenza di creature animali — reali o artificiali — costituisca un forte elemento di attrazione per il pubblico e arrivando a generare milioni di dollari in incassi.¹⁹⁶

Animali addestrati, in particolare cavalli e cani, potevano poi diventare vere e proprie celebrità cinematografiche e generare quindi profitti considerevoli.

Negli anni Venti, ad esempio, divi come il mulo Francis o i cani Rin Tin Tin e Strongheart, come si è visto nel primo capitolo, contribuirono al successo commerciale degli studios hollywoodiani.¹⁹⁷

Il ruolo di Francis fu infatti di fondamentale importanza per impedire agli Universal Studios di chiudere in un periodo in cui si trovavano in grave crisi finanziaria e Rin Tin Tin fu addirittura soprannominato “il cane che salvò Hollywood”, poiché i suoi film sarebbero stati determinanti nel risollevare le sorti economiche della Warner Bros in un momento di difficoltà finanziaria¹⁹⁸ portando un numero esorbitante di incassi, permettendo agli studios di effettuare il salto dal muto al sonoro a cui anche lo stesso Rinty prese parte.

Dopo di loro anche la cagnetta Lassie, divenuta così popolare da essere l'unico animale incluso tra le 100 icone del XX secolo dalla rivista “Variety”, fu sicuramente la regina indiscussa del botteghino. Questi due cani, o meglio questi due personaggi e non i vari animali che li hanno interpretati nel corso del tempo, costituiscono una specie di brand internazionale e intergenerazionale per il pubblico.¹⁹⁹

Gli animali hanno da sempre esercitato un forte fascino sul pubblico cinematografico a livello globale. Non sorprende quindi che i film in cui compaiono animali — sia in forma animata sia in

195 D. Ferrario (a cura di), *Bestiale! Animal Film Star*, p.10.

196 J. Burth, *Animals in film*, cit.

197 J. Burth, *Animals in film*, cit.

198 A. McLean, *Cinematic Canines: Dogs and Their Work in the Fiction Film*, cit.

199 N. Pacini, T. Sillo, *Pinne, piume e pelo: una galleria di stelle*, cit.

produzioni live-action — ottengano spesso risultati molto positivi al botteghino e continuino a riscuotere grande successo internazionale. Per questo motivo, numerosi film con protagonisti animali figurano tra i titoli con i maggiori incassi nella storia del cinema, considerando le entrate complessive ottenute a livello mondiale.²⁰⁰

Un esempio significativo è *Il Re Leone*, trentaduesimo lungometraggio animato prodotto da The Walt Disney Company. Il film ha ottenuto un notevole successo sia dal punto di vista commerciale sia sotto il profilo della critica, raggiungendo incassi globali superiori a 763 milioni di dollari. L'opera ha inoltre ricevuto numerosi riconoscimenti internazionali, tra cui due premi agli Academy Awards.

Un ulteriore caso emblematico è rappresentato da *Babe, maialino coraggioso*: realizzato con un budget di circa 30 milioni di dollari, il film ha incassato complessivamente circa 254 milioni di dollari nel mondo, diventando il film indipendente con i maggiori incassi del 1995.

C'è poi anche il film d'animazione *Alla ricerca di Nemo* (*Finding Nemo*, A. Stanton, 2003) che ha raggiunto, al momento della sua uscita, il primato di film classificato “G” (adatto a tutte le età) con i maggiori incassi della storia. La pellicola ha superato i 380 milioni di dollari negli Stati Uniti e ha totalizzato circa 936,7 milioni di dollari a livello mondiale, affermandosi come uno dei film d'animazione con protagonisti animali più redditizi della storia del cinema.²⁰¹

Sebbene oggi il mercato cinematografico sia dominato soprattutto da grandi franchise e produzioni d'animazione ad alto budget, le storie semplici e fortemente emotive che hanno come protagonisti gli animali, come ad esempio *Benji, il piccolo randagio* (*Benji*, J. Camp, 1974) e *La volpe e la bambina* (*The Fox and the Child*, L. Jacquet, 2007), continuano a suscitare un forte interesse da parte del pubblico internazionale, mantenendo una significativa popolarità e capacità di attrazione nelle sale cinematografiche.

La forte attrattiva suscitata da alcuni film ha inoltre contribuito ad aumentare l'interesse verso determinate specie o razze animali, modificando gli equilibri in particolare nel mercato cinofilo.²⁰²

Strongheart e Rin Tin Tin svolsero un ruolo fondamentale per l'apprezzamento e la diffusione dei cani di pastore tedesco e a mantenere viva la popolarità di questa razza. Lassie divenne anch'essa

200 C. Puig, *101 Dalmatians' Nabs Top Spot*, in “Los Angeles Times”, 02/12/1996.

<https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1996-12-02-ca-5037-story.html>

201 Guest Magazine, *Animal Box Office Collections- A Look at the Highest Grossing Animal Movies of All Time*, 01/11/2024. <https://www.guestmagazines.co.uk/animal-box-office-collection/>

202 J. Burth, *Animals in film*, cit.

così popolare da far sì che per molto tempo la razza canina Collie venisse rietichettata e identificata con il suo stesso nome.

Uno studio condotto da ricercatori della University of Bristol, della City University of New York e della Western Carolina University ha evidenziato che i film nei quali compaiono cani possono influenzare la popolarità delle razze canine anche per un periodo fino a dieci anni. L'entità di questo effetto risulta inoltre collegata al successo commerciale delle pellicole.

Per lo studio sono stati utilizzati i dati dell'American Kennel Club, che gestisce il più grande registro mondiale di cani di razza, con oltre 65 milioni di esemplari registrati. I ricercatori hanno esaminato complessivamente 87 film in cui compaiono cani, osservando che l'uscita di queste pellicole è spesso seguita da un aumento della popolarità delle razze presenti nei film nei periodi di uno, due, cinque e dieci anni successivi. La sola visione di un film può quindi produrre una propensione duratura verso una determinata razza, preferenza che può manifestarsi anche anni dopo, nel momento in cui si decide di acquistare un cane.

L'analisi ha mostrato che l'impatto dei film sulla diffusione delle razze era particolarmente marcato nei primi decenni del Novecento, mentre con il passare del tempo tale influenza è progressivamente diminuita, osservando quindi che nel corso del secolo l'impatto del cinema sulla diffusione delle razze canine è diminuita. Questo fenomeno potrebbe essere spiegato dall'aumento della concorrenza da parte di altri mezzi di comunicazione, come la televisione e, più recentemente, Internet, oltre che dall'aumento complessivo del numero di film prodotti.²⁰³

L'impiego di cani di razza pura in produzioni cinematografiche come *La carica dei 101* e *Beverly Hills Chihuahua* (*Beverly Hills Chihuahua*, R. Gosnell, 2008) ha contribuito a incrementare la domanda per determinate razze. Tale popolarità, tuttavia, non è accompagnata da un'adeguata conoscenza delle specifiche esigenze comportamentali e sanitarie degli animali da parte dei potenziali proprietari.²⁰⁴

Dopo l'uscita di pellicole che rappresentano alcune razze in modo particolarmente adorabile, molte persone sviluppano il desiderio di possedere proprio quel tipo di cane. Di conseguenza, gli allevamenti intensivi aumentano la produzione di cuccioli per soddisfare la nuova domanda. In queste strutture, le femmine vengono frequentemente fatte riprodurre in modo continuo, con numerose cucciolate successive, fino a compromettere gravemente il loro benessere.²⁰⁵

203L. Stamper, *The Lassie Effect; Study Finds Dog Movies Make Breeds More Popular*, in "Time", 11/09/2014. <https://time.com/3326933/dog-movies-popular-breed/>

204 PETA, *Animal Actors: Involuntary Performers*, cit.

In un primo momento, numerosi acquirenti sono disposti a spendere somme considerevoli per acquistare un cane della razza diventata improvvisamente popolare. Tuttavia, dopo un certo periodo, molti proprietari si rendono conto che l'animale non corrisponde alle aspettative create dal film. I comportamenti mostrati sullo schermo non riflettono la realtà quotidiana e, come accade per molte razze pure, anche questi cani possono presentare specifiche problematiche di salute o esigenze difficili da gestire. Quando tali aspetti emergono, alcuni animali finiscono per essere ceduti o abbandonati nei rifugi.²⁰⁶

Nel periodo successivo all'uscita del film, numerosi rifugi associazioni per la protezione degli animali negli Stati Uniti hanno segnalato un aumento significativo di esemplari di dalmata indesiderati, che venivano restituiti o abbandonati dai proprietari. Molti di questi cani erano stati acquistati o regalati ai bambini durante il periodo natalizio, proprio in concomitanza con la diffusione della nuova versione cinematografica prodotta da Disney. In molti casi i cani arrivavano nei centri di accoglienza in condizioni precarie o con segni di maltrattamento. Secondo gli operatori del settore, una parte significativa di questi animali difficilmente avrebbe trovato una nuova famiglia e alcuni sarebbero stati soppressi.²⁰⁷

Nel film *101 Dalmatians* i dalmata vengono rappresentati come animali affettuosi e divertenti. Tuttavia, l'attrattiva dei cuccioli di dalmata può portare molte persone a sottovalutare le caratteristiche della razza. la realtà della convivenza con questa razza può essere molto diversa dall'immagine proposta sullo schermo. I dalmata, infatti, richiedono molto tempo e risorse da parte dei proprietari: sono molto attivi e possono avere un temperamento energico che può diventare difficile da gestire e talvolta portare a comportamenti aggressivi; inoltre perdono molto pelo, richiedono una gestione attenta e non sempre sono particolarmente adatti alla convivenza con bambini piccoli.²⁰⁸ Inoltre, la razza presenta una predisposizione genetica a problemi²⁰⁹ di salute spesso legati alla riproduzione indiscriminata. L'eccessiva riproduzione della razza infatti , spesso

205 P. Morrison, *Abandoned movie dogs-- Chihuahuas and Dalmatians-- and the voiceless foreclosure victims*, in "Los Angeles Times", 30/09/2008. <https://www.latimes.com/archives/blogs/la-unleashed/story/2008-09-30/abandoned-movie-dogs-chihuahuas-and-dalmatians-and-the-voiceless-foreclosure-victims>

206 P. Morrison, *Abandoned movie dogs-- Chihuahuas and Dalmatians-- and the voiceless foreclosure victims*, cit.

207 M. Navarro, *After Movies, Unwanted Dalmatians*, in "The New York Times", 14/09/1997.

<https://www.nytimes.com/1997/09/14/us/after-movies-unwanted-dalmatians.html>

208 M. Navarro, *After Movies, Unwanted Dalmatians*, cit.

209 Sfgate, *101 Abandoned Dalmatians*, in "Sfgate", 15/09/1997. <https://www.sfgate.com/opinion/article/editorial-101-abandoned-dalmatians-2828044.php>

legata alla forte domanda del mercato, è stata indicata come una possibile causa della diffusione di alcuni difetti genetici nei dalmata, tra cui la sordità congenita e problemi alle vie urinarie.²¹⁰

In alcune grandi città, tra cui New York, la stessa Disney insieme ad associazioni animaliste aveva promosso campagne informative per scoraggiare l'acquisto impulsivo di dalmata, invitando il pubblico a riflettere sulle responsabilità legate alla gestione di un animale domestico. Queste iniziative furono lanciate proprio in coincidenza con la distribuzione del film e successivamente della versione in videocassetta.²¹¹ Inoltre nei titoli di coda del film veniva inserito un messaggio che invitava gli spettatori a riflettere attentamente prima di adottare un animale domestico, sottolineando l'importanza di un impegno responsabile e duraturo, ma questi minimi accorgimenti non sono bastati.²¹²

Un altro esempio riguarda il collegamento tra l'aumento improvviso di husky abbandonati alla popolarità della serie televisiva *Il Trono di Spade* (*Game of Thrones*, HBO, 2011-19). Secondo l'associazione Blue Cross, molte persone avrebbero acquistato cani di questa razza senza essere pienamente consapevoli delle loro esigenze specifiche, che includono una grande quantità di tempo dedicato alla cura dell'animale, oltre a un'intensa attività fisica quotidiana. La serie televisiva include diverse scene con animali simili a lupi bianchi, noti nella narrazione come "dire wolves", rappresentati come compagni fedeli dei protagonisti. Questa rappresentazione ha contribuito ad accrescere l'attrattiva di cani dall'aspetto simile, come gli husky. Tuttavia, sebbene i cuccioli possano apparire particolarmente affascinanti, questi animali richiedono un elevato livello di stimolazione sia fisica sia mentale. L'organizzazione ha segnalato un incremento molto significativo del numero di husky e di razze simili consegnati ai rifugi o abbandonati. In particolare, è stato registrato un aumento del 700% nei casi di cani di questo tipo che necessitano di una nuova adozione. Per la prima volta, inoltre, gli husky sono comparsi tra le prime dieci razze più frequentemente presenti nei centri di accoglienza gestiti dall'associazione.²¹³

Questo fenomeno non si limita ai soli cani ma situazioni simili si sono verificate anche con molti altri film, come nel caso del film *Babe*, che contribuì al forte aumento della domanda di cuccioli di maiale come animali domestici, che verranno però abbandonati una volta adulti. Anche in questo

210 M. Navarro, *After Movies, Unwanted Dalmatians*, cit.

211 M. Navarro, *After Movies, Unwanted Dalmatians*, cit.

212 J. Burth, *Animals in film*, cit.

213 A. Rucki, *Numbers of abandoned huskies on the rise after Game of Thrones popularity*, in "The standard", 04/09/2014. <https://www.standard.co.uk/news/world/numbers-of-abandoned-huskies-on-the-rise-after-game-of-thrones-popularity-9712117.html>

caso la realtà della gestione quotidiana risultò più complessa rispetto all'immagine cinematografica, portando alcuni proprietari ad abbandonare gli animali nei centri di accoglienza.

Questo fenomeno solleva una questione più ampia riguardo alle responsabilità legate alla rappresentazione degli animali nei media e alle conseguenze indirette sul benessere animale. Alcuni osservatori hanno suggerito che una parte dei ricavi generati da film che promuovono involontariamente queste “mode” legate agli animali domestici potrebbe essere destinata ai rifugi, che spesso devono gestire l'aumento di animali acquistati impulsivamente e successivamente abbandonati.

Nei rifugi di alcune città statunitensi, come Los Angeles, determinate razze risultano particolarmente numerose tra gli animali in attesa di adozione. Tra queste si trovano spesso Chihuahua e pastori tedeschi, oltre ad altre razze molto diffuse. Questo dato evidenzia come l'acquisto impulsivo, influenzato da tendenze mediatiche o culturali, possa contribuire al problema dell'abbandono.²¹⁴

214 P. Morrison, *Abandoned movie dogs-- Chihuahuas and Dalmatians-- and the voiceless foreclosure victims*, cit.

MONOGRAFIE

- D. Ferrario (a cura di), *Bestiale! Animal Film Stars*, Milano, Silvana Editoriale, 2017.
- J. Burt, *Animals in film*, London, Reaction Book, 2002.
- M. Lawrance, *Animal Life and the Moving Image*, London, British Film Institute, 2015.
- B. Smaill, *Regarding Life: Animals and the Documentary Moving Image*, New York, SUNY Press, 2016.
- A. McLean, *Cinematic Canines: Dogs and Their Work in the Fiction Film*, New Jersey, Rutgers University Press, 2014.
- A. Bazin, *Che cos'è il cinema?*, Milano, Garzanti, 1999.
- S. Cubitt, *Ecocinema theory and practice*, New York, Routledge, 2016.
- S. Cubitt, *Ecomedia*, Amsterdam - new York, Rodopi, 2005.
- S. Coren, *L'intelligenza dei cani*, Milano, Arnoldo Mondadori, collana Oscar Saggi, 2017.

SITI WEB DI ENTI PER LA TUTELA DEGLI ANIMALI

American Humane, *Guidelines for the Safe Use of Animals in Filmed Media*, 2021.
<https://www.americanhumane.org/wp-content/uploads/2025/11/NAWH-Guidelines-for-the-Safe-Use-Animals-Filmed-Media-2021.pdf>

American Humane Association, *Consolidate financial statements*, 30/06/2025.
<https://www.americanhumane.org>.

PETA, *About PETA*, 2026, [s.d.].<https://www.peta.org/about-peta/?utm>

PETA, *Animals in Movies and on Television: Cruelty Behind the scenes*, [s.d.].
<https://www.peta.org/issues/animals-in-entertainment/animals-in-film-tv/>

S. Miller, *It's Time for Hollywood to 'Strike' Animal Exploitation*, in "PETA", 07/09/2023.
<https://www.peta.org/news/why-animals-are-not-actors/?utm>

PETA, *Animal Abuse and Neglect During 'The Hobbit' Filming*, 26/11/2012.
<https://www.peta.org/features/hobbit-unexpected-cruelty/>

PETA, *HBO Cancels 'Luck'*, 14/10/2013.
<https://www.peta.org/news/luck-horse/>

PETA, *Animal Actors: Involuntary performers*, [s.d].
<https://www.peta.org/issues/animals-in-entertainment/animals-used-entertainment-factsheets/animal-actors-command-performances/>

ENPA, *La tutela degli animali nel cinema e l'educazione dei minori. Il lavoro di Enpa*, 2026.
<https://enpa.org/enpa-cinema/>

ARTICOLI IN RIVISTA

S.Wearing, *Free Willy: the whale-watching legacy*, in “Worldwide Hospitality and Tourism Themes”, 2011.

L. Stamper, *The Lassie Effect; Study Finds Dog Movies Make Breeds More Popular*, in “Time”, 11/09/2014.
<https://time.com/3326933/dog-movies-popular-breed/>

S. Orlean, *The dog star*, in “The new yorker”, 22/08/2011.
<https://www.newyorker.com/magazine/2011/08/29/the-dog-star>

L. Barnett, *Hollywood Walk of Fame honors Lassie, Rin Tin Tin, Strongheart...but not asta. A travesty, we say!*, in “Los Angeles Times”, 09/03/2010.
<https://www.latimes.com/archives/blogs/la-unleashed/story/2010-03-09/hollywood-walk-of-fame-honors-lassie-rin-tin-tin-strongheart-but-not-asta-a-travesty-we-say>

S. King, *Classic Hollywood: Saluting Hollywood's dog star*, in “Los Angeles Times”, 04/07/2012.
<https://www.latimes.com/entertainment/la-xpm-2012-jun-04-la-et-classic-hollywood-20120604-story.html>

La Stampa , *Il cane star*, 11/10/2017
https://www.lastampa.it/la-zampa/2017/10/11/news/il_cane_star-367819745/

R. Sebastian, *La difficile arte della commedia cinematografica con animali*, in “Uzak”, 03/04/2017.
<https://www.uzak.it/rivista/uzak-37/corpo-comico/la-difficile-arte-della-commedia-cinematografica-con-animali.html>

A. Butera, *War Horse, cavalli veri o CGI? Ecco quanti ne hanno usati sul set*, in “CiakClub”, 13/01/2024.
<https://www.ciakclub.it/war-horse-cavalli-veri-o-cgi-ecco-quant- ne-hanno-usati-sul-set/>

P. Klein, *Group Acts as Protector of Animal Stars in Movies*, in “Los Angeles Times”, 12/03/1987.
<https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1987-03-12-gl-9087-story.html>

C. Davis, *10 popular movies that faced claims of animal abuse*, in “NBC26”, 20/01/2017.
<https://www.nbc26.com/news/national/10-popular-movies-that-faced-claims-of-animal-abuse>

A. Gruttadaro, *The Insane Story Behind Disney’s ‘Snow Buddies’ , The Movie Who Killed 5 Puppies*, in “Complex”, 16/12/2016.
<https://www.complex.com/pop-culture/a/andrew-gruttadaro/snow-buddies-killed-five-puppies>

G. Baum, *Animals Were Harmed*, in “The hollywood reporter”, 25/11/2013.
<https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/animals-were-harmed-hollywood-reporter-investigation-on-set-injury-death-cover-ups-659556/>

G. Baum, *What Really Happened on HBO’s ‘Luck’- And Why Nobody Was Held Accountable*, in “The Hollywood reporter”, 25/11/2013.
<https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/what-happened-hbos-luck-why-nobody-was-held-accountable-1120193/>

A. Lodhi, *Animal abuse in film: How Hollywood hurts!*, in “Eluxe Magazine”, 25/01/2024.
<https://eluxemagazine.com/culture/articles/animal-abuse-in-films/>

H. Williams, *Can CGI Animals Ever Replace the Real Thing?*, in “Screen Rant”, 10/03/2016.
<https://screenrant.com/jungle-book-cgi-animals-vfx-motion-capture/>

P. Morrison, *Abandoned movie dogs-- Chihuahuas and Dalmatians-- and the voiceless foreclosure victims*, in “Los Angeles Times”, 30/09/2008. <https://www.latimes.com/archives/blogs/la-unleashed/story/2008-09-30/abandoned-movie-dogs-chihuahuas-and-dalmatians-and-the-voiceless-foreclosure-victims>

M. Navarro, *After Movies, Unwanted Dalmatians*, in “The New York Times”, 14/09/1997.
<https://www.nytimes.com/1997/09/14/us/after-movies-unwanted-dalmatians.html>

Sfgate, *101 Abandoned Dalmatians*, 15/09/1997.
<https://www.sfgate.com/opinion/article/editorial-101-abandoned-dalmatians-2828044.php>

C. Puig, *101 Dalmatians' Nabs Top Spot*, in "Los Angeles Times", 02/12/1996.

<https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1996-12-02-ca-5037-story.html>

Guest Magazine, *Animal Box Office Collections- A Look at the Highest Grossing Animal Movies of All Time*, 01/11/2024. <https://www.guestmagazines.co.uk/animal-box-office-collection/>

A. Rucki, *Numbers of abandoned huskies on the rise afret Game of Thrones popularity*, in "The standard", 04/09/2014.

<https://www.standard.co.uk/news/world/numbers-of-abandoned-huskies-on-the-rise-after-game-of-thrones-popularity-9712117.html>

C. Puig, *101 Dalmatians' Nabs Top Spot*, in "Los Angeles Times", 02/12/1996.

<https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1996-12-02-ca-5037-story.html>