



**UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA**

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

Dipartimento di Beni Culturali

Corso di laurea triennale in Discipline delle arti, della musica e dello spettacolo

Est-etica della satira nell'animazione statunitense per adulti:

da "Fritz the Cat" alla serialità contemporanea

**RELATORE: PROF. ALBERTO GIACOMELLI
CORRELATORE: PROF. MARCELLO GHILARDI**

**LAUREANDO: HELA MIRIAM AL NASRAWY
MATRICOLA: 2086194**

Anno Accademico 2025/2026

***“Io sono il numero 0”
Sangue Misto, Lo straniero.***

Indice

| | |
|--|----|
| Introduzione | 1 |
| Capitolo 1: Storia del cinema d'animazione e della censura | 2 |
| 1.1 Preistoria | 2 |
| 1.2 Origini e sviluppo dell'animazione statunitense | 3 |
| 1.3 Codice Hays e la censura nei media audiovisivi americani | 15 |
| | |
| Capitolo 2: <i>Fritz the Cat</i> : una rottura nel sistema | 19 |
| 2.1 Ralph Bakshi | 19 |
| 2.2 <i>Fritz the Cat</i> , il precursore del genere | 25 |
| 2.3 L'eredità di <i>Fritz the Cat</i> : <i>I Simpson</i> e <i>South Park</i> | 32 |
| | |
| Capitolo 3: Arte, politica e mercato: la satira fine a sé stessa | 43 |
| 3.1 La mercificazione del dissenso nell'animazione statunitense per adulti | 43 |
| 3.2 <i>Fritz the Cat</i> : Eden o peccato originale? | 48 |
| | |
| Conclusione | 51 |
| Bibliografia | 52 |
| Sitografia | 54 |
| Appendici | 55 |

Introduzione

La storia dell'animazione statunitense configura quest'ultima per lo più come genere relegato ad un target infantile. Con il tempo però, e con la caduta di tutti gli apparati censori volti a controllare i contenuti all'interno dei prodotti audiovisivi di massa con la fine degli anni Sessanta, si sviluppò sempre di più la necessità sia da parte degli artisti che da parte del pubblico di esplorare la tecnica dell'animazione oltre i limiti fin ad allora imposti. L'animazione infatti permette di mostrare qualsiasi cosa si voglia nella maniera più *espressiva* possibile, più dinamica, più astratta, senza dover dipendere, e di conseguenza venir limitati, dalle leggi empiriche. Per questa sua caratteristica intrinseca, in concomitanza con i movimenti controculturali sessantottini che auspicavano il superamento dei limiti valoriali della cultura tradizionale e l'importanza del concetto di libertà attraverso la contestazione, di cui fecero parte moltissimi artisti che si videro censurati da circa trent'anni nell'audiovisivo, si fece strada la necessità viscerale di superare quei limiti e di portare qualcosa di nuovo. Il primo a farsi carico di questo bisogno nel mondo del cinema d'animazione di massa statunitense fu Ralph Bakshi, animatore e regista americano, con la sua opera prima *Fritz the Cat*, film d'animazione basato sui fumetti omonimi di Robert Crumb.

Nel primo capitolo si contestualizzerà il fenomeno *Fritz the Cat* partendo dalla storia dell'animazione e della censura statunitense così da spiegare la sua importanza e la sua funzione spartiacque.

Nel secondo capitolo si analizzerà il film in sé dal punto di vista stilistico e tematico, con particolare attenzione al linguaggio triviale, al tono satirico e ai temi affrontati, dai più tabù come la sessualità e la droga, a quelli più filosofico politici legati alla ribellione, al razzismo, alla violenza, e alla natura contraddittoria dei movimenti di contestazione, risultando in una critica sociale complessa e comprensiva di tutte le sue istanze la quale verrà ripresa a posteriori dai suoi successori televisivi come *I Simpson* e *South park*, riprendendo i suoi stilemi ed esplorandoli ulteriormente.

Il terzo capitolo intende mettere in discussione la funzionalità effettiva di questi prodotti, portando avanti la questione moralmente contraddittoria dei prodotti che propongono critiche sociali, politiche e culturali pur facendo parte e traendone perfino vantaggio, oltre che profitto, in quanto prodotti che esistono grazie al mercato e alla società capitalista che criticano. Si esplorerà la natura contraddittoria della critica attraverso il paradosso della parodia e il modo in cui il sistema capitalista introietta il dissenso attraverso la mercificazione, concentrandosi in particolare sul ruolo dello spettacolo in questa dinamica, sulla dialettica fra di esso e l'individuo massificato e su come *Fritz the Cat* si pone.

Capitolo 1

Storia del cinema d'animazione e della censura

1.1 Preistoria

Quando si parla di cinema d'animazione si è tentati a far coincidere la sua nascita con il XX secolo e con le prime pellicole su supporto celluloido. In realtà l'idea stessa di dar vita al movimento attraverso immagini statiche ha radici molto più antiche. Si può parlare di una vera e propria "preistoria dell'animazione", anche detto primo periodo¹, popolata da episodi sporadici di produzioni o invenzioni che fanno da precursori al successivo sviluppo dell'animazione che culminò con l'emblematica invenzione della Lanterna Magica nel XVII secolo, la quale offriva illusioni di figure che si muovevano grazie a proiezioni su superfici, spesso accompagnate da effetti sonori e da un narratore che dava voce alle immagini.

Nell'Ottocento la fascinazione per il movimento illusorio esplose in una serie di invenzioni destinate a segnare il percorso. Il taumatropio (1825), un dischetto contenente due immagini che, se fatto girare rapidamente, sembrano fondersi in un'unica scena (un uccello in gabbia, ad esempio), sfrutta il principio della persistenza retinica. Il fenachistoscopio (1832) e lo zootropio (1834) introducono delle ruote con disegni in sequenza, osservati attraverso delle feritoie: quando ruotano velocemente, le figure sembrano camminare, saltare, correre. Questi apparecchi rappresentano le prime macchine per creare l'illusione del cinema². L'oggetto più raffinato di questa serie è il prassinoscopio, un prisma di specchi montato su un perno rotante e circondato da una striscia di disegni che venivano riflessi, ideato nel 1876 da Émile Reynaud grazie ai propri studi sulla persistenza dell'immagine sulla retina. L'anno dopo lo brevettò e nel 1878 lo presentò all'Esposizione Universale di Parigi, riscuotendo molto successo. Dopo qualche anno però l'invenzione cessò di destare interesse dal grande pubblico che preferì altre forme di intrattenimento, così Reynaud, sempre sul modello del

¹ La periodizzazione usata in questa tesi di ricerca si basa sulla mappatura conferita da Giannalberto Bendazzi all'interno del volume *Animazione. Una storia globale*, il quale non rispetta i dettami della periodizzazione cinematografica e audiovisiva americana se non grossomodo poiché la storia dell'animazione segue una cronologia di eventi concomitante ma diversa, con avvenimenti e innovazioni proprie.

² G. Bendazzi, *Animazione. Una storia globale*, trad. it. it. a cura di G. Bendazzi, Utet, Milano, 2017.

prassinoscopio, realizza il Teatro Ottico, una macchina che attraverso un proiettore e un sistema di specchi riproduce le immagini direttamente su uno schermo, anticipando le pratiche di visione del cinematografo³. Nel 1892 poi compie il passo decisivo al Musée Grévin di Parigi presenta le sue *Pantomimes lumineuses*, piccoli film di disegni colorati su pellicola trasparente, proiettati al pubblico con accompagnamento musicale e spesso con un narratore dal vivo. Titoli come *Pauvre Pierrot* non erano semplici esercizi di stile, ma vere narrazioni animate, che anticipavano la forma spettacolare che il cinema avrebbe assunto: per questo Reynaud può essere considerato il primo vero “regista di animazione”, pur operando in un’epoca antecedente al cinema⁴.

1.2 Origini e sviluppo dell'animazione statunitense

Con l'avvento del cinematografo ci fu un cambiamento decisivo per gli studi sul movimento: non più una mera proiezione di disegni attraverso l'uso di macchine artigianali, bensì si sfruttò la pellicola fotografica per raccontare storie animate. In questo contesto si colloca James Stuart Blackton, autore di *Humorous Phases of Funny Faces* (1906), film di pochi minuti, ma dal fascino pionieristico: facce disegnate su una lavagna si animano, un uomo fuma, un clown ride, una coppia danza. Nonostante la semplicità, l’opera segna il passaggio dal gioco ottico alla vera animazione cinematografica, riprodotta su pellicola e distribuita nelle sale. Ciò è possibile grazie alla tecnica del fotogramma per fotogramma: le caricature vengono disegnate su una lavagna e sembrano animarsi, cancellando e ridisegnando i tratti a ogni scatto, creando l’illusione del movimento. L’effetto appare rudimentale, ma segna un passaggio decisivo: per la prima volta il disegno statico viene trasformato in sequenza dinamica, aprendo la strada alle tecniche che diventeranno proprie dell’animazione⁵.

Anche in Italia è possibile trovare un sentimento di fascinazione verso questi primi sperimentalismi grazie ai fratelli Arnaldo Ginna e Bruno Corra, entrambi esponenti del

³ L. D'Albis, *Non sono cattivi... li disegnano così. New Hollywood e cinema d'animazione per adulti: da Ralph Bakshi a chi ha incastrato Roger Rabbit*, Placebook Publishing & Writer Agency Srls, 2022, pp. 16-17.

⁴ G. Rondolino, *Storia del cinema d'animazione: dalla lanterna magica a Walt Disney da Tex Avery a Steven Spielberg*, Utet, Torino, 2003, pp. 56-57.

⁵ Cfr. G. Bendazzi, *Animazione. Una storia globale*.

Futurismo italiano che realizzarono tra il 1910 e il 1920 delle autentiche “musiche cromatiche”, cinepitture che mutano nel tempo come i suoni di una sinfonia⁶.

Negli stessi anni in Francia Émile Cohl sperimenta con figure stilizzate e storie surreali, segnando con *Fantasmagorie* (1908) la fine di questi sporadici sperimentalismi e avviando l'epoca dell'animazione vera e propria. Esso si presenta come un cortometraggio di due minuti che viene unanimemente considerato il primo film pienamente sviluppato animato fotogramma per fotogramma su pellicola. Le figure, disegnate in linea bianca su sfondo nero, si trasformano e mutano senza sosta: un clown diventa un cavallo, un bottone si trasforma in un vino, e così via in una serie di metamorfosi surreali. L'opera, pur nella sua semplicità, rivela la natura dell'animazione come arte del mutamento continuo e illimitato.



Figura 1.1: Fotogramma di *Fantasmagorie*.

Con l'uscita di *Fantasmagorie* si accede al secondo periodo, o “i pionieri del muto” (1908-1928).

La fantasia di Cohl lo porta a esplorare un linguaggio visivo fluido e inventivo, che influenzerà molti autori successivi, inclusi i pionieri americani come Winsor McCay, fumettista di straordinaria fama, autore della striscia *Little Nemo in Slumberland*. McCay intuisce che l'animazione può dare ai suoi disegni una vita nuova.

Nel 1911 porta al cinema *Little Nemo*, un breve film animato in cui i suoi personaggi prendono vita sullo schermo, ma il salto decisivo arriva con *Gertie the Dinosaur* (1914): ciò che colpisce non è solo la fluidità del movimento, ottenuta con uno sforzo titanico di disegno manuale, ma

⁶ B. Corra, *Musica cromatica*, in E. Thovez (a cura di), *Il pastore, il gregge e la zampogna*, Libreria Beltrami, Bologna, 1912.

la personalità stessa di Gertie. Non è una marionetta meccanica: ha espressioni, emozioni, reazioni e una personalità infantile in contrasto con la stazza della sua figura. Durante le esibizioni, McCay si presentava sul palco e dialogava con Gertie, che sullo schermo obbediva ai suoi comandi o faceva i capricci. Lo spettacolo univa la fruizione dal vivo e l'animazione, creando l'illusione che il personaggio fosse realmente presente. Con Gertie nasce un concetto nuovo: il personaggio animato come "attore", influenzando la percezione stessa dell'animazione, non più percepita come una curiosità tecnica, ma come un'arte con un proprio linguaggio narrativo.

Accanto a McCay lavorano altri pionieri come John Randolph Bray, che introduce il lavoro animato come una catena di montaggio dividendo il lavoro in fasi (disegnatore principale, intercalatori, ripassatori), e Raoul Barré, che perfeziona la tecnica dei fogli perforati per mantenere l'allineamento durante le riprese fotogramma per fotogramma, eliminando così gli sgradevoli salti dell'immagine propri dei primi esperimenti. Inoltre a Barré si deve l'invenzione della cosiddetta slash-and-tear technique: l'animatore disegna il personaggio su più fogli sovrapposti e ritaglia solo la parte mobile (ad esempio un braccio o una gamba), sostituendo di volta in volta il frammento variato, riducendo enormemente il numero di disegni necessari e velocizzando la produzione. Grazie a loro si passa dall'artigianato individuale a una prima forma di industria.

Dopo i pionieri come McCay, Bray e Barré, l'animazione americana entra negli anni Venti con nuove ambizioni. È il decennio dell'affermazione di Hollywood come industria e della nascita dei grandi studi. Anche l'animazione sente questa trasformazione: da intrattenimento sperimentale e artigianale si prepara a diventare un'arte industriale per il grande pubblico.

In questo scenario emergono Max e Dave Fleischer, due fratelli di origine austriaca naturalizzati americani, che fondano lo Studio Fleischer, destinato a diventare il principale rivale di Walt Disney. I Fleischer si distinguono fin dall'inizio per il loro spirito tecnico e sperimentale. Max Fleischer brevetta nel 1915 il rotoscopio, un apparecchio che consente di proiettare un filmato dal vero su un piano trasparente ricalcando i movimenti degli attori fotogramma dopo fotogramma. Questo permette di ottenere animazioni incredibilmente realistiche, che in quegli anni sembravano pura magia. Il loro primo grande successo è la serie *Out of the Inkwell*, nata nel 1919, che ha per protagonista Koko the Clown. I corti sono caratterizzati da una costante interazione tra il mondo dell'animatore e quello animato: spesso si vede la mano di Max Fleischer disegnare il clown, che poi prende vita e agisce autonomamente, ribellandosi al suo creatore o giocando con oggetti del mondo reale. Questa dinamica, il confine infranto tra realtà e immaginazione,

diventa un marchio di fabbrica dei Fleischer e li distingue dal percorso che Disney stava iniziando a tracciare in concomitanza⁷. I Fleischer sviluppano uno stile sporco e rozzo sia dal punto di vista visivo che sonoro, analogo alla satira grottesca, arrivando a trattare persino tematiche considerate adulte come la sessualità, in opposizione completa allo stile fiabesco disneyano⁸.

Negli anni Trenta, con l'avvento del sonoro, i Fleischer trovano terreno fertile per la loro vena innovativa. Il personaggio destinato a consacrarli è Betty Boop, apparsa nel 1930 come comparsa in un corto di Talkartoons. Originariamente pensata con un aspetto canino, Betty Boop si trasforma ben presto in una giovane donna dai tratti caricaturali ma sensuali, caratterizzata da vestiti succinti e dalla voce civettuola. Il suo design, ispirato alle flapper girls e alle cantanti jazz dell'epoca, la rende un'icona immediata. Ella balla il Charleston, canta con tono da soubrette, ammiccando allo spettatore. È un personaggio adulto in un'epoca in cui i cartoni non sono ancora associati esclusivamente all'infanzia: i corti sono proiettati nei cinema prima dei film principali, rivolti a un pubblico misto e spesso maturo. Il successo di *Betty Boop* si lega anche alla cultura musicale: molti corti ospitano artisti jazz contemporanei, integrati con le animazioni. Lo stile d'animazione dei Fleischer è metropolitano, notturno, permeato di atmosfere urbane e da uno spirito trasgressivo. Un altro capitolo importante della produzione dei Fleischer è la serie di corti dedicata a *Superman*, a partire dal 1941, che segnano un cambio di registro rispetto al tono comico e grottesco delle opere precedenti. Qui l'animazione si fa epica, realistica, con scenari urbani dettagliati e movimenti fluidi ottenuti anche grazie al rotoscopio: il personaggio di Superman vola, combatte criminali e mostri con una spettacolarità senza precedenti, anticipando l'estetica dei film di supereroi moderni. Nonostante il successo, i Fleischer si trovano in difficoltà: la concorrenza con Disney, che si espande con forza nei lungometraggi, e i costi sempre più alti delle produzioni li mettono in crisi, costringendo lo studio a passare nel 1942 sotto il controllo della Paramount, chiudendo definitivamente l'epopea dei due fratelli. Tuttavia, l'eredità dei Fleischer è enorme: hanno introdotto personaggi indimenticabili, hanno portato il jazz e l'erotismo nell'animazione, hanno osato contaminare il reale con l'immaginario, distinguendosi dal modello disneyano.

⁷ Cfr. G. Bendazzi, *Animazione. Una storia globale*.

⁸ M. Langer, *Imaginaria 1 cinema. Max e Dave Fleischer: da Koko the clown a Super-man*, Arsenale, Venezia, 1980, p. 37.

Questa fase si conclude il 18 novembre 1928 con la proiezione del primo film parlato, il cortometraggio *Steamboat Willie*, il primo di Walt Disney, che aprirà le porte al terzo periodo della storia dell'animazione (1928-2951), in cui Disney sugellerà il primato nell'industria.

Nel 1928, data di uscita di *Steamboat Willie*, Mickey Mouse debutta sugli schermi americani. Il corto non è solo una mera presentazione del nuovo personaggio, ma un'innovazione tecnica epocale: per la prima volta l'animazione è accompagnata dal sonoro sincronizzato dove le immagini e la musica scorrono insieme con una precisione mai vista. Mickey, il piccolo topolino antropomorfo, diventa immediatamente un'icona, seguito da Minnie, Pluto, Goofy e Donald Duck, che vanno ad ampliare l'universo Disney. La forza di questi personaggi sta nella loro capacità di incarnare archetipi semplici ma immediati, che conquistano spettatori di tutte le età.

In parallelo Disney lancia le *Silly Symphonies*, una serie di corti musicali in cui sperimenta tecniche e stili diversi, ed è qui che si testa l'uso del colore: emblematico è *Flowers and Trees* (1932), primo corto a colori in Technicolor. Prima di allora il colore nei cartoni era sperimentale, spesso limitato a procedimenti bicromatici che non restituivano tutta la gamma cromatica, ma con il nuovo sistema Technicolor, tecnica che separa la pellicola in tre matrici (rosso, verde e blu), è possibile ottenere una resa ricca, brillante e stabile.

Disney ottenne l'esclusiva dell'uso di questo processo per alcuni anni, conferendogli un vantaggio competitivo enorme: grazie alla vivacità dei colori di *Flowers and Trees* colpì immediatamente pubblico e critica, tanto che il corto vinse l'Oscar. Da lì in avanti, il colore divenne parte integrante dello stile Disney e consolidò l'idea del lungometraggio animato come *spettacolo visivo totale*. Questi esperimenti servirono da laboratorio creativo per spingere i limiti dell'animazione sempre più in avanti.

Il sogno di Walt però è ancora più ambizioso: realizzare un lungometraggio animato. L'idea sembra folle a Hollywood: chi mai avrebbe guardato un cartone lungo più di un'ora? Persino i suoi collaboratori parlano della cosiddetta Disney's Folly, la follia di Disney, ma egli non si scoraggia. Dopo anni di lavoro e con un investimento senza precedenti, nel 1937 esce *Snow White and the SEven Dwarfs*. Il film fu una rivelazione: la drammaticità del racconto introdusse nel cartone una tensione oscura, in grado di creare autentico terrore nello spettatore. Accanto a questo lato cupo, il film mostrava un'attenzione senza precedenti al realismo dei movimenti e delle espressioni. Biancaneve era animata con grazia quasi umana, frutto anche dell'uso del rotoscopio per studiare i gesti degli attori dal vero. Ma l'aspetto forse più rivoluzionario fu la caratterizzazione dei personaggi secondari, in particolare i sette nani: per la prima volta in un cartone ogni figura aveva una personalità distinta, riconoscibile e coerente. Essi non erano

semplici comparse funzionali, ma veri protagonisti, capaci di alternare comicità e tenerezza e fungendo da contrappeso comico alla drammaticità del racconto.

È il primo lungometraggio animato che racchiude sia il sonoro che il colore ad aver avuto un successo globale, consacrando la figura di Disney nel panorama cinematografico.

Il trionfo del lungometraggio aprì la strada a un'epoca di sperimentazione e rischi ma la complessità della produzione e i costi elevatissimi, uniti alle difficoltà di distribuzione internazionale dovute allo scoppio della Seconda Guerra Mondiale, portarono a un insuccesso economico.

Con *Bambi* (1942), l'animazione arriva a un nuovo livello di naturalismo grazie alla cura nei movimenti degli animali, nello studio della luce nei boschi, nella resa delle stagioni rendendo il film un trionfo artistico.

In questi anni lo studio Disney si trasforma in una vera fabbrica creativa. Walt organizza il lavoro con estrema rigidità, suddividendo le mansioni tra animatori principali, intercalatori, coloristi e i reparti di effetti speciali. I suoi collaboratori, i cosiddetti "Nine Old Men", diventano i custodi dei principi fondamentali dell'animazione: squash and stretch, anticipation, timing, staging, appeal, regole che ancora oggi guidano il mestiere.

Gli anni della guerra segnarono una svolta: parte dello studio venne impiegato per produzioni di propaganda a sostegno dello sforzo bellico americano. Nascono così corti come *Der Fuehrer's Face* (1943), in cui Paperino sogna di vivere nella Germania nazista, una satira feroce che vince l'Oscar. Ma l'atmosfera nello studio si fa tesa: nel 1941 scoppia uno sciopero degli animatori, che protestano contro le condizioni di lavoro e i salari. Disney vive questa ribellione come un tradimento, e ne esce segnato.

Con i film degli anni Trenta e Quaranta Disney impose un nuovo modello: il lungometraggio animato come opera d'arte totale, capace di emozionare e di competere con il cinema dal vero. Ma anche un sistema produttivo rigido, industriale, che definisce l'animazione come un lavoro collettivo e non più come un gesto individuale.

Il quarto periodo va dalla proiezione del cortometraggio *Gerald McBoing-Boing* della UPA del 1951 all'inaugurazione del primo Festival Internazionale del Cinema d'animazione nel 1960 ad Annecy, in Francia⁹.

La United Productions of America (UPA), nata inizialmente con il nome di Industrial Film and Poster Service fu uno studio nato da un gruppo di ex animatori Disney che a seguito del grande

⁹ Cfr. G. Bendazzi, *Animazione. Una storia globale*.

sciopero degli animatori nel 1941 causato dalle condizioni lavorative disumane e dai salari da fame¹⁰ e ispirati dalle avanguardie artistiche e dal design modernista, cercarono una via diversa di espressione artistica che non fosse la mera imitazione della realtà. Se Disney puntava sempre più sul realismo, sul naturalismo, sul movimento fluido e sulla tridimensionalità, la UPA percorse la strada opposta, caratterizzandosi con una grafica piatta ed estremamente stilizzata, dai colori piatti e dalle linee essenziali. Il manifesto estetico dello studio è *Gerald McBoing-Boing* (1950), cortometraggio tratto da una storia di Dr. Seuss con protagonista un bambino che non parla ma emette solo suoni onomatopeici. La storia è raccontata con un tratto grafico minimalista, senza sfondi dettagliati, ma dall'effetto sorprendente: l'animazione diventa più vicina al design pubblicitario e al linguaggio delle illustrazioni moderne, diversificandosi dal mondo disneyano. *Gerald McBoing-Boing* vince l'Oscar e segna l'inizio di una nuova sensibilità artistica¹¹ in cui l'animazione non è più considerata un genere poiché non ha un contenuto tematico predeterminato, né una propria struttura narrativa, dimostrando invece che essa può essere una tecnica artistica in grado di rappresentare un'infinita varietà di generi e tematiche¹².

In questo periodo dunque si delineano i rivali di questo modello di perfezione tecnica e dal melodramma fiabesco e dal realismo stilizzato di Disney, caratterizzati dalla comicità veloce, del nonsense, e dalla caricatura spinta, dove la differenza non è solo estetica, ma culturale: da una parte l'idealismo e la ricerca dell' "arte totale", dall'altra l'umorismo spregiudicato che si prende gioco del suo stesso pubblico.

Alla Warner Bros, con le serie *Looney Tunes* e *Merrie Melodies*, si sviluppa uno stile di animazione che diventerà leggendario. I registi principali, Tex Avery, Chuck Jones, Bob Clampett, Friz Freleng, Frank Tashlin, formano un gruppo di creativi che, pur lavorando all'interno di un sistema industriale, riescono a imprimere un'impronta personale alle loro opere.

Il personaggio simbolo della Warner è senza dubbio Bugs Bunny. Bugs non è un eroe positivo alla Disney, ma un trickster, un imbrogliatore che si diverte a umiliare gli avversari, protagonista di storie fatte di inseguimenti, gag slapstick, travestimenti improvvisi e di una costante rottura

¹⁰ T. Sito, *Drawing the Line: The Untold Story of the Animation Unions from Bosko to Bart Simpson*, University Press of Kentucky, Lexington, 2006.

¹¹ Cfr. G. Bendazzi, *Animazione. Una storia globale*.

¹² T. Ceruso, *Tra Disney e Pixar: la maturazione del cinema d'animazione americano*, Sovera, Roma, 2013, p. 10.

della quarta parete: Bugs parla direttamente allo spettatore, commenta la trama e prende in giro gli stessi autori.

Negli anni Quaranta e Cinquanta Chuck Jones perfeziona la formula grazie all'introduzione di duelli comici che sembrano coreografie: le infinite disavventure di Road Runner e Wile E. Coyote, basate su una logica ripetitiva eppure sempre sorprendente, sono un capolavoro di tempo comico e invenzione visiva. Qui la musica svolge un ruolo centrale: il compositore Carl Stalling crea un accompagnamento sonoro sincopato, fatto di citazioni musicali e ritmi jazz, che segue ogni gag con precisione millimetrica. L'animazione Warner non cerca il realismo, ma l'esagerazione: corpi che si deformano, occhi che esplodono, fughe velocissime, esplosioni assurde, una comicità anarchica che riflette lo spirito irriverente dell'America popolare.

Alla MGM si sviluppa un altro polo fondamentale dell'animazione comica: la serie di *Tom & Jerry*, creata nel 1940 da William Hanna e Joseph Barbera. I corti raccontano l'eterna lotta tra il gatto Tom e il topo Jerry, una guerra fatta di inseguimenti, trappole, botte e disastri in contesti domestici. La formula, apparentemente ripetitiva, diventa un laboratorio di gag visive e sonore: i personaggi raramente parlano, e tutta la comicità si basa sulla fisicità e sul ritmo.

Non solo conquista il pubblico, ma ottiene anche il riconoscimento della critica: negli anni Quaranta e Cinquanta vince numerosi Oscar come miglior cortometraggio animato. L'animazione è curatissima, con grande attenzione al movimento e all'espressività, ma al contempo violenta e slapstick, al punto che oggi molte gag apparirebbero eccessive.

Un'altra figura chiave della MGM è ancora Tex Avery, che dopo l'esperienza alla Warner porta qui il suo stile al massimo della follia, spingendo l'animazione oltre i limiti del senso comune. Nei suoi corti gli occhi dei personaggi schizzano fuori dalle orbite, i corpi esplodono e si ricompongono, le gag si susseguono a un ritmo infernale¹³; iconiche le sue parodie surreali dei cartoni romantici e delle fiabe che capovolgono l'immagine di personaggi sedimentati nella cultura occidentale e creando un ponte con la contemporaneità, i personaggi rompono continuamente la quarta parete, includendo perfino lo spettatore che diventa parte integrante del racconto¹⁴. Avery è forse il regista che più di tutti ha definito la "logica illogica" dell'animazione, dimostrando che un cartone può infrangere tutte le leggi fisiche e narrative sfruttando al meglio il concetto di *cartoon physics*¹⁵.

¹³ Cfr. G. Bendazzi, *Animazione. Una storia globale*.

¹⁴ J. Adamson, *Tex Avery: King of Cartoons*, Da Capo Press, Boston, 1975, p. 187.

¹⁵ Concetto ripreso dalle strisce fumettistiche, si riferisce al sistema di leggi fisiche usate nell'animazione che non rispettano le leggi reali al fine di ottenere effetti comici o drammatici come la gravità che entra in gioco solo quando il personaggio si rende conto di essere, ad esempio, sospeso su un dirupo o il poter dipingere dei passaggi

Gli anni Quaranta e Cinquanta sono dunque l'epoca d'oro dei corti comici americani, i quali venivano proiettati nelle sale prima dei film principali, diventano parte integrante dell'esperienza cinematografica. Per molti spettatori, Bugs Bunny o Tom & Jerry sono familiari quanto le star di Hollywood. Questa popolarità si accompagna a un'intensa produzione: decine e decine di cortometraggi all'anno, realizzati con budget contenuti ma con un livello creativo altissimo.

Già negli anni Cinquanta però questo modello inizia a scricchiolare; l'avvento della televisione cambia radicalmente il consumo di immagini, e i corti animati, un tempo indispensabili nelle sale, diventano superflui. L'animazione americana si trova in mezzo a un bivio fra il continuare con il cinema o il reinventarsi per la TV.

Il quinto periodo (1960-1991) comincia con lo sbocciare della serialità televisiva e dell'animazione d'autore e si conclude con la fine della guerra fredda. Nonostante i grandi cambiamenti di mercato e l'evoluzione tecnologica, è un periodo per lo più monotono, sottoposto alla suddivisione economica e politica dei due blocchi: quello statunitense e quello sovietico.

Con la fine della Seconda guerra mondiale, il panorama dell'animazione americana cambia radicalmente. I cortometraggi, che per due decenni furono parte integrante delle proiezioni cinematografiche, iniziano a perdere spazio: i costi di produzione erano elevati, il pubblico in sala preferiva i lungometraggi e la televisione comincia a diffondersi nelle case degli americani, portando così alcuni animatori a sentire la necessità di rinnovare il linguaggio stesso dell'animazione.

In questa epoca la UPA influenza profondamente l'industria pubblicitaria e televisiva, che in quegli anni cerca un linguaggio fresco e moderno per parlare a un pubblico domestico, tuttavia il modello produttivo dello studio resta fragile: se Disney e Warner potevano contare su un grande apparato industriale, la UPA non riuscì a sostenere a lungo la stessa intensità pertanto, fin da subito, la sua influenza rimase più estetica che produttiva.

che diventano reali. La cartoon physics fa parte del concetto ombrello di Toon Force, che racchiude non solo la violazione delle leggi fisiche, ma la caratteristica immortale dei personaggi che indipendentemente da ciò che subiscono torneranno sempre alla loro forma originale nella scena successiva, la creazione di oggetti o il tirarli fuori oggetti enormi da tasche minuscole come incudini o martelli, la rottura della quarta parete sia con lo spettatore che con gli animatori e la caratteristica di possedere una forza variabile in base a ciò che richiede la scena.

Nel frattempo la televisione suggella una nuova competizione: per la prima volta milioni di famiglie possono guardare i cartoni animati direttamente da casa, senza passare per le sale cinematografiche, con prodotti di durata maggiore e costi ridotti. È in questo contesto che due ex registi della MGM, William Hanna e Joseph Barbera, danno vita a un nuovo impero. Già creatori di *Tom & Jerry*, nel 1957 fondano la Hanna-Barbera Productions, con un'idea a capo semplice ma rivoluzionaria: adottare la limited animation, l'animazione limitata, una tecnica che permette di risparmiare il disegno di ciascun fotogramma per ottenere movimenti fluidi, riducendo questi ultimi, riutilizzando cicli, moltiplicando gli sfondi statici, e muovendo i personaggi con gesti ripetitivi. Questa tecnica, vista con gli occhi del cinema, può sembrare un impoverimento. ma per la televisione funziona perfettamente: riduce i costi, permette di produrre episodi in serie, e soprattutto si adatta alla visione domestica su piccoli schermi, dove i dettagli si notano meno.

La consacrazione arriva nel 1960 con *The Flintstones*, serie ambientata in una preistoria parodica, una sitcom familiare modellata sugli show comici televisivi dell'epoca. Fred e Wilma Flintstone, Barney e Betty Rubble vivono situazioni quotidiane: lavoro, vicinato, problemi domestici, traslate in un mondo fatto di dinosauri-elettrodomestici e automobili di pietra.

La novità è che *The Flintstones* va in onda in prima serata non come programma per bambini ma come intrattenimento per tutta la famiglia e il successo è enorme: per anni diventa la serie animata più famosa d'America, aprendo la strada ad altri titoli Hanna-Barbera.

Con Hanna-Barbera l'animazione americana cambia volto: non è più un prodotto di lusso da sala cinematografica, ma un bene di consumo quotidiano, fatto per la televisione e per un pubblico domestico, perdendo di conseguenza in raffinatezza visiva ma guadagnando in popolarità. È la nascita della vera era televisiva dell'animazione.

Un altro tassello fondamentale al mutamento dell'animazione fu l'uscita nel 1968 di *Yellow Submarine*, film d'animazione tratto dall'omonima canzone dei Beatles, con regista George Dunning e Heinz Edelmann come art director. Il film esce in un contesto storico particolare: la Disney stava sperimentando una crisi creativa a seguito della morte di Walt Disney nel 1966 che la costrinse a ridurre le produzioni di lungometraggi per ammortizzarne i costi, riducendo momentaneamente il suo monopolio e permettendo l'emersione di produzioni indipendenti¹⁶. Ed è qui che *Yellow Submarine* si distingue, con la sua estetica colorata, simbolica e

¹⁶ Cfr. G. Bendazzi, *Animazione. Una storia globale*.

psichedelica e il desiderio di raccontare le rivolte giovanili del '68, facendosi il definitivo precursore del cinema d'animazione per adulti¹⁷.

Oltre all'esempio di *Yellow Submarine* è importante citare un altro esperimento fondamentale per la nascita di questa nuova sensibilità: la trilogia giapponese *Animerama* del 1969, realizzato dalla Mushi Production di Osamu Tezuka e girato da Eiichi Yamamoto, composto dai tre lungometraggi: *Le mille e una notte* (1969), *Cleopatra* (1970) e *La Belladonna della tristezza* (1973), tre film d'animazione dove l'erotismo viene rappresentato esplicitamente operando come filo conduttore, rendendolo un caso unico del tempo, oltre che un esempio lampante dello scambio reciproco e continuo fra i due massimi poli dell'animazione: quello statunitense e quello nipponico¹⁸.

Con questi presupposti sarà emblematica la successiva carriera di Ralph Bakshi, regista e animatore che negli anni Settanta rompe definitivamente con la tradizione disneyana e televisiva dopo decenni in cui i cartoni erano stati pensati soprattutto per bambini o famiglie, dimostrando che l'animazione può affrontare temi adulti, politici e sociali, con uno stile radicalmente diverso.

Il suo esordio clamoroso è *Fritz the Cat* (1972), tratto dal fumetto di Robert Crumb: un film satirico e provocatorio che racconta l'America contemporanea tra sesso, droga, rivolte studentesche e tensioni razziali. È il primo lungometraggio animato a ottenere il visto X della censura, e nonostante (o forse proprio grazie a) lo scandalo, diventa un successo straordinario al botteghino. Il film inoltre sugellerà lo stile dei suoi film, sporchi, violenti, spesso disturbanti, un'autentica rivoluzione estetica e tematica. Bakshi rifiuta la raffinatezza disneyana e la prevedibilità dei contenuti televisivi, scegliendo un linguaggio ruvido e diretto, più vicino al fumetto underground e al cinema indipendente. Bakshi apre la strada a un futuro in cui i cartoni non saranno più confinati all'infanzia, ma potranno parlare a tutte le età, anticipando la stagione delle serie animate per adulti che esploderà decenni più tardi.

¹⁷ R. R. Hieronimus, *Inside the Yellow Submarine: The Making of the Beatles Animated Classic*, Krause Pub, Iola, 2002.

¹⁸ M. R. Novielli, *Animerama: Storia del cinema d'animazione giapponese*, Marsilio, Venezia, 2015, pp. 137-141.



Figura 1.2: Poster promozionale di *Fritz the Cat*.

Il sesto periodo è quello contemporaneo (1991 -oggi) ed è caratterizzato dalla globalizzazione economica, dall'espansione televisiva, dal progresso del sud est asiatico (Giappone, Corea, Cina e India) e dalla consolidazione dell'animazione d'autore.

In questo periodo l'animazione americana conosce una trasformazione profonda, legata a tre fattori principali: l'esplosione della televisione via cavo, l'arrivo delle nuove tecnologie digitali e la legittimazione dell'animazione per adulti come genere.

Il 1991 è un anno simbolico perché segna la nascita del fenomeno *The Simpsons*, creato da Matt Groening per la Fox. La serie, nata alla fine degli anni Ottanta come sketch brevi per *The Tracey Ullman Show*, si impone subito come prodotto rivoluzionario: per la prima volta un cartone animato in prima serata racconta la vita di una famiglia americana con uno sguardo satirico e irriverente.

Negli anni Novanta seguono titoli come *Beavis and Butt-Head* di Mike Judge per MTV (1993), simbolo della cultura giovanile apatica e ribelle, e *South Park* di Trey Parker e Matt Stone (1997), che porta la satira a livelli mai visti prima, con l'uso di un linguaggio scurrile, l'umorismo nero e attacchi frontali a alla politica, alla religione e al costume. Queste serie consolidano l'idea che la televisione animata non sia più un territorio esclusivo dei bambini, ma uno spazio libero dove affrontare qualsiasi tema.

Parallelamente, sul versante del cinema, la Disney conosce una nuova “rinascita” grazie al cosiddetto Rinascimento Disney, portando il lungometraggio animato a un successo mondiale, grazie alla combinazione di musica, animazione spettacolare e marketing globalizzato. È una fase che ridefinisce l’animazione americana, ormai non più confinata a un solo pubblico o a un solo medium, ma capace di spaziare tra generi, target e tecnologie diverse¹⁹.

1.3 Codice Hays e la censura nei media audiovisivi americani

La maggior parte dei cartoni animati usciti nel periodo muto erano basati sulle strisce dei fumetti targettizzati a un pubblico di famiglie, ragion per cui non includevano contenuti espliciti. L'unico cartone conosciuto che subì una censura in quest'epoca fu *Alice solves a Puzzle* (1925) di Disney, a cui fu richiesto di rimuovere le immagini rappresentanti l'abuso di alcol dal Pennsylvania's Censorship Board, fattore problematico nell'era del proibizionismo.

L'unico vero esempio di corto animato per adulti di questo periodo fu il primo cortometraggio porno *Everady Harton in Buried Treasure* del 1929, su cui lavorarono tre studi di animazione, di cui in particolare Max Fleischer, Paul Terry e lo studio di Mutt and Jeff.

Già dal 1907 cominciarono a nascere vari comitati locali e statali con lo scopo di limitare e censurare i contenuti audiovisivi particolarmente redditizi. Questi comitati si consolidarono anche grazie a Hollywood, che, nel 1922, dopo una serie di scandali legati alla morte di alcuni attori di successo, propose di allestire un organo nazionale di censura: il Motion Picture Producers and Distributors of America (MPPDA), con a capo Will H. Hays, ex presidente del Comitato Nazionale Repubblicano (l'MPPDA prese poi il nome di Ufficio di Hays). Hays preferì sempre una politica di autocensura da parte delle produzioni, così da evitare azioni repressive nei loro confronti. Nel 1927 pubblicò un documento codificato chiamato “Don'ts and Be Carefuls”, una lista di undici contenuti vietati e annessi venticinque permessi delimitati dalle linee guida:

Era vietato mostrare immagini di nudismo provocatorio, scene di traffico di droga, scene di sesso fra persone di etnie diverse, perversioni sessuali, scene di parto, contenuti dissacratori,

¹⁹ Cfr. G. Bendazzi, *Animazione. Una storia globale*.

malattie veneree e igiene intima, organi sessuali dei bambini, persone bianche in schiavitù, ridicolizzare il clero e vilipendere qualsiasi nazione, razza o credo religioso.

La lista sui contenuti con cui avere cautela invece sollecitava alla moderazione e al decoro nel mostrare la bandiera, le scene di insurrezione popolare, le relazioni internazionali, l'uso di armi da fuoco, l'abuso di stupefacenti, i crimini (inclusi la piromania, il furto, la rapina, l'omicidio, il contrabbando e lo stupro), le pene capitali, la compassione verso i criminali, immagini di personaggi pubblici e istituzioni, la rappresentazione del pubblico ufficiale, la crudeltà contro bambini e animali, altre forme di violenza, allusioni alla prostituzione, scene della "prima notte insieme", coppie a letto assieme, scene di seduzione di ragazze, l'istituzione del matrimonio, le operazioni chirurgiche e i baci appassionati²⁰.

Questo regolamento fu applicato sistematicamente solo dal 1934, con l'avvento del sonoro e la massificazione del cinema, che da semplice esperimento divenne un'industria con un grande pubblico. Nell'epoca del Pre-code (1930-1934), ovvero quella precedente, le clausole non venivano davvero seguite e fu solo con la revisione del documento nel 1930 da parte di Padre Daniel Lord e Martin Quigley che venne posta una direzione precisa del codice e dell'industria stessa poiché "era la diretta responsabile del progresso morale e spirituale, per il benessere sociale e per un pensiero esemplare". I film dunque non dovevano "degradare gli standard morali degli spettatori" e il pubblico non doveva compatire comportamenti considerati devianti (dai comportamenti criminali a quelli semplicemente sbagliati o peccaminosi). Inoltre qualsiasi tipo di norma, che fosse sociale, naturale o religiosa, non doveva essere ridicolizzata, né se ne poteva giustificare la violazione. Nonostante questa riforma vari enti locali, in particolare quelli religiosi come la National Legion Of Decency, continuarono il loro operato, apportando un'ulteriore forma di censura per i prodotti cinematografici attraverso metodi indiretti come la stampa (stipulavano una lista di prodotti audiovisivi considerati idonei) o diretti come veri e propri atti di boicottaggio. Per far fronte a questa presa di potere da parte di un'istituzione esterna, Hays istituì il Production Code Administration (PCA) con lo scopo di approvare i prodotti reputati accettabili, esortando gli studios e le sale cinematografiche a rispettarlo.

A causa dell'inasprimento normativo vari studios dovettero modificare i propri contenuti: un esempio emblematico fu Betty Boop, personaggio iconico dei Fleischer Studios. Nato nel periodo precedente (Pre-code), Betty Boop fu pensato come un personaggio femminile attivo

²⁰ K. F. Cohen, *Forbidden Animation: Censored Cartoons and Blacklisted Animators in America*, McFarland & Company, Inc., Jefferson, 1997.

e indipendente, che trainava le storie di cui era protagonista, ma a seguito dell'imposizione del Codice Hays la ragazza divenne più pudica: gli abiti succinti vennero sostituiti con quelli più lunghi celandone l'elemento sensuale e fu lentamente delimitata a personaggio secondario, marginale rispetto all'azione²¹. Inoltre anche il tono delle avventure mutò, passando da episodi ambientati in luoghi esotici o nelle grandi città a situazioni domestiche, dove Betty Boop assume un atteggiamento più composto e assumendo un ruolo educativo²². Questa svolta dei Fleischer fu motivata dal desiderio di competere contro Disney, rinunciando al proprio stile satirico e dissacrante.



Figura 1.3 & 1.4: Character design di Betty Boop nell'epoca del Pre-Code (a sinistra) e a seguito della censura (a destra)

Disney ebbe problemi solo con *The Little Pigs* (1933), in seguito alla distribuzione nelle sale alla fine degli anni Quaranta a causa della rappresentazione dell'antagonista, infarcito di stereotipi antisemiti, che venne poi cambiato con il lupo.

Anche nel caso degli Ub Iwerks studios non ci furono particolari problemi di censura poiché Walter Lantz non trovava utile sprecare soldi nell'animare qualcosa che sarebbe stato censurato. L'unico cambiamento degno di nota fu nello smussamento dello humor, considerato troppo satirico e volgare.

Nel caso di Warner Bros. il comparto di animazione era gestito e prodotto da Leon Schlesinger e dal suo studio. Secondo lui i cartoni avevano come pubblico primario i bambini e per questo

²¹ Cfr. G. Bendazzi, *Animazione. Una storia globale*.

²² L. Cabarga, *The Fleischer Story*, Da capo Press, Boston, 1988.

dovevano essere adatti alle loro menti facilmente influenzabili. Il PCA criticò di Warner la rappresentazione femminile, le immagini di animali che mostravano funzioni corporee, esseri mostruosi che potevano spaventare i bambini, la crudeltà sugli animali o in generale comportamenti sbagliati che potevano essere reiterati dai bambini. I dialoghi e le citazioni religiose dovevano essere prima esaminati dal PCA, ma la regola fondamentale da non transigere era che i comportamenti criminali dovevano essere puniti. Alcune immagini di nudismo passarono inosservate poiché non se ne distinguevano le parti del corpo. Inoltre se nelle norme del PCA le donne caucasiche non potevano essere nude, nei documentari era permesso raffigurare le donne delle popolazioni native svestite.

Per aggirare questo tipo di censure alcuni grandi animatori come Tex Avery, che lavorò per MGM e Warner Bros., inseriva appositamente scene e immagini estremamente esagerate cosicché queste venissero tolte mentre le altre scene, quelle che voleva tenere, sarebbero risultate accettabili per l'Ufficio di Hays.

Con l'uscita nelle sale de *Il Miracolo* (1950) di Roberto Rossellini ci fu un importante cambiamento. Sebbene l'organo censorio di New York bannò il film poiché considerato sacrilego, la Corte Suprema Statunitense decretò che il film non poteva essere vietato sia perché estero, e di conseguenza non doveva rispettare le norme statunitensi, sia perché la sua diffusione era un diritto sancito dal Primo Emendamento. Da qui in poi per tutti gli anni Sessanta ci furono una serie di eventi che portarono il pubblico e i lavoratori a contestare il sistema del PCA. Da *Il Miracolo* ogni volta che un film veniva vietato o censurato questo veniva proiettato negli Studi degli artisti, che non appartenendo al MPPDA non erano redditizi per questi ultimi. Così nel 1968 l'MPPDA sostituì il sistema censorio con il Rating System, una classificazione dei prodotti in base ai loro contenuti, ciascuno con il proprio nome: la classificazione G si riferisce ai film adatti al pubblico generale, M a un pubblico maturo, PG (parental guidance) per i prodotti che necessitano la presenza di un adulto, R indicava il divieto di visione ai minorenni senza la supervisione di un adulto e infine X, cioè esclusivamente per adulti.

Nonostante il PCA cessò la sua attività i prodotti multimediali non erano completamente liberi di essere distribuiti: spesso le sale cinematografiche decidevano cosa proiettare, poiché non volevano rischiare di investire su qualcosa senza la garanzia di un pubblico pagante²³.

²³ Cfr K. F. Cohen, *Forbidden Animation: Censored Cartoons and Blacklisted Animators in America*.

Capitolo 2

Fritz the Cat: una rottura nel sistema

2.1 Ralph Bakshi

Con la Grande Rivolta Araba avviata nel 1936, la famiglia Bakshi, residente a Haifa nel Mandato britannico della Palestina, dovette emigrare a Brownsville, New York, nel 1938, anno di nascita di Ralph Bakshi. Il padre Eliezer lavorava in una fabbrica di lamiere per mantenere la famiglia, mentre la madre lavorava nel Garment District di New York e si occupava della crescita dei figli Ralph, malato di asma, e la sorella Eve. Ralph però non soffrì mai la loro condizione precaria:

Eravamo immigrati, ma non mi sono mai sentito povero. Non sei povero se hai dei progetti nella tua testa [...]. Non c'è stato un giorno in cui mi sia sentito povero a Brownsville, anche se ero schifosamente povero. C'era sempre qualcosa da fare - e lo stesso vale per l'animazione. C'è sempre qualcosa da disegnare, c'è sempre qualcosa da animare, c'è sempre qualcosa di nuovo su cui riflettere²⁴.

Brownsville costringeva Ralph in un continuo stato di elucubrazione: la conformazione sociale della città fu decisiva per la visione artistica di Bakshi, in particolare nella creazione di personaggi e contesti sociali ispirati dalle sue stesse esperienze.

Le persone sono meravigliose e terribili - tutte le etnie, tutti i credi, tutti i colori, i miei genitori non hanno mai speso una brutta parola su qualcuno a meno che non lo meritasse - ma mai per

²⁴ J. M. Gibson & C. McDonnell, *Unfiltered: The complete Ralph Bakshi*, Rizzoli International Publications Inc., New York, 2008, p. 23.

il colore della loro pelle o la forma dei loro occhi o la loro religione. La mia famiglia mi ha insegnato questo - è così che sono cresciuto [...]”²⁵.

Fin da piccolo aveva sempre mostrato uno spiccato interesse per l’arte della narrazione ma fu a quindici anni che, mentre esplorava gli scaffali della biblioteca locale trovò un volume che sedimentò le sue prime inclinazioni: *The Complete Guide to Cartooning* di Gene Byrnes, contenente i segreti dei capostipiti dell’animazione. Bakshi lo rubò.

Egli frequentò la Thomas Jefferson High School ma a causa di alcuni suoi atteggiamenti problematici, fu fatto trasferire alla Manhattan School of Industrial Arts²⁶, che per Bakshi fu l’occasione per sviluppare definitivamente le sue passioni e incontrare persone con cui condividerle, nonché i suoi futuri colleghi. Nel giugno del 1956 Ralph si diplomò con la sua prima vera conquista da aspirante fumettista: una medaglia nell’illustrazione.

Anzilotti, uno dei suoi compagni di liceo, già lavorava nella Terrytoons, un piccolo studio di animazione sotto il controllo dell’emittente CBS, a sua volta appartenente alla Paramount, raccomandò Bakshi al responsabile di produzione Frank “Sparky” Schudde. Dato che lo studio era ubicato a New Rochelle, Bakshi dovette intraprendere ogni giorno più di quattro ore di viaggio solo per lucidare rodovetri²⁷, ma per lui fu una grande occasione, tanto che Sparky, dopo pochi mesi, gli permise di illustrare sui rodovetri. Ogni qual volta che aveva del tempo libero Bakshi si allenava nell’animazione, si faceva consigliare dai veterani che non avevano problemi a confidare i loro segreti o nel mettere buona parola sugli animatori.

Bakshi sfruttò questo periodo per perfezionare il suo stile di animazione nel tentativo di proporre idee creative a Deitch, l’allora direttore creativo dello studio, ma a suo parere Bakshi non era incline a uno stile moderno, stilizzato e semplice caratteristico della Terrytoons, ma tendeva a voler esprimere la fluidità della linea in maniera energica, motivo per cui Deitch gli diede il nuovo incarico di inchiostatore, un bel traguardo per Bakshi che al tempo desiderava ancora essere un fumettista. Così cominciò a passare il tempo libero a disegnare caricature sulla sua vita quotidiana, come *Dum Dum and Dee Dee*, una striscia di fumetti che parodizzava il

²⁵ Ivi, p. 28.

²⁶ Dal 1960 fu rinominata High School of Art and Design.

²⁷ Fogli trasparenti di acetato di celluloidi su cui venivano disegnati fotogramma per fotogramma i personaggi.

suo matrimonio fallimentare con la moglie Elaine o *Bonefoot and Fudge* o ancora *Junktown* dove invece parlava della situazione politica del periodo (la Crisi dei missili di Cuba del 1962 o l'assassinio di J.F. Kennedy). Bakshi prendeva ispirazione dalla vita reale, da ogni sua componente, bella o dolorosa che fosse.

È sempre lo stesso problema: vogliamo esplorare terreni inediti, varchiamo i limiti, andiamo nel deserto! Per questo la razza umana sbaglia - essa è invece limitata, smielata. Noi uccidiamo, siamo assassini. Le nostre religioni uccidono. È il mio Dio, non il tuo. Io sono sunnita, io sono sciita - sono uno stronzo, un figlio di puttana. Sto morendo di fame in Africa - a noi non interessa! Sono a Darfur e ho la sifilide - vai a fare in culo! Questa è la vera condizione umana - e fa schifo. È questo ciò da cui dobbiamo ispirarci, ragazzi!²⁸

Grazie alla grande richiesta di episodi di *The Deputy Dawg Show* (1959-1972), serie della Terrytoons che stava sperimentando un grande successo, lo studio ebbe un incremento generale nella domanda di progetti d'animazione, ma avendo ancora troppo poco personale per gestirle dovettero ripiegare sulle risorse disponibili e fu così che Bakshi ottenne finalmente il ruolo di regista per la serie di corti chiamati *Sad Cat* (1965).

In quel periodo egli si trasferì vicino allo studio e grazie al tempo libero a disposizione arrivò ad animare gran parte della serie. Nonostante questo però lavorare alla Terrytoons come regista significava solo dirigere il comparto di animazione poiché era il dipartimento di sce neggiatura a occuparsi degli storyboard.

Con il tempo lo studio ebbe sempre meno ingaggi perfino dalla stessa CBS, portandolo sull'orlo del lastrico. William Weiss, produttore esecutivo della Terrytoons, ebbe l'intuizione di farsi accompagnare da Bakshi a Manhattan per parlare con l'allora presidente della CBS Fred Silverman. Le idee che presentò Weiss però non andavano bene, così Bakshi, con il desiderio di salvare lo studio, improvvisò esponendo un'idea che pensava avrebbe attecchito: uno show con protagonisti cinque supereroi inetti che combattevano contro nemici ancora più ottusi²⁹. Silverman ne fu convinto e commissionò loro delle tavole e dei character design da presentare alla CBS, che confermò il progetto con il titolo *The Mighty Heroes*, con la pretesa che Bakshi facesse da direttore creativo, prendendo il ruolo di Gene Deitch. Nonostante questo però Bakshi

²⁸ Ivi, p. 39.

²⁹ Già negli anni Sessanta Fred Silverman aveva comprato dei personaggi supereroistici di Hanna-Barbera nella speranza di sfruttare la moda dell'epoca e attirare pubblico.

non ebbe l'indipendenza creativa che tanto agognava: le storie erano sempre in mano ad altri e con l'uscita della seconda stagione, nonostante il successo, Bakshi era insoddisfatto. Dopo dieci anni alla Terrytoons decise che l'unico modo per fare dei prodotti come li intendeva lui era aprire il proprio studio di animazione e fu così che nel 1967, con l'aiuto di Anzilotti, Johnny Zago e Bill Foucht, disegnò un portfolio di tavole che aveva chiamato *Tee-Witt* e che sarebbe diventato poi il *Wizards* del 1977.

Silverman però non fu convinto da *Tee-Witt* e parallelamente Shamus Culhane, presidente e produttore esecutivo della Paramount Pictures fu licenziato, così Bakshi fece un colloquio con un avvocato della Paramount che acconsentì a renderlo il successore di Culhane prendendo il suo ruolo.

Poiché i cortometraggi non attecchivano più, Ralph Bakshi diresse la Paramount verso progetti televisivi. Con le sue idee scartate di The Mighty Heroes realizzò *The Fuz*, che narrava le strampalate avventure di Superbasher, supereroe inetto, e del suo compagno Bop. Al contrario *Mini-Squirts* era più satirico, serio e tetro, con protagonisti due bambini che giocano a fare gli adulti, un escamotage per trattare temi come quelli del matrimonio fallimentare che Bakshi stava vivendo in quel periodo nel divorzio con Elaine. *Marvin Digs* era più sociale e trattava la diffusione del movimento hippie di quegli anni mentre *Mouse Trek* era meno struggente e più nello stile *camp* di Bakshi. Ora che non aveva più nessuno a cui rendere conto poteva creare la sua arte senza essere limitato o censurato.

Quella fase propizia però fu un intervallo di soli otto mesi: nessuno dei pitch di Bakshi venne prodotto dalla Paramount. Furioso, si sfogò con il suo avvocato che, affranto per Bakshi, gli consigliò un produttore televisivo che avrebbe avuto bisogno di Bakshi, Steve Krantz, che al tempo aveva bisogno di un supervisore per *Rocket Robin Hood* della Al Guest Production. Bakshi e Krantz ebbero varie divergenze creative con lo studio, contro cui finirono a processo per i diritti della serie. Riuscirono a ottenerli e decisero di creare un loro studio a New York, nel vecchio Garment District, la Bakshi Production, lavorando con la metà del budget. Dopo un altro conflitto legale con un altro studio i due ereditarono anche il progetto *Spider-man*. Nel frattempo Bakshi si risposò ed ebbe il secondo figlio, il tutto in un anno solo. Presto però Bakshi smise di interessarsi al progetto: si rese conto che il mondo della televisione lo costringeva di nuovo in uno stato di sottomissione alle scadenze.

L'artista desiderava creare un'opera personale e politicamente impegnata in un periodo storico in cui l'animazione veniva considerata ancora un genere con un pubblico infantile e non una

tecnica artistica. Bakshi voleva rivoltare questa concezione ma gli mancava l'idea giusta per poter supportare il suo desiderio di innovazione.

Nel 1969 Bakshi fece una scoperta cruciale: fra le varie passeggiate che era solito fare per le vie della città si imbatté in una libreria che prese a frequentare assiduamente. E fu così che un giorno trovò fra gli scaffali la collezione novizia di *Fritz the Cat*, il celebre fumetto underground di Robert Crumb. Il fumetto esprimeva egregiamente ciò di cui Bakshi avrebbe voluto parlare in un proprio lavoro, con un linguaggio tagliente e satirico perfettamente adeguato alla sua visione, e lo portò a Krantz per realizzarne un adattamento. Così Krantz organizzò un incontro con il fumettista che fu entusiasta del progetto e della perseveranza di Bakshi nell'imparare in poco tempo a imitare lo stile grafico di Crumb. Nonostante questo però non volle acconsentire all'adattamento: il fumetto era una ferocia critica sociale, estremamente esplicito e complesso, caratteristiche che avrebbero fatto desistere gli acquirenti dal produrlo, questione di cui Bakshi era consapevole e per cui presentò a Crumb un pitch diverso, che mitigasse le sue componenti più controverse, trasformandolo in un prodotto più *mainstream*. Crumb però non sopportava l'idea di tradire la propria opera e rifiutò categoricamente l'offerta. La moglie Dana non era della stessa opinione e poiché possedeva una parte dei diritti dell'opera, firmò l'accordo e acconsentì all'adattamento, ricevendo del compenso in denaro.



Figura 2.1: Striscia del fumetto *Fritz the Cat* di Robert Crumb.

Finalmente il progetto era realizzabile con Bakshi come sceneggiatore e regista e Krantz alla produzione e riuscirono a venderlo a Warner Bros. come un film R-rated con un budget di 850mila dollari. Bakshi formò una piccola équipe di animatori esperti che aveva conosciuto nel corso della sua vita e che dovevano sapersi districare in diversi ruoli a causa delle risorse limitate e forse proprio a causa di questa situazione Bakshi decise di prendersi il rischio di rendere le scene introduttive estremamente perverse e crude, rappresentando Harlem come una città sudicia che fa da contorno alle assurde avventure di Fritz. A causa di queste scelte Krantz fu poco partecipe nel progetto al punto da non sapere nemmeno se volere il suo nome nei titoli di testa, lasciando inevitabilmente campo libero a Bakshi che continuò a fare come voleva senza ascoltare le direttive di Krantz. Anche i produttori di Warner Bros. non erano molto entusiasti dell'improvviso ma inevitabile incremento del budget e durante un incontro con Bakshi e Krantz nella sede principale di Los Angeles cercarono di convincere il primo a censurare il film così da renderlo G-rated e farlo doppiare da celebrità così da garantirne il successo, idea con cui Krantz era d'accordo ma che il regista rifiutò, creando grande attrito nel viaggio di ritorno a New York. Krantz continuò a litigare per tutto il tragitto, perfino mentre erano nell'ascensore diretto al loro ufficio, incurante della presenza di un'altra persona che li osservava interessato e che domandò del progetto di cui stavano parlando presentandosi come Jerry Gross, il proprietario delle Cinemation Industries, specializzata nella distribuzione di *film d'exploitation*. Bakshi spiegò il film a Gross e quest'ultimo acconsentì ad occuparsi della sua distribuzione dato che *Fritz the Cat* si integrava con il genere di film con cui lavorava normalmente, permettendo a Bakshi di procedere con il suo lavoro³⁰.

Nonostante l'inizio della fase di produzione però i problemi non finirono: nel maggio del 1971 Bakshi decise di trasferire il suo studio a Los Angeles nella speranza di trovare nuovi talenti da portare nel suo entourage così da sfruttarne l'estro artistico, lo spirito di sperimentazione di grandi autori che però avevano poca voce in capitolo nelle grandi produzioni, ma a causa della brutta fama a lui attribuita a causa del film^{31 32} e della difficoltà a dirigere quelli che invece si erano uniti, certamente talentuosi ma ancora abituati all'utilizzo di tecniche d'animazione

³⁰ J. M. Gibson & C. McDonnell, *Unfiltered: The complete Ralph Bakshi*, cit., pp. 22-72.

³¹ The Hollywood Reporter scrisse un articolo a riguardo al suo trasferimento, asserendo che il "sudiciume" di Ralph Bakshi non fosse il benvenuto in California.

³² Ivi, p. 77.

standardizzate utili nel mondo delle grandi industrie dalla produzione intensiva, ma che in una pellicola autoriale come *Fritz the Cat* rischiava di rendere controproducente l'intero trasferimento. Ci vollero mesi prima di riunire la metà del gruppo richiesto e i tempi di produzione slittarono ancora e anche quando si riuscì a riunire la crew tanto agognata ci furono altri intoppi: spesso le tavole venivano perse, costringendo gli animatori a fotografarle, altre venivano trovate accartocciate e completamente fradice, ci fu perfino un incendio negli uffici che complicò ancor di più la produzione.

A causa di tutti gli inconvenevoli che si susseguirono nel corso della lavorazione, la speranza di Bakshi e dei produttori era che la pellicola sarebbe stata acclamata come l'appena uscito *Arancia Meccanica* di Stanley Kubrick, analogo per tematiche e elementi scabrosi, sperando di cogliere lo spirito del pubblico che desiderava vedere qualcosa di controverso (o lo stesso *Sweet Sweetback's Baad Asssss Song* di Melvin Van Peebles, distribuito dalla Cinemation, la stessa di *Fritz the Cat*, che aveva vinto al botteghino).

Fritz the Cat avrebbe fatto il suo ingresso nelle sale dal 12 aprile del 1972, con la sua prima proiezione in anteprima a febbraio al Museum of Modern Art (MOMA) di New York. Il film era sotto gli occhi di tutti, dai grandi giornali del New York Times e del Rolling Stones, la pellicola fu perfino portata al Film Festival di Cannes, scuotendo il pubblico al punto da renderlo il film d'animazione indipendente più di successo fino ad allora, con un saldo al botteghino di oltre 100 milioni di dollari, un caso unico per l'epoca³³.

³³ Ivi, p. 81.

2.2 *Fritz the Cat*, il precursore del genere



Figura 2.2: Primo fotogramma del film.

Fin dalla prima sequenza di *Fritz the Cat* l'autore esplica l'intento di attecchire a un pubblico strettamente adulto. Il film infatti si apre con un gruppo di operai durante la pausa pranzo seduti sulle travi di un grattacielo in costruzione, sospesi nel vuoto e impegnati a conversare³⁴, sulla nuova generazione, sulle loro figlie o sulla possibilità di averne nell'epoca culturalmente decadente in cui vivono, dove queste, invece di emanciparsi attraverso l'istruzione e farsi una famiglia, preferiscono avere relazioni occasionali con i ragazzi e “rompere i sogni dei loro genitori”³⁵, portando lo spettatore ad addentrarsi nella conversazione come un ascoltatore accidentale che riceve passivamente e senza filtri le opinioni di questi personaggi sull'attualità, sotto forma di quotidianità che però mette in luce fin dal primo momento la visione sociale di Bakshi che non riguarda strettamente la sua opinione personale, bensì una discussione fatta da una classe sociale precisa che esprime le sue opinioni sul mondo³⁶, fino a quando uno di loro, dall'alto del cantiere, si mette a urinare sui passanti, chiudendo la scena con un'immagine esplicitamente volgare³⁷. Da questi primi attimi Bakshi espone il suo marchio stilistico, soprannominato da lui stesso “man of the streets”³⁸, ovvero l'uso nel corso della pellicola di

³⁴ La scena è una citazione alla celebre fotografia *Lunch atop a Skyscraper* del 1932.

³⁵ A. Herrak, *How Fritz the Cat deconstructed 1960s America*, TheCollector, Agosto 2024, <https://www.thecollector.com/fritz-the-cat-deconstructed-1960-america/>.

³⁶ F. Beef, *Understanding Ralph Bakshi. Part 1: Fritz the Cat*, Cartoon Theory. Analysis of animated films, Giugno 2020, <https://cartoonstheory.wordpress.com/2020/06/07/understanding-ralph-bakshi-part-1-fritz-the-cat/>.

³⁷ L. D'Albis, *Non sono cattivi... Li disegnano così*, cit., pp. 39-40.

³⁸ Scelta stilistica che riprende la tecnica del found sound utilizzato in alcuni documentari, ovvero la registrazione di suoni della vita reale che Bakshi utilizza per la prima volta in un film d'animazione sia nelle conversazioni che nei rumori di sottofondo come il brusio di sottofondo in un bar o il suono del traffico di New York.

A. Miller, *How the first X-Rated cartoon set the groundwork for today's adult animation*, No Film School, Novembre 2022, <https://nofilmschool.com/first-x-rated-cartoon-and-adult-animation#>.

conversazioni realmente avvenute per le strade di New York e registrate da Bakshi, preferendo questa tecnica ai dialoghi prestabiliti nella sceneggiatura e fatti doppiare da attori³⁹, al costo della qualità audio inferiore a quella disposta da uno studio di registrazione⁴⁰.

La scarsità di risorse economiche imposte dalla produzione costrinsero Bakshi e i suoi collaboratori a moltissimi limiti, primo fra tutti la scelta di un fornitore di rodovetri messicano poiché non poteva permettersi i costi dell'Animation Union di New York. Dovettero perfino omettere il pencil testing, step fondamentale nella fase di storyboard che consiste nell'animare degli schizzi veloci delle scene così da valutarne la creazione e il ritmo⁴¹, che li portarono a studiare ogni fotogramma nella maniera più efficace con i mezzi che avevano a disposizione, conferendo al film uno stile unico e autoriale che oscilla fra fondali dal realismo sfacciato facendo da capolino alla crudezza con cui vengono trattate le tematiche più serie a intere sequenze surreali dove vengono sfruttate le risorse dell'animazione.

Per ricreare l'ambientazione newyorkese rispettando i limiti di budget, Ralph Bakshi e Johnny Vita si armarono di una macchina fotografica da trentacinque millimetri per fotografare le strade del Lower East Side, del Washington Square, di Chinatown e di Harlem cosicché la progettista Ira Turek potesse in seguito di ricalcare sulle istantanee utilizzando una penna a china, una stilografica di precisione in grado di mantenere il tratto uniforme, la medesima utilizzata da Crumb nelle sue vignette. Fin dai primi scatti quindi Bakshi delinea un preciso stile grafico: le istantanee sono d'atmosfera, un realismo evocativo che non riprende New York solo come una città, ma come un nucleo suggestivo dei personaggi che la abitano. Turek però non fa soltanto un mero lavoro di ricalco: ella si avvale del disegno a mano libera per conferire dinamicità al tratto, ma il suo estro artistico si esprime al meglio in alcune inquadrature deformate come inquadrature da una bent lens e dall'uso della prospettiva in Fisheye, come a voler trasmettere lo sguardo soggettivo e deformato dei personaggi⁴².

La grafica di Turek si fonde con lo stile pittorico di Johnny Vita che sceglie di dipingere in acquerello con una predominanza del viola, del verde e del rosso; le immagini vengono pervase

³⁹ J. M. Gibson & C. McDonnell, *Unfiltered: The complete Ralph Bakshi*, cit., p. 77

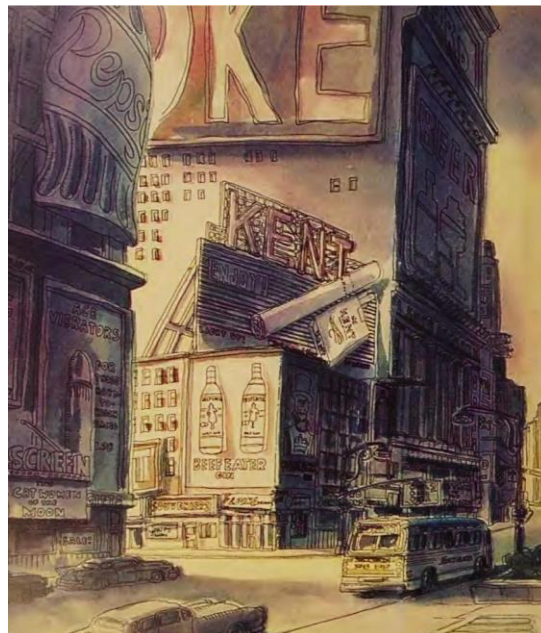
⁴⁰ Il dialogo fra gli operai vede la partecipazione dello stesso Bakshi che pagò i suddetti cinquanta dollari a testa per conversare, accompagnati da una bottiglia di Scotch, mentre Bakshi li registrava. M. Miller, *Ralph Bakshi*, Bombsite, Aprile 2010, <https://web.archive.org/web/20100918155634/http://bombsite.com/issues/999/articles/3491>, Settembre 2025.

⁴¹ Cfr. A. Miller, *How the first X-Rated cartoon set the groundwork for today's adult animation*.

⁴² J. M. Gibson & C. McDonnell, *Unfiltered: The complete Ralph Bakshi*, cit., p. 72.

da una luce pallida, smorta, conferendo complessivamente uno stile sporco, nauseante, influenzato dai pittori George Luks e John Sloan della Ash Can School⁴³.

Maureen Furniss, critico ed esperto in storia dell'animazione, in un'intervista alla BBC definisce simbolicamente il film come “un quadro impressionista che non ha paura di mostrare i contorni”, e aggiunge “[Bakshi] voleva che fosse il pubblico a decidere se giudicarlo mediocre o sgradevole. Lui voleva che il film risultasse crudo come lo era la vita così che la nuova generazione potesse sperimentare qualcosa di autentico”⁴⁴.



⁴³ Ivi, p. 77

⁴⁴ Cfr. A. Miller, *How the first X-Rated cartoon set the groundwork for today's adult animation.*

Figura 2.3 & 2.4: Fondali della pellicola *Fritz the Cat* disegnato da Ira Turek e dipinto da Johnny Vita.

Il film prosegue il discorso iniziato dagli operai introducendo il protagonista Fritz, un gatto antropomorfo, a Washington Square assieme a un paio di suoi amici, alle prese con il tentativo di sedurre delle giovani ragazze strimpellando la sua chitarra in canzoni di protesta⁴⁵, che a loro volta si lasciano attrarre da un corvo (tutti i personaggi del film sono animali antropomorfi e alcuni rappresentano alcuni gruppi etnici come il corvo per gli afroamericani), con cui si ostinano a conversare ostentando una falsa fascinazione per la cultura nera con frasi come “Ho letto tutto quello che ha scritto James Baldwin” e “Non avrei mai detto che voi foste così civilizzati”, che portano il corvo a urlare esasperato “Non sono un negro!” e a volare via, sorprendendo le ragazze con delle movenze femminili che sembrano voler suggerire la sua omosessualità⁴⁶. La scena, a cui sia Fritz che il pubblico fa da spettatore, vuole parodizzare l'ipocrisia con cui certe frange sociali che si dicono progressiste trattano le minoranze, criticando aspramente le contraddizioni della controcultura degli anni Sessanta di cui lo stesso Bakshi faceva parte e di cui Fritz ne è il simbolo⁴⁷: egli infatti se ne approfitta per cominciare un lungo monologo drammatico sulla sua anima da artista tormentato, ostentando un atteggiamento intellettuale da romantico decadente, e le ragazze, sedotte dalle sue parole, si lasciano portare a casa dei suoi amici per consumare un'orgia mentre sono assuefatti dagli stupefacenti, una parodia esplicita del movimento dell'amore libero degli anni Sessanta e che diventerà la scena più iconica del film.

Mentre anche gli amici di Fritz si uniscono all'orgia, due poliziotti irrompono in casa nel tentativo fallimentare di ostentare la propria autorità. Così i due finiscono per picchiare a sangue tutti i personaggi, mentre Fritz riesce a fuggire, proseguendo l'episodio in una lunga sequenza di inseguimento⁴⁸. I due poliziotti sono raffigurati come due maiali, omaggiando volontariamente anche nello stile di animazione esagerato dei due personaggi i classici dei Looney Tunes, non a caso infatti Bakshi si premurò di ingaggiare una grande varietà di animatori che avevano lavorato in quegli stessi corti come Virgil Ross e Rod Scribner, citando i grandi del passato, ma al contempo apportando cambiamenti cruciali che renderanno il suo

⁴⁵ Negli anni Sessanta la musica folk tornò in gran voga grazie a vari cantautori fra cui Bob Dylan.

Cfr. A. Herrak, *How Fritz the Cat deconstructed 1960s America*.

⁴⁶ Ibidem.

⁴⁷ Cfr. F. Beef, *Understanding Ralph Bakshi. Part 1: Fritz the Cat*.

⁴⁸ Cfr. Herrak, *How Fritz the Cat deconstructed 1960s America*.

stile innovativo. I due ufficiali, come nei dettami più classici della commedia, vengono rappresentati in un contrasto: il poliziotto più cattivo e autoritario e quello più stupido che porta i due a fallire continuamente⁴⁹ come nella sequenza successiva, dove Fritz si nasconde nel bagno femminile di una sinagoga durante la liturgia, finendo per fornicare con una donna al suo interno. Nel frattempo i poliziotti arrivano, l'inseguimento procede nella sinagoga, fino a quando la radio non si accende riproducendo un discorso nazista che fa cadere l'intera congrega nel silenzio, per poi cambiare stazione radiofonica in una che dichiara che l'America manderà nuove armi a Israele, con i fedeli che celebrano la notizia.

Fritz riesce a fuggire di nuovo e tornare nel condominio che condivide con altri studenti universitari, che trova letteralmente immersi nei libri a studiare, cosa che fa innervosire Fritz che comincia un monologo sull'importanza del vivere la vita fuori dai libri, criticando l'istituzione universitaria e facendosi portavoce del pensiero sviluppatosi con la beat generation, di cui massimo rappresentante era il filosofo Jack Kerouac, portandolo a bruciare i libri che causano un violento incendio in tutto il complesso condominiale.

Successivamente ci si sposta nuovamente con Fritz che entra in un pub di Harlem frequentato da corvi, dunque da afroamericani, che lo accolgono in maniera fredda e sospetta dato che egli è un bianco. Fra i corvi si distingue Duke che accoglie Fritz con benevolenza e gli fa compagnia giocando a biliardo. Insieme rubano un'auto per raggiungere la casa di uno spacciatore amico di Duke: qui viene introdotta una donna corvo dalla forte connotazione sessuale che si invaghisce di Fritz e tenta di sedurlo offrendogli un'ingente quantità di marijuana, salvo poi rifiutarlo nel momento in cui si rende conto che Fritz è sottodotato sessualmente e per questo lo deride, concludendo così la sezione comica del film, che con la sequenza successiva prende un punto di non ritorno. Fritz infatti decide di tornare ad Harlem per intraprendere un discorso sulla necessità di fare una rivoluzione contro al sistema oppressivo dominante, aizzando la folla in una una rivolta presto sedata dai poliziotti, finendo in una carneficina⁵⁰, creando un effetto di shock allo spettatore che culmina con la morte del corvo Duke, simbolicamente rappresentato dalle palline da biliardo che cadono nelle buche a ritmo dei suoi battiti⁵¹, una scena che riprende gli stilemi dell'animazione astratta dove il ritmo delle palline da biliardo si fonde con forme e colori evocativi⁵².

⁴⁹ Cfr. F. Beef, *Understanding Ralph Bakshi. Part 1: Fritz the Cat*.

⁵⁰ Cfr. A. Herrak, *How Fritz the Cat deconstructed 1960s America*.

⁵¹ Cfr. F. Beef, *Understanding Ralph Bakshi. Part 1: Fritz the Cat*, cit.

⁵² P. Wells, *Understanding Animation*, Routledge, Abingdon, 1998, pp. 43-45.



Figura 2.5: Fritz raggiunge l'amico Duke agonizzante a seguito della sparatoria.

Davanti all'ennesimo aggravarsi di una situazione creata dallo stesso Fritz, egli scappa di nuovo, facendosi portare via dalla fidanzata⁵³ Winston Schwartz, una caricatura di Barbara Streisand, che lo trova nascosto in un bidone della spazzatura. Con la macchina di quest'ultima i due intraprendono un viaggio verso New York per rifarsi una nuova vita. I dialoghi che si scambiano, esplicitamente alleniari, sono ripresi dal fumetto originale. Fritz convince Winston a fermarsi in un'area di sosta nel mezzo al deserto per il semplice desiderio di conversare con altri viaggiatori e qui Fritz incontra un gruppo di motociclisti, introdotti con il capo della banda, il coniglio Fuzzy, a bordo della sua moto che corre senza meta seguito dalla sua fidanzata cavalla Harriet che lo rincorre per portargli il casco, attirandolo facendo illuminare dal sole una siringa e che incontrerà nuovamente al parco di camion Golden Acres mentre complottano un attacco terroristico. Harriet, annoiata, si lamenta insultando il Fuzzy e il suo gruppo, tanto che quest'ultimo decide di compiere uno stupro di gruppo incoraggiato da una dei motociclisti, una donna lucertola psicopatica. Fuzzy picchia Harriet a sangue che urla in agonia, “Lo sapete cosa siete voi? Siete solo un gruppo di froci nazisti”. Fritz, inorridito dalla scena, esce allo scoperto supplicando la banda di smetterla, la quale lo ignora. Nella scena seguente Fritz tenta di consolare una Harriet che piange incontrollabilmente, facendo intuire allo spettatore il peggio. La donna lucertola chiama Fritz e lo porta a raggiungerli in auto, mentre Harriet sta ancora piangendo e continua a giudicare la banda per quello che hanno fatto alla ragazza, senza accorgersi che intanto lo stanno portando ad arrampicarsi su un traliccio per collegare della

⁵³ Cfr. F. Beef, *Understanding Ralph Bakshi. Part 1: Fritz the Cat*.

dinamite, che la signora lucertola fa esplodere, portando il film nella sua ultima scena, dove Fritz viene ricoverato in ospedale, circondato da tutte le donne incontrate nel corso del film che lo piangono e quando si risveglia consumano tutti insieme un'altra orgia⁵⁴. Dunque in questo atto finale Fritz viene sottoposto continuamente in situazioni più grandi di lui dove egli non è in grado di agire se non minimamente, sballottato da una scena all'altra dai personaggi senza una costante soluzione di continuità, come un flusso di coscienza dalle caratteristiche oniriche e quasi aleatorie che pone il film in una lente modernista, dove il tempo e la forma si piegano a una narrazione poetica e astratta⁵⁵. Questa scelta di narrazione è dovuta al desiderio di Bakshi di riprendere la natura episodica dei fumetti di Crumb, che però, sebbene sia fedele negli avvenimenti, è diverso nello spirito: se Crumb critica aspramente il personaggio di Fritz, caratterizzandolo con la medesima crudeltà del mondo in cui vive, Bakshi invece lo rappresenta in maniera più ambigua e contraddittoria: Fritz critica l'istituzione accademica ma al contempo sfrutta il suo fascino per sedurre le ragazze, suona la musica folk senza comprenderne le implicazioni artistiche e politiche, aizza la folla per muovere una rivoluzione ma è troppo spaventato dal partecipare e scappa a New York non appena le proteste si fanno violente e per questa sua dualità Bakshi evita un'analisi meramente morale, bensì pone lo spettatore nella stessa posizione di Fritz di osservare il film e ciò che avviene e giungere alle proprie conclusioni⁵⁶.

L'opera prima di Ralph Bakshi fu un importante capostipite del genere non soltanto in quanto primo esempio mainstream di animazione per adulti, ma anche per il suo stesso stile tecnico e contenutistico. L'animazione perturbante e cartoonesca, generalmente a basso budget, in contrasto con il linguaggio sboccato dei personaggi, le tematiche serie e attuali in contrasto con quelle più scabrose per il puro gusto di scioccare il pubblico fino alla satira sociale più feroce mascherata da intrattenimento sono tutti stilemi che diventeranno proprie nello specifico con le sitcom animate per adulti, genere iniziato con *I Simpson*.

2.3 L'eredità di *Fritz the Cat*: i *Simpson* e *South Park*

⁵⁴ M. Anderson, *Animation Analysis: Fritz the Cat*, Band I Useta Like, Aprile 2015, <https://www.bandsiusetalike.com/biul/animation-analysis-fritz-the-cat/>.

⁵⁵ P. Wells, *Understanding Animation*, cit., p. 46.

⁵⁶ Cfr. F. Beef, *Understanding Ralph Bakshi. Part 1: Fritz the Cat*.

Malgrado l'affossamento del sistema del PCA, esso influenzò ancora per molto tempo i contenuti televisivi in quanto ritenuti ancora più rischiosi poiché accessibili nelle case di tutti i cittadini e, di conseguenza, ai bambini; l'industria televisiva degli Stati Uniti nacque in un entroterra molto più conservatorio rispetto a quello del cinema, dove parole e temi considerati tabù non venivano trasmessi. Nonostante ciò non c'era un apparato specifico su scala nazionale che se ne occupasse, bensì ciascuna rete televisiva possedeva un dipartimento apposito, il Broadcast Standards and Practices (BS&P), responsabile delle implicazioni morali, etiche e legali della rete, che seguiva la linea di pensiero sul metodo dell'autocensura consapevole, rifacendosi alle norme stabilite nel 1952 nel TV Code of Standards of the National Association of Radio and Television, mediando fra il Broadcaster e i produttori.

Sono da evitare un linguaggio discutibile, inclusi gli slang, qualsiasi forma di vilipendio contro le fedi religiose, affrontare l'argomento del matrimonio e del divorzio in modo non giustificato, rappresentare la fornicazione, il contrabbando di droghe illegali, rappresentazioni positive dello stato di ebbrezza e della dipendenza da stupefacenti, rappresentazione del gioco d'azzardo, della divinazione, dell'astrologia, della frenologia, della lettura del palmo e della numerologia a meno che non sia giustificato dalla trama, la ridicolizzazione di disabilità fisiche e mentali, contenuti orrifici gratuiti e la rappresentazione negativa delle forze dell'ordine.

La criminalità va rappresentata in maniera sgradevole, è proibito mostrare il suicidio come una soluzione ai dolori della vita, la rappresentazione di violenze sessuali, della crudeltà, dell'invidia e dell'egoismo vanno evitati [...]. Qualsiasi presenza animale in qualsiasi programma televisivo deve rispettare uno standard di trattamento umano. Tecniche criminali non devono essere mostrate in maniera dettagliata o incoraggiate.

La sezione "Decoro e decenza" richiede l'evitamento qualsiasi contenuto che possa offendere il pubblico da casa, movimenti lascivi da parte di attori e ballerini, inquadrature che enfatizzano parti del corpo considerate indecenti, rappresentazioni offensive di qualsiasi etnia o nazionalità e infine i luoghi associati alla prostituzione devono essere mostrate con delicatezza e buon gusto⁵⁷.

Il codice presenta anche altre sezioni legate all'esposizione di notizie e alla trasmissione di eventi pubblici, la presentazione delle pubblicità e quali inserzionisti e prodotti considerati accettabili⁵⁸.

L'ultima sezione invece bandisce le inserzioni dei superalcolici, del gioco d'azzardo, della divinazione e le pratiche associate, in generale qualsiasi pubblicità dai contenuti reputati discutibili. Sono presenti sezioni intere legate alla pubblicità di contest, vittorie e offerte, mentre la lotteria rimane proibita. Il codice inoltre cambiò spesso normativa soprattutto riguardo al tabacco, che alla fine diventò uno dei prodotti da non pubblicizzare.

Il codice raccomandava inoltre di prestare particolarmente attenzione al target infantile, responsabilizzando i broadcaster a garantire le fasce protette con l'obbligo di portare contenuti che permettano: la crescita culturale attraverso l'intrattenimento, la promozione delle idee

⁵⁷ Cfr. K. F. Cohen, *Forbidden Animation: Censored Cartoons and Blacklisted Animators in America*.

⁵⁸ È interessante specificare che ciò che oggi chiamiamo "infomercials" erano proibiti dal codice del 1952.

sociali, morali e etiche della vita americana, il rispetto per i genitori, per le autorità e l'educazione comportamentale, evitare argomenti quali il pericolo di rapimento dei minori, evitare contenuti estremamente violenti o che possano creare reazioni indisposte da parte dei bambini ed è fondamentale porre delle restrizioni nella rappresentazione di crimini o episodi misteriosi che riguardino minorenni. Inoltre per questo motivo si riservava una particolare attenzione ai contenuti veicolati dai cartoni animati, che nel contesto televisivo rimasero un prodotto riservato alle fasce infantili fino agli anni Novanta con *I Simpson*, quasi un ventennio dopo la rivoluzione cinematografica di *Fritz the Cat*⁵⁹.

Negli anni Ottanta la televisione americana mutò definitivamente con la nascita della televisione via cavo, rompendo il monopolio dei canali maggiori come ABC, NBC e CBS e differenziando l'offerta con programmi orientati a diversi generi di pubblico: nasce la "tv di qualità", un nuovo stile di fiction americana che consisteva in serie tv dalla lunghezza indeterminata, trame multiple, personaggi controversi e ampi cast dove l'elemento visivo diventava fondamentale; network baluardo di questa rivoluzione fu la Fox, mentre con HBO vennero eliminate le restrizioni sui contenuti⁶⁰.

I Simpson, ideati da Matt Groening e prodotti da James L. Brooks, vennero introdotti per la prima volta sul piccolo schermo in una serie di corti animati trasmessi al *Tracey Ullman Show* del 1987, un programma comico per un pubblico adulto trasmesso dalla Fox, luogo in cui era possibile sperimentare con la comicità e con i contenuti senza le restrizioni che dovevano mantenere in altri prodotti come *My Little Pony* o *I Puffi*. Piano piano la produzione continuò a spingere i limiti di ciò che era accettabile trasmettere, in particolare attraverso il personaggio di Bart Simpson, il primo personaggio animato della TV a usare termini più volgari come "Damn" e "Hell" e a mostrare il proprio sedere alla televisione e quindi al pubblico.

Il successo dei cortometraggi portò la Fox a richiedere nel 1989 una stagione di tredici episodi da mezz'ora da trasmettere settimanalmente dal gennaio del 1990 sotto il nome di *I Simpson*, permettendo al suo entourage creativo di sperimentare ancor di più e arrivando a rompere il regolamento datato del TV Code of Standards. La serie si divertiva nello spaziare con gli elementi più scabrosi che un cartone poteva portare all'epoca: i tentativi di tradimento di Homer, i problemi all'interno del matrimonio di Homer e Marge e il tema delle fantasie sessuali, le scene di nudità di Marge, tutti argomenti tabù e anche nel linguaggio non si risparmiò nella

⁵⁹ Ibidem.

⁶⁰ Cfr. G. Bendazzi, *Animazione. Una storia globale*.

sua irriverenza. La serie risulta dissacrante, si prende gioco di qualsiasi fede religiosa e delle sue aree più fondamentaliste, in particolare da parte di Homer che la ridicolizza al punto da inventarsi una sua religione con Dio che gli appare in sogno, un episodio talmente controverso da portare molti inserzionisti a non inserire le loro pubblicità nella prima dell'episodio, si tratta il problema di ludopatia di Marge per cui si è indebitata, in un episodio Lisa è depressa e rimugina sul suicidio e Krusty il Clown finge la sua stessa morte. Nonostante questo però ci sono ancora delle forme di censura che influenzano la serie: il turpiloquio non è ammesso e ci sono ancora degli argomenti taboo intoccabili come ad esempio l'assenza di qualsiasi elemento sessuale come i genitali anche se vediamo i personaggi nudi. David Silverman, uno degli animatori, ammise che Fox dovette tagliare alcune scene e gag poiché alcune emittenti locali preferirono ridurre la durata degli episodi per inserire un maggior numero di inserzionisti all'ora⁶¹.

I Simpson rappresentano così il primo successo della tv di qualità, con protagonista una famiglia omonima composta dai genitori Homer e Marge e dai figli Bart, Lisa, e Maggie nella città immaginaria di Springfield corollata da una serie di personaggi stravaganti, in una situation comedy che spazia dal comico al grottesco dove però tutto torna sempre alla normalità quotidiana poiché Groening concepisce gli episodi come un'allucinazione dei personaggi che però non si risolve mai.

Lo stesso stile visivo della serie ha un che di perturbante, con i personaggi dalla pelle gialla e dall'aspetto caricaturale, con gli occhi tondi che sembrano fuoriuscire dalle orbite e le espressioni esagerate, in opposizione all'ambientazione presenta un linguaggio più simile al cinema “dal vero”.

Dal punto di vista contenutistico la serie si presenta come una satira feroce sulla classe media americana e sulla sua cultura, caratterizzandosi con l'uso del pastiche di citazioni cinematografiche, televisive, letterarie, e di cultura popolare che oscillano fra la parodia e l'omaggio e che rendono la serie sia appunto una critica della cultura popolare, ma al contempo, essa stessa ne diventa parte e di conseguenza ne è un tributo⁶² e sta al pubblico, in una maniera definibile socratica, comprendere le citazioni e le battute, rendendo quest'ultimo la base primaria per il funzionamento della satira, inducendo da parte dell'audience alla partecipazione

⁶¹ Cfr. K. F. Cohen, *Forbidden Animation: Censored Cartoons and Blacklisted Animators in America*.

⁶² Cfr. G. Bendazzi, *Animazione. Una storia globale*.

attiva, seppur nel rischio che non tutti possano accorgersi o comprendere le battute⁶³. Il motivo di questa linea editoriale è il desiderio espresso dallo stesso Groening di risvegliare le masse riguardo “tutto ciò con cui veniamo manipolati” dalla cultura americana moderna che sfrutta il media televisivo per adempiere a questo obiettivo, motivo per cui *I Simpson* diventano perfino un commento critico sullo stesso mezzo televisivo e su come questo parla al pubblico da casa, influenzandolo e portandolo a reagire: emblematica è la sigla iniziale che si conclude con la famiglia Simpson che si riunisce attorno la televisione, oggetto che nell'arco della serie risulta quasi come un personaggio componente della famiglia diventando centro di molti dibattiti e permeando le vite dei personaggi⁶⁴.

A questo proposito lo stesso Groening si è espresso in un'intervista con il giornale *Mother Jones*:

Per me la consapevolezza che la maggior parte dei contenuti televisivi siano sbagliati, stupidi e nocivi è insufficiente [...]. Mi sento come un pesce che tenta di analizzare l'acqua del suo acquario, ma ciò che desidero specificare è che la TV è inconsapevolmente strutturata in maniera da tenerci tutti distratti [...] e ciò che sto cercando di fare - celando il tutto, se possibile, con un velo di intrattenimento - è spingere le persone a svegliarsi e notare il modo in cui veniamo manipolati e sfruttati⁶⁵.

⁶³ J. Gray, *Watching with The Simpsons. Television, parody, and intertextuality*, Routledge, New York, 2006, p. 47.

⁶⁴ J. Gray, *Watching with The Simpsons*, cit., pp. 7-8.

⁶⁵ Ivi, p. 48.

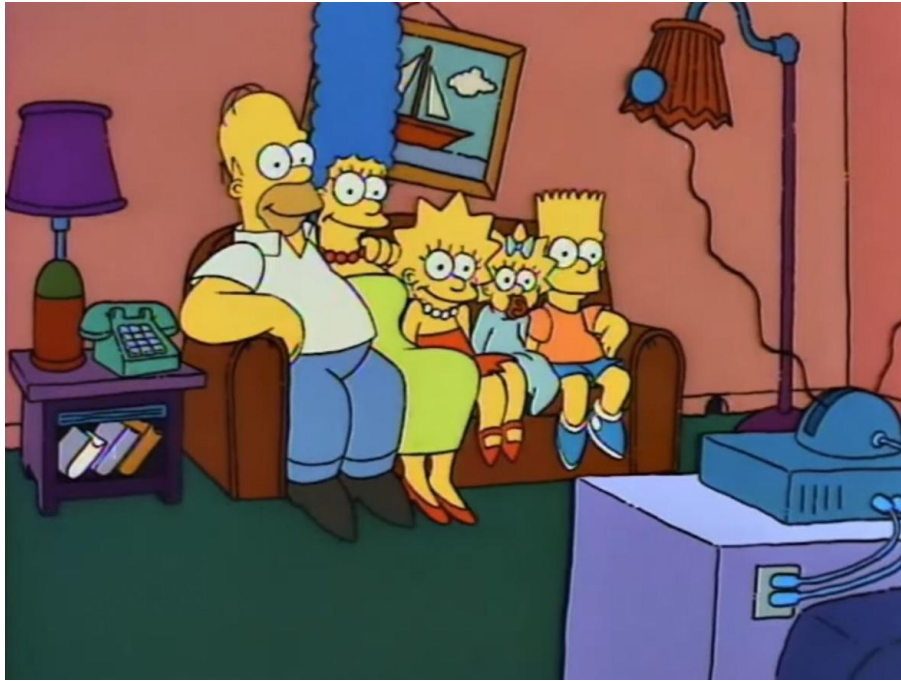


Figura 2.6: Scena della sigla de *I Simpson*, seconda stagione.

John Carman definisce la serie come “L'anticristo delle sitcom”, in particolare delle American Family sitcom, anche dette *domesticom*, la quale cannibalizza la grammatica e l'ideologia dietro il suo stesso genere di appartenenza. Esattamente come vuole il genere della situation comedy, detta sitcom, gli episodi sono autoconclusivi e i personaggi e le dinamiche relazionali ritornano sempre allo status quo, con l'evoluzione di questi che diventano molto rare, soprattutto a causa della trasmissione episodica non cronologica inevitabile con la televisione. *I Simpson* fanno lo stesso, parodizzando le conseguenze di questa scelta attraverso i personaggi che spesso non ricordano eventi importanti avvenuti nella loro vita come Homer che dimentica di aver fatto un'operazione al cuore nell'episodio *Bart giostraio*, con questo effetto di rottura della quarta parete da parte della produzione che non critica solo questo aspetto delle sitcom, ma lo riconosce come componente della sua stessa serie.

Essa inoltre si prende inoltre gioco di come le sitcom, a causa del breve minutaggio di ventidue minuti per episodio e della regola generale di confluire il tutto in un lieto fine, queste si ritrovano spesso ad avere una scrittura raffazzonata, sacrificando la logica e sfruttando persino il *deus ex machina*, elementi che i Simpson parodizzano fino allo stremo, in episodi che deragliano fino agli estremi più assurdi, grazie al supporto dell'animazione, come nell'episodio *Spazzatura fra i titani*, dove l'ecosistema di Springfield collassa e la cittadina, per risolvere il problema, viene spostata di qualche chilometro.

Un altro capostipite del genere è il tema della famiglia e poiché il target punta alle famiglie stesse, le domesticom devono avere un linguaggio e un'azione comprensibile a tutti, con contenuti e messaggi appropriati che mostrino la famiglia nucleare come positiva, in cui nonostante i problemi sia esterni che interni ad essa, alla fine si risolve tutto con un lieto fine e il nucleo familiare viene continuamente esibito come fondamentale e unito, una specie di favola dove non vengono propugnati solo i valori della famiglia nucleare, ma anche quelli della cultura americana consumistica che si risolve nel tentativo di rivendere l'ideologia del sogno americano. La famiglia diventa così sia il prodotto venduto dalla serie che il consumatore⁶⁶. Nella serie di Groening la famiglia nucleare dei Simpson è disfunzionale e straborda continuamente dai confini preimpostati degli stereotipi che rappresentano: Homer è un padre pigro e irresponsabile, una specie di bambino mai cresciuto, controllato dai vizi del cibo e dell'alcol al punto da compiere un patto con il diavolo per una ciambella (*La paura fa novanta IV*), egocentrico e ignorante, imprevedibile e per questo con una vita lavorativa estremamente precaria; la madre Marge, casalinga, si oppone ai vizi di Homer con la virtù della moderazione a partire dalla religione che vive in maniera sincera e non costrittiva, al contrario del vicino Flanders, dell'affetto per la famiglia e della generosità verso i bisognosi, rimanendo comunque un personaggio con dei difetti come l'ossessione per il risparmio causato dalla situazione precaria di Homer, arrivando a diventare ludopatica; il figlio Bart, un arguto delinquente che sfida continuamente l'autorità e crea continuamente problemi, l'apoteosi della ribellione contro la moralità tradizionale che rimane però fine a se stessa, nel puro scopo di creare scompiglio: nell'episodio *Il fanciullo interiore* di Bart, il guru Brad Goodman convince l'intera Springfield ad agire come Bart, cosa che porta il ragazzo a soffrire, poiché se l'autorità decade, Bart perde la sua stessa identità, che poiché non si è ancora fermata essa rimane reattiva rispetto alla società e mai indipendente da essa; la figlia Lisa è intelligente al punto da risultare un prodigio non solo rispetto ai suoi coetanei e alla sua famiglia, ma a tutti (Ne *Il triplice bypass di Homer*, Lisa dà le indicazioni al medico per l'operazione al cuore del padre e lo salva) e possiede un grande senso di giustizia ereditato dalla madre, ma risulta spesso pedante e dogmatica, come nella sua scelta di essere vegetariana, al punto da apparire estremamente altezzosa, in una critica consapevole dell'intellettualismo americano astratto e fine a se stesso che guarda dall'alto in basso il resto del popolo, in una critica dialettica sia al dogmatismo superbo di questo tipo di intellettualismo, sia del popolo, che rimane ignorante e non comprende né crede a Lisa, anche quando ha chiaramente ragione; Maggie, la sorella neonata, incapace di parlare,

⁶⁶ Ivi, pp. 49-54.

sembra comunque in grado di pensare seppur in maniera rudimentale, ma il suo pensiero risulta ineffabile poiché incapace di parlare: sa avere degli sprazzi di genio (Ne *Un tram chiamato Marge* suona per caso *La danza della fata dei confetti* di Čaicovskij sul suo xilofono) e sa essere persino efferata come negli episodi *Chi ha sparato al sig. Burns?*, dove dopo varie indagini dove tutti i personaggi provano sospetto e non hanno un alibi convincente, sul finale si scopre che è stata lei la carnefice perché non voleva che il taccagno sig. Burns avesse il suo lecca lecca, sorprendendo tutti i presenti⁶⁷.

La serie però non critica aspramente la famiglia in sé, ma solo quella edulcorata e irrealistica della televisione: i personaggi provano sincero affetto nei propri confronti, Homer sa essere un bravo padre e anche se goffo ama la sua famiglia, Bart sa essere riconoscente e ascoltare i suoi affetti di tanto in tanto, la madre Marge, nonostante tutto, ama sua famiglia e sa mettere da parte la sua ossessione per i soldi quando necessario, Lisa resta comunque una bambina con la passione per le bambole e i cartoni diseducativi e violenti come *Grattachecca e Fichetto*, che condivide con il fratello e che la mantengono bambina e anzi, per quanto disfunzionale, la famiglia Simpson risulta più realistica e unita di quella delle domesticom, proprio perché non c'è nessun obiettivo di promulgare una determinata ideologia. Anzi, proprio perché la serie sa essere così feroce, dissacrante e persino grottesca, i momenti imprevedibili di solidarietà familiare risultano ancora più memorabili⁶⁸.

Ma la serie animata che scardina completamente le ultime restrizioni del genere è *South Park*. Essa nasce dal piccolo canale via cavo Comedy Central istituito nel 1989 che, come il nome stesso suggerisce, si distingueva per la messa in onda di show comici, di stand up e per la riproposta di grandi classici della commedia filmica e seriale. Per i primi anni il canale soffrì la media bassa di share causata dalla competizione con le grandi industrie televisive con cui concorreva, risultando nella scarsità di mezzi e fondi a disposizione. Nonostante questo però il canale investì comunque nella creazione di trasmissioni originali e perfino in serie animate caratterizzate dalle tematiche adulte già sdoganate da *I Simpson*, uno stile grafico semplice e un umorismo inedito, che solo dopo vari tentativi si risolse nella serie di *South Park*, la più longeva e di successo della storia del canale. Essa nasce dal frutto della collaborazione fra Trey Parker e Matt Stone, all'epoca due studenti che si incontrarono alla University of Colorado, che nello scoprire di avere la medesima ironia nel 1992 lavorano assieme a un cortometraggio

⁶⁷ W. Irwin, M. T. Conard, A. J. Skoble, *I Simpson e la filosofia* (2001), trad. it. a cura di P. Adamo, E. Nifosi, Isbn Edizioni, Milano, 2005.

⁶⁸ J. Gray, *Watching with The Simpsons*, cit., p. 59.

animato chiamato *Jesus vs Frosty* e, tre anni dopo, *Jesus vs Santa*, i quali verranno notati dal canale di Comedy Central e resi una serie tv.

Esce così nel 1997 l'episodio pilota di *South Park*, *Cartman si becca una sonda anale*, introducendo i protagonisti, quattro bambini delle elementari: Stan, Kyle, Eric e Kenny⁶⁹, ambientato nell'immaginaria cittadina del Colorado che dà il nome alla serie e che, come ne *I Simpson*, vede la presenza di personaggi assurdi e stravaganti, a volte ripresi da celebrità della vita reale.



Figura 2.7: I protagonisti di *South Park*.

La serie si distingue dall'uso di uno stile grafico povero e semplice che ricalca lo stile dei cartoni per bambini in età prescolare attraverso l'animazione “a passo uno”, in netto contrasto con le situazioni esplicite, l'uso smodato del turpiloquio soprattutto da parte dei bambini e la satira che tocca qualsiasi tema esistente che possa risultare scabroso e irriverente, fino a risultare offensivo⁷⁰.

Quello che diciamo nella nostra serie non è nulla di nuovo, ma penso che sia grandioso mostrarlo al mondo. Il punto è che le persone che urlano da una fazione o dall'altra sono le stesse, e va bene stare nel mezzo e ridere di entrambe⁷¹.

⁶⁹ Al contrario delle sitcom animate antecedenti come *I Simpson*, *i Griffin* e *i Flintstones*, in *South park* i protagonisti non sono una famiglia ma appunto un gruppo di bambini.

⁷⁰ L. D'Albis, *Non sono cattivi... Li disegnano così*, cit., pp. 154-155.

⁷¹ R. Arp, *South Park and philosophy*, Blackwell Publishing, Oxford, 2006, p. 1.

Questa frase, detta da Trey Parker in un'intervista al *Charlie Rose Show* del 2005, descrive perfettamente la natura complessiva di *South Park*: se da un punto di vista superficiale sembra un'accozzaglia di battute mediocri e volgari per il mero gusto di esserlo, essa in realtà affronta tematiche di grande validità filosofica e politica. La serie infatti rappresenta la maggior parte dei suoi personaggi come degli estremisti in diversi ambiti politici, religiosi e culturali: primo fra tutti è uno dei protagonisti, Eric Cartman, una parodia estremamente esagerata della destra, in particolare delle sue frange più conservatrici.

In *South Park* le fazioni più estremiste di qualsiasi ambito hanno la possibilità di esprimersi senza censura, per essere successivamente smontati dalla serie stessa e ridicolizzati⁷²: Cartman non è semplicemente un conservatore, bensì un fanatico autoritario e fascista, un bullo che trae piacere nella sofferenza altrui, spesso dipinto come infantile e ingordo. Egli si prende gioco di Kenny per la sua povertà e per il padre alcolizzato, di Kyle per le sue origini ebraiche e maltratta i suoi animali. Per tutte queste caratteristiche Cartman viene ridicolizzato o punito (se non addirittura crocifisso in nell'episodio *Combustione spontanea*). Gli autori però non risparmiano nemmeno la fazione opposta, prendendosi gioco della sinistra estremista come nell'episodio *L'astuccio del cacciatore*, uscito poco dopo le elezioni presidenziali del 2000, in cui Rosie O'Donnell, parodia della star televisiva, visita la città per fare eleggere il proprio nipote alle votazioni dell'asilo, venendo per smascherata da Mr Garrison che, con la riprende con un monologo rappresentativo:

Le persone come te predicano continuamente l'importanza della tolleranza e dell'apertura mentale, ma in quanto centroamericani voi pensate che siamo tutti stupidi e malvagi campagnoli che hanno bisogno della vostra illuminazione! Beh, solo perché stai in TV non significa che tu sappia qualcosa sul governo!⁷³

Interessante è notare come l'episodio uscì appunto poco dopo le elezioni presidenziali: questa è una linea editoriale molto specifica della serie che fin dal principio sfruttò lo stile grafico semplice e gli episodi brevi per trattare episodi di attualità il prima possibile, generalmente non più di due settimane dopo il loro avvenimento. *South Park* non punta semplicemente a parlare del mondo e prendersene gioco, ma lo fa nella maniera più immediata e autentica possibile, così da aggiornarsi e risultare sempre attuale, nella consapevolezza che la capacità comica sta anche nel cogliere il mondo contemporaneo, diventando esso stesso un fenomeno di attualità.

⁷² Ivi, pp. 112-113.

⁷³ Ivi, p. 117.

La serie non si limita semplicemente alla critica sociale o degli avvenimenti culturali, ma pone un'attenzione specifica al tema della religione, che tratta con lo stesso metodo di qualsiasi altro argomento, incurante di risultare offensivo o violento. La chiesa di Scientology viene spesso presa di mira attraverso le parodie di alcune celebrità che ne fanno parte come Tom Cruise e John Travolta, tanto da portare il doppiatore di Chef, Isaac Hayes, a lasciare il cartone nel 2006 poiché egli stesso ne era parte⁷⁴, dopo l'episodio *Intrappolato nello stanzino* del 2005 in cui Stan si lascia attrarre dalla setta nella speranza di trovare una cura alla sua depressione, mentre nel frattempo Tom Cruise finisce intrappolato in un armadio e si rifiuta di uscire⁷⁵. Il presidente di Scientology spiega a Stan in breve la storia di Xenu e ciò in cui crede la chiesa, accompagnando il racconto con una scritta sul fondo dello schermo che recita “questo è ciò che Scientology crede davvero”, diventando il primo contenuto mediatico a rivelare come funziona Scientology⁷⁶.

Ma la serie non si limita a parlare delle sette, bensì di tutte le fedi religiose possibili: fin dal *Jesus vs Santa: The Spirit of Christmas* del 1995 la serie si prende gioco del cristianesimo con Gesù che attraverso il judo combatte contro Jolly Ole St. Nick, oppure nell'episodio *Red hot catholic love, Amore cattolico rovente* del 2002, dove la pederastia viene rappresentata come una componente normale della vita dei preti e dove si rivela che il Vaticano è controllato da una gigantesca aracnide che interpreta la legge cattolica, oltre che degli ebrei, dei musulmani, del buddismo e del taoismo e di tutte le fedi associate.

Nell'episodio *Tutto sui mormoni*, appare Joseph Smith e Stan fa amicizia con Gary, un bambino mormone che racconta la storia della fede, con il coro che canticchia di sottofondo “dumb, dumb, dumb, dumb”, prendendosi gioco nella storia⁷⁷.

South park, con il suo stile ai limiti dell'offensivo, chiede allo spettatore uno sforzo di ragionamento, prendendosi gioco degli atteggiamenti irrazionali dei personaggi e criticando loro i dogmi: la beffa della religione diventa un modo per beffarsi dell'intera società che non riesce ad accettare le critiche senza reagire in maniera esagerata (molti furono i tentativi da parte di associazioni religiose di denunciare la serie). *South Park* vuole essere offensiva verso tutti, nessuno escluso, perché la commedia della serie risiede nella concezione che nulla sia sacro e si possa ridere di tutto⁷⁸.

⁷⁴ Ivi, pp. 116-118.

⁷⁵ La battuta riguarda le dicerie che Tom Cruise fosse gay attraverso l'uso del termine “trapped in the closet”, modo di dire inglese per indicare una persona che non ha fatto coming out e che non ammette di essere queer.

⁷⁶ Ivi, p. 137.

⁷⁷ Ivi, pp. 131-133.

⁷⁸ Ivi, p. 140.

Capitolo 3:

Arte, politica e mercato: la satira fine a sé stessa

3.1 La mercificazione del dissenso nell'animazione statunitense per adulti

Nonostante l'atteggiamento satirico e parodistico dei prodotti analizzati sin'ora, è importante analizzare il contesto economico capitalistico da cui sono accomunati per comprenderne la natura, la qualità e l'eventuale criticità da porre.

Fritz the Cat, *I Simpson* e *South park* sono tutti e tre prodotti del grande e piccolo schermo che hanno portato un linguaggio innovativo nell'animazione statunitense, i quali nonostante e grazie al loro atteggiamento dissacrante e triviale, hanno riscosso un grandissimo successo sia critico che economico diventando un genere di punta nel mondo dell'animazione.

I Simpson hanno contribuito alla creazione del colosso Fox, risultando fra i fattori decisivi nel renderlo il quarto canale più importante d'America negli anni Novanta e conferirgli la sua identità editoriale, non a caso Charlie Brooker descrive l'apprezzamento da parte del pubblico verso *I Simpson* come “la devozione a un culto, seppur troppo grande, troppo di successo, troppo attuale per rientrare nella definizione [di un culto]”. Il successo della serie però non è fine a sé stessa, bensì è da porre nel suo contesto economico capitalistico americano: non a caso sia *I Simpson* che *South park* non sono dei semplici prodotti televisivi, ma con il tempo sono diventati entrambi dei *franchise* di altrettanto successo, caratterizzati primariamente dal merchandise (solo il merchandise de *I Simpson* totalizzò 750 milioni di dollari alla fine degli anni Novanta).

Ciò mette in luce il problema fondamentale della complicità che esiste fra i prodotti audiovisivi, di cui quelli d'animazione risultano particolarmente influenzati a causa della loro intrinseca necessità di un' esorbitante quantità di denaro e di una produzione che sappia gestirla. Come già affrontato nella storia della lavorazione di *Fritz the Cat*, perfino un film indipendente e con pochi mezzi come quello necessitava un'ingente somma di denaro per essere prodotto, somma che cresce esponenzialmente quando si crea un prodotto televisivo seriale. E più questi prodotti diventano di successo, più le case di produzione decidono di espandere le possibilità di incassi sia attraverso la trasformazione del prodotto in franchise, sia nella continua riproposta del prodotto, come nel caso de *I Simpson*, anche quando la qualità si abbassa e la serie continua a vivere per lo più di rendita per il suo pubblico, trasformando quegli stessi prodotti innovativi

in un mero mercato, di cui però facevano parte nel momento della loro concezione e senza cui non sarebbero mai potuti esistere. E ciò che alimenta di continuo il dilemma morale sono il contenuto di questi prodotti, che per quanto critichino la produzione artistica commerciale, soffermandosi spesso e volentieri sulla cultura pubblicitaria e consumistica, sulla critica della televisione come mezzo di manipolazione e distrazione di massa, nel loro successo alimentano il sistema che mettono in discussione, diventando essi stessi prodotti commerciali che fanno parte del problema che contestano e parodizzano. Il dilemma però non riguarda semplicemente il mercato artistico politicamente impegnato, bensì risale alla questione della parodia stessa, che risiede nella sua complicità con il sistema che ridicolizza e nel rapporto ambiguo che crea fra il popolo-pubblico e l'oggetto parodizzato⁷⁹.

Il genere parodistico ha origini antiche riscontrabili fin dal Medioevo nelle corti monarchiche, luogo in cui il giullare, membro effettivo della corte, era l'unico che aveva la possibilità e il dovere di ridicolizzare il monarca e metterlo in discussione davanti al popolo. La funzione del giullare, di cui il costume emblematico era esso stesso una burla delle vesti reali, era quella di porsi come una rappresentazione delle istanze più ribelli del popolo al fine di contenerle: il potere della parodia è quindi più conservatorio che distruttivo, o addirittura rivoluzionario, poiché appunto mette in discussione il potere dominante ma in maniera voluta e controllata dal potere stesso, così che il popolo potesse ridere del monarca, ma che di riflesso significa ridere della propria condizione di subordinazione senza reagire, in uno spirito sì consapevole ma non rivoluzionario. Linda Hutcheon definisce la questione della parodia come un paradosso che è simultaneamente conversatrice e sovversiva, e che simultaneamente supporta lo status quo e al contempo lo distrugge e, esattamente come rappresentato dal caso del giullare, fa necessariamente parte del sistema⁸⁰.

Il caso specifico del sistema capitalistico non sfrutta la parodia soltanto per contenere il dissenso, ma, diversamente dagli altri, prevede quest'ultimo al suo interno, non in contesto controllato come potrebbe essere nella corte monarchica dove l'unico ad avere questa possibilità era il giullare, ma in tutti i contesti della vita sociale dove tutti possono esprimere le proprie criticità verso il sistema.

⁷⁹ J. Gray, *Watching with The Simpsons*, cit., pp. 8-9.

⁸⁰ M. Fisher, *Realismo capitalista* (2009), trad. it. a cura di V. Mattioli, Produzioni Nero, 2018, pp. 11-12.

Ma com'è possibile che in un contesto storico e sociale così libero e autocritico siamo incapaci di sottrarci ad esso?

Secondo il sociologo Jean Baudrillard l'assoggettamento da parte del sistema nell'epoca capitalistica non ha più le forme della subordinazione, ma invita piuttosto all'interazione e alla partecipazione da parte del popolo, il quale diventa parte integrante e attiva del sistema e al contempo ha possibilità di metterlo in discussione in piena libertà in uno schema dialettico di contemporanea partecipazione e contestazione. Per il filosofo Slavoj Žižek è proprio questo il perno della questione: il capitalismo prevederà sempre una certa dose di anticapitalismo e fintantoché continuiamo a credere che il sistema in cui siamo immersi sia malvagio e a criticarlo, siamo liberi di continuare a partecipare ai suoi stessi scambi. Il capitalismo fa affidamento proprio su questa forma di sconfessione e disconoscimento⁸¹, rendendo le istanze sovversive complici nella vita del capitalismo e della sua continua alimentazione.

Il problema risiede nella questione che Mark Fisher definisce con *realismo capitalista*, ovvero, quella sensazione diffusa che il capitalismo sia l'unico sistema politico ed economico oggi percorribile e che sia impossibile immaginare un'alternativa coerente⁸². Se nonostante si siano presentate e tutt'ora si presentano innumerevoli esempi di contestazione sociale, politica e culturale, non si riesce comunque a cambiare lo status quo perché quest'ultimo prevede quelle istanze sovversive, noi in quanto membri di questo sistema, otteniamo solamente una una mera sensazione di estrema arrendevolezza, oltre che di incapacità di immaginare un futuro alternativo. Nietzsche nelle sue *Considerazioni inattuali* descrive questa condizione come un "carnevale cosmopolito" dove la spettatorialità distaccata sostituisce la partecipazione e il coinvolgimento. L'ultimo uomo nietzschiano è colui che ha visto tutto ma che a causa di questo eccesso di autoconsapevolezza si condanna all'indebolimento e alla decadenza, che nell'eccesso di autoconsapevolezza verso sè stesso e verso il mondo perde tutte le ideologie, i valori e le fedi a cui appigliarsi. A questo proposito Žižek sostiene:

Se il concetto di ideologia è quello classico in cui l'illusione sta nella conoscenza, allora la società di oggi dà l'idea di essere post-ideologica: l'ideologia prevalente è il cinismo; le persone non credono più in nessuna verità ideologica; la gente non prende seriamente nessuna proposta ideologicamente connotata. Il livello fondamentale dell'ideologia, in ogni caso, non è quello di un'illusione che maschera il reale stato delle cose, quanto quello di una fantasia (inconscia) che

⁸¹ Ivi, pp. 43-45.

⁸² Ivi, p. 26.

struttura la nostra stessa realtà sociale. E a questo livello, siamo ovviamente tutto tranne che una società post-ideologica. Il cinico distacco è soltanto un modo di renderci ciechi di fronte al potere strutturale della fantasia ideologica: anche se non prendiamo le cose sul serio, anche se manteniamo una distanza ironica da quello che facciamo, continuiamo comunque a farlo⁸³.

Il realismo capitalista ci ha liberato dalle “fatali astrazioni” ispirate dalle “ideologie del passato”, sostiene il filosofo Alain Badiou, proteggendoci dal pericolo di qualsiasi ideale o credenza e portandoci a istituire un atteggiamento di ironica distanza, con la conseguenza inevitabile dell'abbassamento delle nostre aspettative.

Ci viene presentato come ideale uno stato delle cose brutale e profondamente ingiusto, dove ogni esistenza viene valutata in soli termini monetari. Per giustificare il loro conservatorismo, i partigiani dell'ordine costituito non possono davvero dire che questo stato sia meraviglioso o perfetto. E quindi hanno deciso di dire che tutto il resto è orribile. Certo, dicono, non vivremo in un paradiso, ma siamo fortunati a non vivere in un inferno. La nostra democrazia non sarà perfetta, ma è meglio di una dittatura truculenta. Il capitalismo è ingiusto, d'accordo. Ma non è criminale come lo stalinismo. Lasciamo che milioni di africani muoiano di AIDS, ma non rilasciamo dichiarazioni nazionaliste e razziste come Milošević. Uccidiamo iracheni coi nostri aerei, ma non tagliamo mica gole con i machete come in Ruanda⁸⁴.

Ma la morte delle idee e dei valori, la “morte di Dio”, sta anche nel modo in cui, attraverso il capitalismo, questi vengano riciclati e rivenduti con un'immagine diversa, innovativa solo nella superficie e con un mero scopo consumistico. Gilles Deleuze e Félix Guattari definiscono il Capitale come “un impasto informe di tutto quanto è già stato”, un ibrido fra l'ultramoderno e l'arcaico che si accompagna a una potente desacralizzazione della cultura, smantellando tutti i codici esistenti per poi ristabilirli secondo criteri propri, in un ciclo continuo di cui Fredric Jameson profetizzò il fallimento del futuro come parte integrante della cultura postmoderna tardo capitalista che sarebbe stata invece dominata dal pastiche e dal revival, dove il futuro non sarebbe più esistito se non in una riproposizione apparentemente diversa del passato⁸⁵.

Il mondo dello spettacolo gioca un ruolo fondamentale nella dinamica di autoconservazione proprio del capitalismo: secondo il filosofo Jacques Rancière la resistenza e l'opposizione sono

⁸³ Ivi, pp. 44-45.

⁸⁴ Ivi, pp. 31-32.

⁸⁵ Ivi, pp. 31-34.

strettamente localizzate non solo dal sistema capitalistico, ma dallo spettacolo stesso⁸⁶: Thomas Frank definisce questa incessante appropriazione della controcultura non-conformista da parte dello spettacolo capitalista una *mercificazione del dissenso*⁸⁷, che si intensificò nell'ascesa del capitale globale negli anni Ottanta⁸⁸, assimilando al proprio interno il radicalismo di sinistra e l'avanguardismo culturale sessantottino⁸⁹.

L'esempio di *South Park* risulta particolarmente emblematico: la serie decide di esprimere tutte le forme di dissenso senza alcuna censura, ma al contempo le estremizza e le ridicolizza allo stesso modo, ponendole sullo stesso piano, riducendo il tutto a fonte di ilarità, senza portare con sé un vero atteggiamento sovversivo; lo stesso autore Matt Stone sostiene, *South Park* non parla di nulla di nuovo, si pone semplicemente in un atteggiamento critico verso tutti.

Guy Debord, situazionista di matrice marxista, analizza il capitalismo industriale come un progetto onnicomprensivo volto a colonizzare la mente umana utilizzando ciò che i situazionisti definivano “le industrie dello spettacolo”: la televisione, il cinema e l'editoria. Se nelle nazioni socialiste lo spettacolo aveva un atteggiamento di culto verso le personalità autoritarie, in Occidente lo spettacolo della cultura della merce impone un consumismo quasi involontario ai lavoratori alienati sotto forma di un'infinita parata di gadget, pubblicità, prodotti audiovisivi e altre svariate distrazioni⁹⁰, termine fondamentale per Debord che vede lo spettacolo come “[...] il cattivo sogno della moderna società incatenata, che non esprime in definitiva se non il proprio desiderio di dormire [...]”⁹¹, che con il suddetto aforisma Debord mette in luce la questione del popolo, della massa, dello spettatore, del consumatore, insomma del partecipante attivo al sistema non solo come individuo, ma come società, nella dinamica con lo spettacolo. Egli descrive la società come incatenata, soggiogata, dal sistema capitalistico, dove lo spettacolo ha come ruolo una soporifera soddisfazione libidinosa offerta all'individuo sociale che accetta questa condizione riempiendosi di piaceri vani e effimeri, puramente consumistici, nel tentativo di “dormire”, sopperendo alla consapevolezza del realismo capitalista.

In questa dinamica l'opera d'arte stessa diventa parte integrante dello spettacolo e le “industrie dello spettacolo” sono concomitanti con l'arte: essa entra nel mercato, ne diventa parte e non

⁸⁶ G. Sholette, *L'arte dell'attivismo e l'attivismo dell'arte* (2022), trad. it. a cura di A. Bergamin, Postmedia books, Milano, 2023, p. 27.

⁸⁷ Ivi, pp. 69-70.

⁸⁸ Ivi, p. 84.

⁸⁹ Ivi, p. 88.

⁹⁰ Ivi, p. 24.

⁹¹ G. Debord, *La società dello spettacolo* (1967), trad. it. a cura di P. Stanziale, Massari editore, Bolsena, 2002, p. 49.

può sopravvivere senza, anzi, è proprio grazie al sistema capitalista che sono nate le forme artistiche e industriali del cinema e dell'animazione e fintantoché faranno parte appunto di un contesto industriale, indipendentemente dalla loro natura contenutistica, saranno primariamente prodotti *spettacolistici*, parte delle “industrie dello spettacolo”. Nell'epoca della riproducibilità tecnica dell'opera d'arte, infatti, il rapporto con quest'ultima si modifica nel momento in cui entra in gioco il concetto di massa, passando da un rapporto retrico, ovvero quello del giudice competente, a uno progressivo, contrassegnato dal gusto visivo e dal piacere dell'esperienza rappresentata, del “rivivere”, nel quale il pubblico massificato crea una connessione intima e immediata con l'opera generando nella prima il piacere per le rappresentazioni convenzionali e la ripugnanza verso ciò che è davvero nuovo, e che quindi non può generare quella connessione, in quella soddisfazione libidinosa e effimera precedentemente descritta. Nel caso dello spettacolo in sala l'atteggiamento critico e quello più sentimentale del pubblico, legato al piacere, coincidono: l'atteggiamento valutativo non implica attenzione, il pubblico è un esaminatore distratto⁹² che vede lo spettacolo realizzarsi in maniera puramente fine a sé stessa. Nello spettacolo, immagine dell'economia dominante, il fine non è niente, lo sviluppo è tutto⁹³ e l'arte, in particolare cinematografica e di animazione, sopravvive in quanto forma di mercato.

La fusione fra parodia, mercificazione del dissenso e concetto di spettacolo che Debord illustra, nel contesto capitalistico e consumistico proprio dell'Occidente e in particolare degli Stati Uniti, primi baluardi e promotori di questo sistema, porta inevitabilmente a ridimensionare la capacità contestativa di *Fritz the Cat* e dei suoi successori.

3.2 *Fritz the Cat*: Eden o peccato originale?

Fritz the Cat non è stato semplicemente il primo film animato per adulti nel contesto mainstream statunitense, non si tratta semplicemente di aver scardinato qualche parolaccia o qualche tematica proibita in un medium considerato tutt'oggi per lo più per bambini: *Fritz the Cat*, con il suo stile estremamente satirico che mischia il basso e l'alto, i contenuti volgari e

⁹² W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (1936), trad. it. a cura di F. Valagussa, Einaudi, Torino, 2014, p. 36.

⁹³ G. Debord, *La società dello spettacolo*, cit., p. 47.

gratuiti assieme alle grandi questioni filosofiche e sociali della controcultura sovversiva, nel suo successo, ha creato un filone nella serialità animata per adulti che prosegue ancor' oggi e che mantiene gli stessi stilemi. Nel mondo del tardo capitalismo postmoderno, il pubblico ha definitivamente perso gli strascichi ideologici dei movimenti controculturali, ed è ben consapevole del paradosso della parodia, della mercificazione del dissenso, del fallimento di qualsiasi forma di contestazione, sia essa politica o all'interno del mondo dello spettacolo, ma continua a creare successo attorno a questi prodotti che, per quanto intrinsecamente ipocriti, sono immersi nello stesso mondo del loro pubblico, esso stesso ipocrita in quanto partecipante del sistema che critica: contestare i prodotti che ne fanno altrettanto parte crea un ciclo continuo ma necessario in quanto l'ultima forma di consapevolezza a noi concessa prima di sprofondare nell'autodistruzione del realismo capitalista, dove il "sonno" di Debord, non è più un momento circoscritto nel tempo, bensì diventa totalizzante nella vita delle persone e della società.

L'arte, d'altronde, non esiste solo nella sua accezione politica, ma soprattutto come linguaggio che esprime l'infinità delle istanze proprie dell'umanità, e di conseguenza della sua natura contraddittoria. *Fritz the Cat* coniuga in sé non soltanto la satira sociale, bensì mette in luce le criticità della società in cui viviamo nello stesso contenitore in cui critica anche la controcultura e la dinamica della contestazione, ponendo il protagonista in un atteggiamento paritario rispetto allo spettatore dove quest'ultimo viene sollecitato dal film a mantenere un atteggiamento critico sia esso verso la pellicola, verso sé stesso e verso il sistema di cui lo stesso film parla, risultando in numerose sequenze volutamente sgradevoli per lo spettatore, sia per il linguaggio che per le tematiche tabù e il modo in cui esse vengono affrontate, e perfino nel suo stile narrativo frammentario e onirico, violando il patto della soddisfazione libidinosa che l'industria dello spettacolo deve offrire all'individuo sociale in cambio del suo "sonno" dove il dissenso, sebbene previsto e libero di esprimersi, non è in grado di trasformarsi in autentica rivoluzione, lì *Fritz the Cat* si sofferma: non incita alla contestazione, anzi la mette apertamente in discussione, ma non per questo la cancella, bensì richiede un atteggiamento positivamente critico da parte dello spettatore, dove la messa in discussione genera riflessione. L'opera artistica di *Fritz the Cat* pretende lo sguardo retrivo del suo osservatore rifiutando la connessione intima e convenzionale con quest'ultimo per tentare di portare sul grande schermo, nel mondo dell'animazione statunitense nell'epoca delle contestazioni socio-politiche e artistiche, qualcosa di davvero nuovo: non a caso il film si conclude con l'orgia fra Fritz e le compagne, un simbolo di vitalità, che inneggia simbolicamente al piacere, alla condivisione, alla libertà, che non cede al realismo capitalista ma risponde in maniera spudoratamente positiva.

Conclusione

Esplorando la pellicola *Fritz the Cat* si evince come esso sia stato un fenomeno trasversale non soltanto per la sua portata innovativa in quanto primo esempio di un genere che si è poi ampliato rimanendo in auge fino ai giorni nostri, ma poiché è esso stesso un prodotto che parla della società in cui è contenuto e degli avvenimenti ad esso contemporanei. La sua dualità intrinseca in quanto opera d'arte politicamente connotata e satirica che nasce e dipende dal mercato e della società che mette in discussione lo pone, assieme ai suoi successori, in una lente complessa e moralmente contraddittoria, ma al contempo inevitabile.

Analizzando il problema della mercificazione del dissenso attraverso lo spettacolo nella società capitalistica non si può non considerare *Fritz the Cat* un esempio emblematico e problematico che ha portato con sé la conseguenza di un filone televisivo ancor più critico in quanto ancora più di successo e quindi ancora più antitetico. Un filone che non porta mai al cambiamento, alla rivoluzione effettiva, ma che mette in discussione il sistema senza auspicare delle soluzioni alternative, reiterando la questione del realismo capitalista in un ciclo infinito che crea solo sconforto e incapacità di immaginare un futuro alternativo alla continua riproposizione di ciò che è già stato, rendendo il dissenso un ennesimo componente del capitalismo non solo in ottica antirivoluzionaria, ma perfino economica. L'animazione, come il cinema, non esisterebbero in un mondo anticapitalista, per cui è inevitabile che questi stessi prodotti siano incapaci di superare il realismo capitalista. Al contempo però si impongono la critica satirica e parodistica, la violazione continua della censura e dei tabù, lo sfruttamento della risata per portare il popolo, la massa, a prendersi gioco del sistema e di conseguenza della propria condizione, criticando e distruggendo qualsiasi espressione ideologizzata, qualsiasi valore, con il fine di mettere in discussione le idee assurde e limitanti di cui l'individuo sociale si riempie, senza mai presentarne di nuove, di migliori, sfociando nel totale nichilismo.

E *Fritz the Cat* come si pone rispetto alla questione? Il film non pretende di essere baluardo della critica sociale: esso si pone sullo stesso piano dello spettatore attraverso un protagonista ambiguo e fallibile circondato da un mondo assurdo e violento che però trova la sua umanità nei momenti più dolorosi come la morte dell'amico Duke e lo stupro di Harriet, non teme di essere eccessivamente sgradevole o spaventoso perché crede nella capacità reativa e riflessiva dello spettatore e si chiude con una scena emblematicamente vitalistica: l'orgia con Fritz e le sue compagne, inneggiando ad una conclusione positiva che supera il realismo capitalista.

Bibliografia

Adamson J., *Tex Avery: King of Cartoons*, Da Capo Press, Boston, 1975.

Arp R., *South Park and philosophy*, Blackwell Publishing, Oxford, 2006.

Bendazzi G., *Animazione. Una storia globale*, trad. it. a cura di G. Bendazzi, Utet, Milano, 2017.

Benjamin W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (1936), trad. it. a cura di F. Valagussa, Einaudi, Torino, 2014.

Cabarga L., *The Fleischer Story*, Da capo Press, Boston, 1988.

Ceruso T., *Tra Disney e Pixar: la maturazione del cinema d'animazione americano*, Sovera, Roma, 2013.

Cohen K. F., *Forbidden Animation: Censored Cartoons and Blacklisted Animators in America*, McFarland & Company, Inc., Jefferson, 1997.

Corra B., *Musica cromatica*, in E. Thovez (a cura di), *Il pastore, il gregge e la zampogna*, Libreria Beltrami, Bologna, 1912.

D'Albis L., *Non sono cattivi... li disegnano così. New Hollywood e cinema d'animazione per adulti: da Ralph Bakshi a chi ha incastrato Roger Rabbit*, Placebook Publishing & Writer Agency Srls, 2022.

Debord G., *La società dello spettacolo* (1967), trad. it. a cura di P. Stanziale, Massari editore, Bolsena, 2002.

Fisher M., *Realismo capitalista* (2009), trad. it. a cura di V. Mattioli, Produzioni Nero, 2018.

Gibson J. M. & McDonnell C., *Unfiltered: The complete Ralph Bakshi*, Rizzoli International Publications Inc., New York, 2008.

Gray J., *Watching with The Simpsons. Television, parody, and intertextuality*, Routledge, New York, 2006.

Hieronimus R. R., *Inside the Yellow Submarine: The Making of the Beatles Animated Classic*, Krause Pub, Iola, 2002.

Irwin W., Conard, M. T., Skoble A. J., *I Simpson e la filosofia* (2001), trad. it. a cura di P. Adamo, E. Nifosi, Isbn Edizioni, Milano, 2005.

Langer M., *Imaginaria 1 cinema. Max e Dave Fleischer: da Koko the clown a Super-man*, Arsenale, Venezia, 1980.

Novielli M. R., *Animerama: Storia del cinema d'animazione giapponese*, Marsilio, Venezia, 2015.

Rondolino G., *Storia del cinema d'animazione: dalla lanterna magica a Walt Disney da Tex Avery a Steven Spielberg*, Utet, Torino, 2003.

Sholette G., *L'arte dell'attivismo e l'attivismo dell'arte* (2022), trad. it. a cura di A. Bergamin, Postmedia books, Milano, 2023.

Sito T., *Drawing the Line: The Untold Story of the Animation Unions from Bosko to Bart Simpson*, University Press of Kentucky, Lexington, 2006.

Wells P., *Understanding Animation*, Routledge, Abingdon, 1998.

Sitografia

Anderson M., *Animation Analysis: Fritz the Cat*, Band I Useta Like, Aprile 2015, <https://www.bandsiusetalike.com/biul/animation-analysis-fritz-the-cat/>.

Beef F., *Understanding Ralph Bakshi. Part 1: Fritz the Cat*, Cartoon Theory. Analysis of animated films, Giugno 2020, <https://cartoonstheory.wordpress.com/2020/06/07/understanding-ralph-bakshi-part-1-fritz-the-cat/>.

Herrak A., *How Fritz the Cat deconstructed 1960s America*, TheCollector, Agosto 2024, <https://www.thecollector.com/fritz-the-cat-deconstructed-1960-america/>.

Miller A., *How the first X-Rated cartoon set the groundwork for today's adult animation*, No Film School, Novembre 2022, <https://nofilmschool.com/first-x-rated-cartoon-and-adult-animation#>.

Miller M., *Ralph Bakshi*, Bombsite, Aprile 2010, <https://web.archive.org/web/20100918155634/http://bombsite.com/issues/999/articles/3491>, Settembre 2025.

Appendici

Figura 1.1: Fotogramma di *Fantasmagorie*.

Fonte: https://artlecture.com/article/841?_lang=en.

Figura 1.2: Poster promozionale di *Fritz the Cat*.

Fonte: *Unfiltered: The complete Ralph Bakshi*, p. 72.

Figura 1.3 & 1.4: Character design di Betty Boop nell'epoca del Pre-Code (a sinistra) e a seguito della censura (a destra)

Fonte: *Forbidden Animation: Censored Cartoons and Blacklisted Animators in America*.

Figura 2.1: Striscia del fumetto Fritz the Cat di Robert Crumb.

Fonte: <https://www.bandsiusetalike.com/biul/animation-analysis-fritz-the-cat/>.

Figura 2.2: Primo fotogramma del film.

Fonte: <https://www.bandsiusetalike.com/biul/animation-analysis-fritz-the-cat/>.

Figura 2.3 & 2.4: Fondali della pellicola Fritz the Cat disegnato da Ira Turek e dipinto da Johnny Vita.

Fonte: *Unfiltered: The complete Ralph Bakshi*, p. 74.

Figura 2.5: Fritz raggiunge l'amico Duke agonizzante a seguito della sparatoria.

Fonte: <https://www.filmlinc.org/films/fritz-the-cat/>.

Figura 2.6: Scena della sigla de *I Simpson*, seconda stagione.

Fonte: <https://youtu.be/wz0A7m1euy0?is=ln-yORa1ffCdvWxE>.

Figura 2.7: I protagonisti di South Park.

Fonte: <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/south-park-returns-season-27-episode-4-butters-trump-satan-1236359199/>.