



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

**Dipartimento dei Beni Culturali:
archeologia, storia dell'arte, del cinema e della musica**

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

Tesi di Laurea Triennale

Animazione per chi? L'animazione tra storia, stereotipi e possibilità

Animation for whom? Animation between history, stereotypes and potential

Relatrice

Prof.ssa Farah Polato

Laureanda: Beatrice Gallina

Matricola: 1195205

Anno Accademico 2022 – 2023

Indice

Indice	1
Introduzione.....	3
Capitolo 1: Lo sviluppo dell'animazione non per bambini	7
1.1 La storia del cinema d'animazione per adulti.....	8
1.2 Storia dell'animazione televisiva per adulti	19
1.3 Introduzione agli OTT	27
Capitolo 2: Le piattaforme streaming.....	33
2.1 Hulu: la televisione online.....	33
2.2 Netflix: il grande oceano dell'animazione per adulti	35
2.3 Prime Video: il mondo ristretto dell'animazione matura	41
2.4 Disney+: la separazione del pubblico.....	45
Capitolo 3: Il “non genere” cinematografico per bambini	47
3.1 Stereotipi dell'animazione.....	47
3.2 Diversi modi di vedere l'animazione adulta.....	48
3.3 L'Italia e l'animazione.....	51
Capitolo 4: Per una classificazione dell'animazione adulta	55
4.1 I sistemi di classificazione degli audiovisivi	55
4.2 Le tematiche mature	59
4.3 Lo stile dell'animazione per adulti	62
Conclusioni.....	67
Bibliografia.....	71
Sitografia	72
Ringraziamenti	73

Introduzione

Quando si parla di animazione spesso il primo pensiero si dirige verso i *cartoon*, i cartoni animati¹ che intrattengono ogni giorno centinaia di bambini, oppure i famosissimi lungometraggi Disney e DreamWorks. Nell'immaginario comune, infatti, l'associazione con il mondo dell'infanzia risulta più immediata rispetto a quella con il mondo degli adulti.

Eppure, esistono serie e film animati che, trattando tematiche delicate o di particolare complessità e mostrando immagini talvolta cruento ed esplicite, si rivolgono a un pubblico più maturo. Nessuno di noi si sentirebbe di mostrare ad un bambino le creature terrificanti, le storie noir e piene di orrore raccontate da una serie come *Love, Death & Robots* (Netflix, 2019-); nonostante ciò quando pensiamo all'animazione ricadiamo continuamente nello stereotipo del prodotto per l'infanzia, dimenticando e ignorando gli altri target d'età a cui si può rivolgere.

Il fine di questa tesi è descrivere che cosa sia l'animazione per adulti oggi, con tutte le sue differenze rispetto a quella per bambini, e ricercarne le caratteristiche principali: i generi cinematografici più ricorrenti, l'estetica e il linguaggio che la contraddistingue, i temi che affronta e, infine, le fasce d'età a cui viene proposta. Per quanto riguarda quest'ultimo punto, è doveroso specificare che non è necessario che tutta l'animazione per adulti sia sottoposta alle restrizioni del 18+ (vietato ai minori di diciott'anni)². Infatti, spesso ci troviamo di fronte a serie che, nonostante le tematiche, il linguaggio e le immagini mostrate, possono essere fruite anche da adolescenti che non hanno ancora raggiunto la maggior età.

Inoltre, i sistemi di classificazione dei film, destinati ad includere o escludere gli spettatori più giovani dalla visione di un particolare prodotto audiovisivo, variano a seconda del paese in cui ci si trova. Questo succede perché le commissioni, incaricate di regolamentare sulle restrizioni d'età, giudicano e si approcciano in maniera diversa a

¹ L'espressione "cartone animato" deriva dall'inglese *animated cartoon*, che indica i disegni animati che si rifanno alla tradizione grafica del fumetto umoristico o dell'illustrazione satirica (chiamati *cartoon* in inglese). Tuttavia, nel linguaggio corrente l'espressione viene spesso utilizzata per indicare l'animazione narrativa in generale, sottintendendo inoltre un target di pubblico infantile.

² In questo punto si intende il 18+ del sistema di classificazione dei film italiano.

parametri quali, per esempio, la presenza di scene violente o erotiche, di linguaggio volgare, di temi particolarmente spinosi. Emblematico è il caso di *Flee* (*Flugt*, Jonas Poher Rasmussen, 2021), valutato PG-13³ negli Stati Uniti a causa di «thematic content, disturbing images and strong language»,⁴ ma che è stato presentato in Italia come un 6+⁵, ovvero vietato ai minori di sei anni. Date queste ed altre numerose differenze che si riscontrano nella percezione dell'animazione in diversi luoghi del mondo, l'elaborato tratterà, principalmente, della situazione italiana, in cui, peraltro, lo stereotipo dell'animazione come prodotto per l'infanzia è particolarmente radicato, senza dimenticare però il contesto internazionale, da cui scaturiranno possibilità di confronto e riflessione.

Il contenuto dell'elaborato sarà diviso in quattro sezioni che andranno ad esaminare i punti principali della ricerca: la storia dell'animazione, la moderna fortuna delle animazioni mature nelle piattaforme di streaming online, gli stereotipi e, infine, le caratteristiche proprie dei “cartoni per adulti”.

Il primo capitolo si concentrerà su un'indagine storica sull'animazione che andrà ad esplorare, in particolare, come è cresciuto il settore destinato al pubblico adulto, passando attraverso il cinema e le restrizioni in base ai contenuti dei film, per poi arrivare al mondo della televisione con le prime sitcom animate, come *The Simpson* (Fox, 1989-), fino a riflettere sul moderno successo. L'animazione per adulti, infatti, non è un fenomeno andato a formarsi recentemente, ma ha accompagnato fin dagli inizi lo sviluppo dell'animazione stessa, restando però spesso una categoria di nicchia. Tuttavia, negli ultimi anni si è assistito ad un particolare ampliamento della proposta di serie e film animati pensati per un pubblico maturo soprattutto nelle vetrine di famosi *Over-The-Top*, ovvero «piattaforme che distribuiscono contenuti audiovisivi online»,⁶ permettendone la fruizione in ogni posto e momento, come Netflix, Prime Video e Disney+.

³ PG-13 si riferisce alla possibilità di visione del contenuto da parte di preadolescenti (dai 13 anni in giù) solo se accompagnati da un adulto. Fa parte delle fasce d'età definite dal *Classification and Rating Administration* (CARA) redatto dalla Motion Picture Association of America (MPAA) ed utilizzato negli Stati Uniti. Tuttavia, questo sistema non è globale, infatti ogni paese, compresa l'Italia, ha sviluppato categorie autonome, andando a separare il pubblico in maniera diversa e non sempre altrettanto dettagliata quanto il sistema MPAA.

⁴ < <https://www.filmratings.com/Search?filmTitle=flee&x=0&y=0> > (ultimo accesso: 26 maggio 2023)

⁵ < <https://iwonderpictures.com/projects/flee/> > (ultimo accesso: 26 maggio 2023)

⁶ PAOLA BREMBILLA, *It's All Connected. L'evoluzione delle serie TV statunitensi*, Franco Angeli, Milano 2018, pp. 59

In questa fase la ricerca passerà attraverso l'analisi critica di manuali riguardanti la storia dell'animazione come, ad esempio, *Animazione. Una storia globale* di Giannalberto Bendazzi.

La seconda parte dell'elaborato andrà a costituire un focus sulle piattaforme streaming, sul loro ruolo nella moderna diffusione degli audiovisivi maturi, in particolare per quanto riguarda la serialità. Viviamo in un'epoca in cui il mondo dell'animazione sta riscuotendo un grande successo, non è quindi una sorpresa che le case produttrici e gli studi cinematografici cerchino di fornire al pubblico una proposta il più variegata possibile di serie e film destinate a tutte le fasce d'età. In particolare le piattaforme streaming, che hanno la possibilità di attirare maggiormente il pubblico adulto, sono andate a creare cataloghi variegati ad esso destinati, comprendendo animazioni totalmente nuove, spesso autoprodotte dall'OTT stessa, e film o serie diventate particolarmente popolari nel tempo.

Proprio per questo motivo verrà discussa la proposta di contenuti disponibili nelle vetrine delle piattaforme, in particolare concentrandosi su Netflix, Prime Video e Disney+. Quest'ultima soprattutto per quanto riguarda la sua più recente espansione Star, che costituisce un interessante concetto di separazione del pubblico.

A questo fine verranno presi in considerazione manuali come quelli di Paola Brembilla, *It's All Connected. L'evoluzione delle serie TV statunitensi*, e Jenner Mareike, *Netflix and the re-invention of television*.

Nel terzo capitolo verrà sviluppata una riflessione sugli stereotipi legati al mondo dell'animazione, che influenzano il giudizio e la visione degli spettatori. Questi preconcetti sono quelli che limitano l'animazione al ruolo del genere cinematografico e, in particolare, definendola una categoria unicamente rivolta ai bambini. Inoltre, si andrà a vedere come questi stereotipi sono diffusi a livello internazionale e come essi siano collegati alla produzione di animazioni per adulti, con una particolare attenzione al panorama italiano.

Soprattutto nel trattare la situazione in Italia, la ricerca farà uso di testi come *Mazinga nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation* di Marco Pellitteri e *La cultura sottile. Media e industria culturale in Italia dall'Ottocento agli anni Novanta* di Fausto Colombo.

Nella quarta parte dell'elaborato si andrà ad analizzare l'animazione per adulti, ricercandone il pubblico e la suddivisione in fasce che i media assegnano alle opere; le tematiche ricorrenti e caratterizzanti dei contenuti animati maturi, lontane da quelle presentate ai bambini; infine, gli stili d'animazione e le estetiche che vengono utilizzate dal settore per adulti. Questo ci permetterà di prendere in considerazione le potenzialità espressive e grafiche dell'animazione matura, la quale non necessita di limitarsi alle forme semplificate e alle tematiche elementari dei prodotti per l'infanzia.

In particolare, le riflessioni che scaturiranno da questo capitolo si fonderanno su articoli provenienti da riviste di settore, quali per esempio *Animation: an interdisciplinary journal* e sull'analisi degli stili e delle tematiche dei contenuti.

Capitolo 1: Lo sviluppo dell'animazione non per bambini

Parlando di animazione per adulti si incappa sin dal principio in un problema di definizione. Questo è dovuto alla difficoltà che si riscontra nel delineare in modo preciso i due termini principali dell'argomento: l'animazione e l'adulto. Per quanto riguarda ciò che vuol dire e che è considerato adulto nel mondo cinematografico e televisivo ritorneremo in seguito, mentre in questa sezione ci concentreremo in particolare sull'animazione.

Dare una definizione di animazione, soprattutto al giorno d'oggi, risulta un'operazione decisamente complessa; questo perché la linea che separa il reale e l'animato sullo schermo si è andata a fare sempre più sottile grazie all'utilizzo di tecnologie e grafiche digitali che pervadono il cinema e la televisione moderna. La cosa non dovrebbe sorprenderci, se pensiamo a come già agli inizi della storia del cinema venivano utilizzati dei "trucchi", degli effetti speciali, per dare movimento a ciò che non avrebbe potuto muoversi altrimenti. Per esempio, possiamo richiamare alla mente il film *The Haunted Hotel* (J. Stuart Blackton, 1907), che accanto a scene riprese dal vero utilizzava la fotografia a passo uno⁷ per mettere in movimento le creature spettrali e gli strani avvenimenti presenti nella storia e che sappiamo ispirò Émile Cohl per la creazione del suo primo lavoro da animatore.

Naturalmente oggi non si tratta più solo del *frame-by-frame*, ma di tutta una serie di tecniche che permettono di portare in vita ciò che di per sé non avrebbe l'abilità di muoversi autonomamente, come disegni e oggetti (tra cui modellini e pupazzi), permettendo la coesistenza in uno stesso spazio narrativo di realtà e fantasia.

Un'altra difficoltà che si riscontra nell'andare a spiegare che cos'è l'animazione è anche dovuta all'immaginario popolare, che vede l'animazione come genere cinematografico destinato ai bambini e quindi non particolarmente interessante a livello accademico e

⁷ La tecnica di ripresa a passo uno (conosciuta anche come *frame-by-frame*) consiste nella realizzazione di un filmato attraverso l'unione in sequenza di immagini realizzate singolarmente. Per essere precisi si chiama a passo uno quando ciascuna immagine viene utilizzata una volta sola ottenendo ventiquattro fotogrammi diversi per un secondo di video. Nel caso, invece, ogni immagine venisse ripetuta per due fotogrammi si parlerebbe di passo due (ovvero 12 immagini diverse, ma ripetute per un totale di 24 fotogrammi al secondo) e, continuando questo filo, si avrebbe il passo tre con tre ripetizioni.

critico, se non nella sua funzione formativa nei confronti delle giovani menti. Dimenticandoci per un attimo della parola “genere”, su cui torneremo più avanti; se facessimo una lista di tutte le animazioni prodotte dal 1908 a oggi, non ci sono dubbi che la maggior parte di esse risulterebbe essere destinata all’infanzia, a cui si rivolgono solitamente anche i più grandi studi cinematografici occidentali come Disney,⁸ Dreamworks, Illumination Entertainment e Warner Bros. Animation.

Tuttavia, non bisogna dimenticare che accanto a questi film sono state realizzate opere, e non poche, che uscivano dal campo della formazione e delle favole per rivolgersi con sguardo consapevole e critico ad un’audience più matura.

1.1 La storia del cinema d’animazione per adulti

Tradizionalmente gli storici del cinema situano il debutto dell’animazione come forma espressiva indipendente dal cinema dal vero nel 1908, quando al Théâtre du Gymnase di Parigi venne mostrato per la prima volta un breve film di circa due minuti dal titolo *Fantasmagorie* (Émile Cohl, 1908). La pellicola era una sperimentazione, un concatenarsi di immagini basata sulla trasformazione delle figure e il mutare delle linee. Una proiezione particolarmente inusuale per l’epoca, sia per la mancanza di narrazione sia per l’utilizzo della tecnica di ripresa a passo uno per dare vita ad un mondo totalmente grafico e separato da quello reale.⁹ Nonostante ciò, il pubblico apprezzò particolarmente il lavoro di Émile Cohl, che poté così continuare a realizzare nuovi film animati.

Tuttavia, ai fini di questa tesi, quello che è interessante notare, soprattutto se guardato con gli occhi di un moderno scrittore o sceneggiatore, è il destinatario di questa sua prima rivoluzionaria opera: oggi, quando ci accingiamo a scrivere un libro, un saggio, un articolo oppure una storia destinata allo schermo, consideriamo di fondamentale importanza capire chi fruirà del nostro lavoro per riuscire a trasmettere il nostro messaggio nel miglior modo possibile. Nel caso di *Fantasmagorie*, come per molti altri

⁸ In questo contesto si intendono anche gli studi sussidiari che la Walt Disney Company ha acquistato ad oggi e che hanno come principale target d’età l’infanzia e la prima adolescenza, come ad esempio la Pixar.

⁹ GIANNALBERTO BENDAZZI, *Animazione: una Storia Globale* vol. 1, UTET, Milano 2017, p. 64-65

film dal vero e animati del periodo, vi è una mancanza di selezione del pubblico: la pellicola, in altre parole, non era stata pensata per intrattenere dei bambini, ma nemmeno in particolare per gli adulti e venne presentata ad un'audience eterogenea.

Con il tempo ci si rese conto che i bambini sembravano particolarmente gradire questi momenti tra un film e l'altro in cui erano proiettati film d'animazione. In sala aumentò il numero di cortometraggi dal carattere più giocoso con personaggi che riprendevano le caratteristiche tipiche dei più piccoli. Un esempio calzante è sicuramente *Gertie il Dinosaurio* (*Gertie the Dinosaur*, Winsor McCay, 1914), che, pur non pensato esclusivamente per il pubblico di minori, vede come protagonista questa gigantesca creatura preistorica il cui modello comportamentale è ricalcato su quello dei bambini: Gertie ha infatti una personalità capricciosa ma tenera, ama giocare, danzare e piange quando viene rimproverata dal domatore. Tuttavia, lo stesso autore del cortometraggio, Winsor McCay, lavorò anche su pellicole più politicamente impegnate, come nel caso di *The Sinking of the Lusitania* (Winsor McCay, 1918), uno dei primi documentari animati della storia del cinema, che poco ha a che vedere con un "cartone" per bambini per la drammaticità e i dettagli con cui la vicenda storica viene rappresentata.¹⁰

McCay non fu l'unico a creare film che comunicavano di più agli adulti rispetto che ai bambini, una cosa comprensibile se pensiamo al fatto che comunque la gran parte del pubblico era costituita dagli adulti, coloro che effettivamente pagavano il biglietto per assistere alle proiezioni. Vennero realizzati anche numerosi lavori dai risvolti più critici e satirici, che potevano essere apprezzati dai più giovani per le pantomime e gli sketch comici, ma che si aprivano ad un significato più profondo negli occhi dei più grandi. Possiamo nominare tra queste le animazioni realizzate dal canadese Raoul Barré come *The Phable of the Phat Woman* (Tom E. Powers, 1916), che racconta di una signora che cerca e fallisce nel tentativo di dimagrire, e *Never Again! The Story of a Speeder Cop*

¹⁰ L'opera di Winsor McCay non fu l'unica nella storia a toccare i temi della propaganda indirizzata in particolar modo al pubblico adulto. Un evento particolarmente esplicativo fu la creazione negli anni Quaranta della First Motion Picture Unit, che si occupava, sotto la direzione dell'aviazione americana, di creare personaggi e cortometraggi (anche animati) per invogliare adulti e giovani adulti ad arruolarsi.

(Tom E. Powers, 1916),¹¹ che mostra l'incapacità di un vigile urbano di fermare le vetture che superano i limiti e la sua inevitabile arresa e dimissione dal servizio.

È importante ricordare, inoltre, che all'epoca ancora non vi erano regole che proibissero esplicitamente al pubblico dei bambini la visione di determinate immagini, un compito che era principalmente delegato alle famiglie.

Un inizio di regolamentazione in tal senso venne introdotto negli Stati Uniti dalla Motion Picture Association of America (MPAA),¹² quando nel 1930 fece redigere il *Motion Picture Production Code*, anche conosciuto come *Codice Hays*.¹³ Il regolamento entrò effettivamente in vigore nel 1934 e introdusse una serie di linee guida a livello morale per filtrare le produzioni destinate al cinema, trasformandosi in una vera e propria opera di censura. Tra le linee guida troviamo diverse tematiche che oggi assegneremmo agli audiovisivi destinati al pubblico adulto, come il sesso, la violenza e la blasfemia. I grandi studi di Hollywood lo adottarono per non rischiare di incorrere nella censura governativa e nell'eliminazione totale delle proiezioni dei loro film.

Il *Codice Hays* andò ad influenzare le storie e la rappresentazione al cinema di molti personaggi. Nel campo dell'animazione, un esempio particolarmente famoso e interessante è senza dubbio Betty Boop.¹⁴ In soli quattro anni dal suo esordio la sua immagine e caratterizzazione venne trasformata, causando anche una diminuzione della sua popolarità: infatti, la cagnolina antropomorfa, poi diventata umana, particolarmente apprezzata dal pubblico adulto passò dall'essere una giovane *flapper* indipendente, irriverente, maliziosa e sensuale all'occuparsi delle faccende di casa, perdendo i suoi emblematici abiti succinti per indossare vestiti più casti e coprenti.

Bisogna però aggiungere che il codice non andò a differenziare l'audience in categorie d'età; invece, si limitò ad escludere dalla visione pubblica tutte le pellicole e le tematiche

¹¹ Entrambi i film sono tratti da strisce di fumetti, un fatto interessante che accomuna molte opere d'animazione ed è una delle caratteristiche principali che vanno a definire l'animated cartoon, ovvero il cartone animato.

¹² L'associazione venne fondata nel 1922 con il nome Motion Picture Producers and Distributors Association, al fine di promuovere gli interessi degli studi cinematografici di Hollywood e al tempo stesso controllare i contenuti dei film prodotti.

¹³ Che prende il nome dal suo ideatore, William Harrison Hays, il primo presidente dell'associazione (in carica dal 1922 al 1945).

¹⁴ Il personaggio, appartenente ai Fleischer Studios, debutta nel cortometraggio "Dizzy Dishes" (Dave Fleisher, 1930), ma scompare dalle sale pochi anni dopo, nel 1939.

che, secondo la MPAA, non erano adatte per la società dell'epoca. In ogni caso il *Production Code* non rimase in vigore a lungo; decadde nel 1968 per essere sostituito dal *Classification and Ratings Administration* (CARA), che è attualmente in uso anche se con qualche modifica rispetto all'originale. Questo nuovo sistema su base volontaria diede un importante slancio all'animazione per adulti, poiché gli audiovisivi non venivano più giudicati sulla base di norme morali, sottoposti a censura e cancellati dalle proiezioni in sala; a partire dal 1968, infatti, i film vennero classificati in base al loro contenuto per sconsigliare la visione a determinate fasce d'età in modo tale che fossero le famiglie a poter decidere cosa far vedere ai propri membri più giovani. Grazie a questo intervento tematiche ed allusioni prima proibite tornarono a circolare nelle sale cinematografiche, non dovendo più temere la censura. Di questo periodo è, per esempio, il cortometraggio *Escalation* (Ward Kimball, 1968), un film di protesta contro la guerra in Vietnam dallo spirito satirico, che ridicolizza il presidente Lyndon B. Johnson.

Fra quelli che uscirono dopo la redazione del nuovo sistema di classificazione della MPAA, il primo film animato che fu classificato con il rating X,¹⁵ ovvero vietato ai minori, fu *Fritz il Gatto* (*Fritz the Cat*, Ralph Bakshi, 1972), che segnò anche l'inizio della duratura carriera di Ralph Bakshi nel mondo dell'animazione per adulti. Il lungometraggio era esplicitamente indirizzato al pubblico adulto e utilizzava espressioni dirette, spesso volgari, era pieno di allusioni, ma anche di denunce sociali. Il rating fu inoltre sfruttato per la campagna pubblicitaria, che andò a mettere l'accento sul lato più profano del film al fine di richiamare l'attenzione del pubblico ed arrivò ad un incasso di 90 milioni di dollari al botteghino, confermandoci che anche gli adulti sono interessati all'animazione quando questa porta temi e contenuti adatti alla loro maturità.

Diversi film tentarono di seguire le orme e il successo di *Fritz il Gatto*, puntando in particolare ai temi erotici presentati in modo comico e parodico. A poco tempo di distanza dalla proiezione nelle sale del film di Ralph Bakshi, in Europa vennero prodotti film come il francese *Tarzoan la Vergogna della Giungla* (*Tarzoan, la Honte de la Jungle*, Picha¹⁶ e Boris Szulzinger, 1975) e *Il Nano e la Strega* (Giacchino Libratti¹⁷, 1973), il primo

¹⁵ Il rating X fu sostituito nel 1990 con NC-17.

¹⁶ Picha, pseudonimo del regista e animatore Jean-Paul Walravens, è un altro nome importante e ricorrente nella storia dell'animazione per adulti, insieme a quello di Ralph Bakshi.

¹⁷ La regia del film è in realtà di Gibba, nome d'arte di Francesco Maurizio Guido, ma per motivi di censura fu accreditata a Giacchino Libratti. La pellicola fu inoltre sottoposta a diversi tagli per mitigare le scene

lungometraggio a sfondo sessuale d'animazione italiano. In entrambi i casi però le pellicole non ebbero grande successo e registrarono non poche critiche negative.

Rimanendo in Europa si trovano diversi esempi di animazione per adulti prodotti da studi indipendenti, tra i quali film britannici come *La Fattoria degli Animali* (*Animal Farm*, John Halas e Joy Batchelor, 1954), tratto dall'omonimo romanzo di George Orwell, che scatenò parecchie critiche per la propaganda pro-americana al suo interno; *Yellow Submarine* (George Dunning, 1968), un musical dallo stile psichedelico sui Beatles, il cui direttore artistico fu l'illustratore e designer tedesco Heinz Edelman; e *La Collina dei Conigli* (*Watership Down*, Martin Rosen, 1978), ispirato al romanzo di Richard Adams, che contiene un drammatico contrasto tra le figure delicate dei conigli e la violenza brutale che li circonda.¹⁸

In Francia riuscì a conquistare il favore della critica *Il Pianeta Selvaggio* (*La Planète Sauvage*, René Laloux, 1973),¹⁹ con il suo stile surrealista e gli interrogativi filosofici sulla specie umana non più rappresentata come il culmine dell'intelligenza e dell'evoluzione. Il film venne presentato al Festival di Cannes nel 1973, riuscendo a vincere un premio speciale.

È interessante notare che, ad esclusione de *La Fattoria degli Animali*, questi lavori, come anche *Fritz il Gatto*, si distaccano dalla rappresentazione ispirata al modello Disney, ormai arrivato a creare uno standard per l'animazione internazionale. La maggior parte dei lungometraggi destinati al pubblico adulto, infatti, hanno in comune un certo livello di disapprovazione di questo stile poiché fortemente interiorizzato dal pubblico come sinonimo di contenuti per l'infanzia.

Al contrario, di ispirazione disneyana, invece, è *Allegro non Troppo* (Bruno Bozzetto, 1976), un film a tecnica mista, con riprese dal vero e segmenti d'animazione, che tenta di rispondere al celeberrimo *Fantasia* (James Algar, Samuel Amstrong, 1940) con uno

esplicite e fu vietata ai minori di 18 anni, in seguito fu anche sequestrata per oscenità per poi essere rilasciata a seguito della sentenza del tribunale.

¹⁸ Nonostante la violenza presentata in diverse scene, la MPAA assegnò al film il rating PG, che suggerisce ai genitori di fare attenzione ai temi e immagini mostrate perché potrebbero non essere adatte o turbare i bambini. Diversa fu la decisione per la trasmissione televisiva del film, cui venne assegnato un TV-14, richiedendo quindi un livello di attenzione maggiore ai genitori per quanto riguarda la visione del lungometraggio da parte di giovani sotto i 14 anni.

¹⁹ Il film è stato tratto dal romanzo fantascientifico *Oms en Série* pubblicato nel 1954 dallo scrittore Stefan Wul, pseudonimo di Pierre Pairault.

sguardo però più maturo che va a toccare, attraverso uno spiccato senso dell'ironia, i temi del consumismo, del conformismo, del progresso, dell'ecologia, della superbia umana e della sessualità. Tuttavia, il film non trovò facile distribuzione nelle sale italiane, dove riuscì ad essere proiettato solo un anno dopo dalla sua uscita nelle sale di Stati Uniti, Francia, Regno Unito e Svezia.

Nemmeno altri lavori dell'epoca di Bruno Bozzetto, come *West and Soda* (Bruno Bozzetto, 1965), e la trilogia *Il Signor Rossi Cerca la Felicità* (Bruno Bozzetto, 1976) conobbero molta fortuna nei cinema italiani.

Sembrava, infatti, non esserci pubblico in Italia per la comicità ironica e matura di Bozzetto e dei suoi film, che non erano né per bambini né per adulti.²⁰ Una caratteristica particolare dei suoi lungometraggi che li rende ancora oggi attuali. Bruno Bozzetto tratta nei suoi film tematiche in qualche modo semplici o, per meglio dire, generali che riescono quindi ad entrare in dialogo facilmente con adulti di tutte le epoche²¹ e allo stesso tempo non estraniano il pubblico più giovane grazie al gioco di pantomime messo in scena dai personaggi dei suoi disegni animati, pur ricordando che in ogni caso le opere precedentemente citate non sono indirizzate al mondo dell'infanzia.

Nel periodo tra gli anni Settanta e gli anni Ottanta ebbero particolare successo i filoni per adulti legati al fantasy e al fantascientifico. In questi anni, infatti, uscì *Heavy Metal* (Gerald Potterton, 1981), un lungometraggio diviso in più segmenti, tra i quali si alternano episodi più violenti ed altri più sensuali. Anche Ralph Bakshi ricomparì al cinema con film diretti al pubblico adulto come *Wizards* (Ralph Bakshi, 1977), che fu inoltre il suo primo film a tema fantasy, seguirono poi *Il Signore degli Anelli (Lord of the Rings)*, Ralph Bakshi, 1978), adattamento animato dell'omonimo libro di J. R. R. Tolkien e *Fire and Ice* (Ralph Bakshi, 1983).

Nel campo della fantascienza tornò René Laloux con *I Maestri del Tempo (Les Maîtres du Temps)*, René Laloux, 1982) che, se pur in modo diverso da *Il Pianeta Selvaggio*, mantiene uno stile e un'ambientazione surrealista presentato allo spettatore tramite i

²⁰ ANTONIO MARANGI e MORENO SOPPELSA, "Bruno Bozzetto: una vita a cartoni", *Sbam! Comics*, n. 6, 2012/2013, pp. 15

²¹ < https://www.youtube.com/watch?v=6ez0ZEtXk7k&ab_channel=ContemporaryArtTorino > (ultimo accesso: 12 agosto 2023)

disegni di Moebius.²² Mentre qualche anno più tardi uscì *Gandahar* (René Laloux, 1987), che si inserisce nella serie di film che trattano un tema molto popolare oggi tanto quanto nei decenni passati, ovvero il conflitto tra umano e macchina.

Degna di menzione nel filone del fantasy è anche la sperimentazione Disney avvenuta in quel periodo. Come abbiamo già detto, la multinazionale statunitense era sempre stata (ed è ancora oggi) sinonimo di animazione per bambini; tuttavia, non si tirò indietro dal tentare una strada diversa dalle sue tradizionali atmosfere delicate e infantili, andando a mostrare ambientazioni visivamente più macabre nel lungometraggio *Taron e la Pentola Magica* (*The Black Cauldron*, Ted Berman e Richard Rich, 1985)²³. Uno dei film meno conosciuti della Disney che doveva essere inizialmente presentato al pubblico nel 1984, ma che dovette attendere l'anno successivo a causa di un problema con il test screening²⁴ del lungometraggio. Durante la proiezione, infatti, il film risultò troppo spaventoso per i bambini presenti in sala e per non incorrere nel rating R²⁵ da parte della MPAA, che avrebbe alienato il target di pubblico principale della principale della compagnia, vennero eliminati dodici minuti di pellicola contenenti le scene più violente e terrificanti.²⁶ Alla sua uscita il film ricevette parecchie critiche negative a causa di tagli troppo bruschi dovuti alla rimozione di immagini e della riscrittura frettolosa di molte scene inoltre non riuscì a rientrare del budget messo in uso per la sua produzione, mettendo in crisi la divisione addetta all'animazione della Disney.

Al momento della sua uscita in VHS nel 1998 venne giudicato PG dalla MPAA, rendendolo il primo film Disney non completamente indirizzato ai bambini.

Oltre al fantasy, negli anni Ottanta vennero prodotti altri film interessanti ai fini della ricerca. Un esempio è *The Plague Dogs* (Martin Rosen, 1982), la trasposizione cinematografica diretta da Martin Rosen di un altro romanzo di Richard Adams. Il lungometraggio, proprio come il libro da cui è tratto, propone la storia di due cani che

²² Pseudonimo dell'illustratore Jean Giraud, un nome importante soprattutto nell'ambiente fumettistico e per quanto riguarda l'ambito del fantasy e del fantascientifico.

²³ *Taron e la Pentola Magica* fu inoltre il primo film Disney ad utilizzare la computer grafica (CGI) nell'ambito dell'animazione.

²⁴ Con test screening si intende la proiezione anticipata dei film per un ristretto gruppo di persone al fine di saggiare la reazione del pubblico. Solitamente avviene prima della conclusione dal punto di vista produttivo del film in modo tale da permettere l'apporto di cambiamenti alle scene.

²⁵ Ovvero vietato ai minori di 17 anni non accompagnati da un adulto.

²⁶ Bisogna tener conto del fatto che il rating PG-13 fu introdotto dalla MPAA il primo luglio del 1984 e non era quindi una prospettiva disponibile al momento della proiezione di prova.

scappano da un laboratorio di ricerca e fa di quest'avventura un mezzo per denunciare la sperimentazione scientifica sugli animali, mostrando la realtà spietata che circonda i due protagonisti. Questa scelta di mostrare vividamente le scene di violenza e crudeltà sugli animali, in linea per altro con il precedente film *La Collina dei Conigli*, assicurò al film il rating PG-13 da parte della MPAA,²⁷ tuttavia questo giudizio valse solo per la versione distribuita su DVD a partire dal 2004, infatti è interessante notare che il film al momento dell'uscita nei cinema americani fu proiettato senza restrizioni.

Una situazione molto diversa si creò invece in Gran Bretagna. Qui al momento dell'uscita del film la BBFC, ovvero la British Board of Film Classification,²⁸ segnalò il lungometraggio con il rating A (ovvero *Adult*) che dal 1912 al 1982 andò a classificare i film per adulti, o, per meglio dire in questo caso, i film i cui contenuti non erano adatti alla visione dei bambini. Il rating, che oggi può sembrarci così drastico, venne deciso per una mancanza di differenziazione dell'età giovanile da parte dell'organizzazione; infatti, nello stesso anno la dicitura "A" fu sostituita da PG, che venne applicata alla prima uscita in VHS di *The Plague Dogs* nel 1987 e nelle successive versioni in DVD.

Un'altra storia per adulti che vale la pena ricordare viene raccontata dal film d'animazione britannico *Quando Soffia il Vento* (*When the Wind Blows*, Jimmy Murakami, 1986), l'adattamento dell'omonimo romanzo a fumetti di Raymon Briggs. Il film propone le vicende di una coppia di anziani abitanti della campagna inglese la cui quotidianità viene disturbata da un disastro nucleare a cui, impreparati, devono tentare di sopravvivere. La vicenda è molto cupa e con il passare dei minuti si prospetta sempre più chiaramente quale sarà la fine dei coniugi, tuttavia, il tema decisamente serio viene rappresentato attraverso uno stile di disegno particolarmente morbido, sottolineato, ad esempio, dall'aspetto tondeggiante dei corpi dei protagonisti. Si tratta di uno stile che siamo tipicamente abituati ad associare con le storie per bambini. Viene in questo modo a crearsi un contrasto fortissimo, similmente a quello de *La Collina dei Conigli*, tra, da un lato,

²⁷ Rendendolo inoltre il primo film non per famiglie del reparto animazione del MGM Studios (Metro-Goldwyn-Mayer Studios). Un caso davvero particolare per uno studio concentrato principalmente sulla produzione di cartoni per bambini.

²⁸ La BBFC è, potremmo dire, la MPAA del Regno Unito. L'organizzazione britannica nata nel 1912 si occupa di classificare in base all'età i contenuti di video, film, opere teatrali e, per un certo periodo, anche di videogiochi.

le tematiche forti, la morte e la desolazione del mondo esterno e, dall'altro, l'estetica più infantile a cui si aggiunge l'atmosfera casalinga e quotidiana della coppia.

Gli anni Ottanta segnarono anche il vero e proprio inizio dell'arrivo dell'animazione giapponese in occidente. Uno dei film più famosi di questo periodo che si elevò ad essere considerato un capolavoro nel campo dell'animazione è senza dubbio *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1988),²⁹ che stregò il pubblico di tutto il mondo. Lo stile dell'animazione, le tematiche, la violenza esagerata restarono impressi e suggestionarono le produzioni successive nell'ambito dell'animazione provenienti da Stati Uniti ed Europa soprattutto nell'ambito della fantascienza.

A distanza di un po' di anni uscì nelle sale di tutto il mondo un altro film giapponese destinato ad avere una grande influenza nel mondo della fantascienza ed in particolare a lasciare un segno sul sottogenere del cyberpunk,³⁰ ovvero *Ghost in the Shell* (Mamoru Hoshi, 1995). Tuttavia, come riprenderemo anche in seguito, quando si parla del Giappone bisogna ricordare che il mondo dell'animazione locale è ben diverso rispetto a quello a cui siamo abituati in particolare per quanto riguarda la concezione dell'animazione e la divisione del pubblico in base all'età. Infatti, l'animazione non è mai stata intesa come un mezzo di comunicazione specifico per i bambini in questo paese, bensì come un tramite per raccontare narrazioni di tutti i generi e dunque anche per tutte le età.

Ma se gli anni Ottanta furono un periodo molto fortunato per il mondo dell'animazione, gli anni Novanta continuarono su questa scia, permettendoci di ricordare casi intriganti del mondo dei "cartoni" non per bambini.

In Germania Michael Schaack si occupò della regia di due film che potremmo definire degli opposti nel modo in cui si riferiscono al pubblico adulto.

²⁹ Il film arrivò nei cinema occidentali a partire dall'anno successivo. In Italia, in particolare, uscì al cinema nel 1992.

³⁰ Il cyberpunk è un sottogenere della fantascienza ed ha guadagnato nel tempo un posto per eccellenza nell'ambito cinematografico (e non solo, vi sono infatti numerosi libri e anche videogiochi che trattano questo tema) grazie a numerose opere sia d'animazione (una grande quantità provenienti dal Giappone), sia per i film dal vero, tra i quali possiamo annoverare, per esempio, i famosissimi *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) e *Matrix* (Andy e Larry Wachowski, 1999).

Da un lato *Werner il Folle* (*Werner-Beinhart!*, Michael Schaack, 1990), un film che intervalla sezioni girate dal vero e altre totalmente animate tratto dal fumetto di Brösel. All'interno dell'opera vengono inseriti temi fortemente sconsigliati alla visione dei bambini come l'alcolismo, l'uso di sostanze e la violenza, mostrati però tramite le esagerazioni della commedia. Il film fu particolarmente apprezzato e vinse anche il *Goldene Leinwand*³¹ in Germania nel 1991.

Non ebbe, invece, la stessa fortuna il lungometraggio *Felidae* (Micheal Schaack, 1994),³² per nulla comico e molto *splatter*, un film in cui la violenza non è "cartoonizzata" anzi è mostrata in tutto il suo orrore. Il film non riuscì ad arrivare allo stesso successo di *Werner il Folle* e non fu in grado di registrare notevoli incassi nemmeno al boxoffice. Il flop di *Felidae* fu dovuto anche alla poco efficace strategia promozionale, che non presentò il lungometraggio per quello che era, ovvero una storia per adulti, ma rilasciò immagini che sarebbero facilmente potute appartenere ad un qualunque film sui gatti per l'infanzia, questo anche per lo stile grafico con cui sono rappresentati gli animali che quasi ci fa ripensare addirittura alla Disney.

Negli anni Novanta torna Ralph Bakshi, con l'uscita al cinema di *Fuga dal Mondo dei Sogni* (*Cool World*, Ralph Bakshi, 1992), un lungometraggio in tecnica mista che si ispira al film *Chi ha Incastrato Roger Rabbit* (*Who Framed Roger Rabbit*, Robert Zemeckis, 1988). La trama del film doveva in realtà trattare tematiche più adulte ed avere un aspetto a tratti più macabro, ma fu deciso di addolcirlo, in un certo senso, e frenarlo sulle rappresentazioni esplicite in modo tale da poter essere visto anche dal pubblico più giovane.

L'inizio del 2000 è stato segnato dall'ormai solidificata produzione di film d'animazione per adulti destinati al cinema e ai festival internazionali. Distaccandosi dalla comicità e dalla parodia, sono usciti lungometraggi riflessivi e impegnati, concentrati sul trattare temi maturi, storici o biografici. Ne è un esempio il film del regista israeliano Ari Folman

³¹ Il *Goldene Leinwand* è un premio cinematografico tedesco che viene assegnato a film che hanno raggiunto un certo successo a livello commerciale.

³² *Felidae* propone temi piuttosto macabri, raccontando la storia delle indagini di due gatti sui terribili omicidi accaduti nel loro quartiere. Le immagini violente e le allusioni sessuali gli fecero guadagnare il rating 12 in Germania e il TV-MA (che si riferisce ai programmi destinati ad un pubblico maturo e vietati ai minori di 17 anni) per l'uscita in televisione negli Stati Uniti.

Valzer con Bashir (*Waltz with Bashir*, Ari Folman, 2008),³³ che tratta con sensibilità i temi della memoria, della coscienza, del rimorso e dell'identità.³⁴ Similmente per quanto riguarda la maturità delle tematiche e la sensibilità con cui sono raccontate le storie, sono approdati al cinema anche *Persepolis* (Marjane Satrapi, Vincent Paronnaud, 2007), *Flee* (*Flugt*, Jonas Poher Rasmussen, 2021) e *I racconti di Parvana* (*The Bread Winner*, Nora Twomey, 2017). Tutti film che riescono a raccontarci di un passato e un presente duro che pesa sulle spalle dei loro protagonisti, spesso narrando vicende biografiche dell'autore stesso o di persone conosciute. Tutte storie che possono essere apprezzate e comprese a pieno solo da un pubblico maturo, che è, almeno a livelli base, a conoscenza delle realtà in cui sono ambientate le vicende ed è in grado di cogliere il messaggio di fondo di questi racconti.

Un altro fenomeno che crebbe particolarmente agli inizi degli anni 2000 è l'adattamento di videogiochi in film. Infatti, con l'incremento della popolarità che ha interessato il mondo dei videogiochi, sono nati diversi film che fungono da espansione dell'universo narrativo dei giochi da cui derivano o come mezzo pubblicitario per tenere alta l'attenzione del pubblico. Questi lungometraggi, pur dipendenti dalla controparte videoludica per quanto riguarda la narrazione, sono dotati di una propria identità creativa.

Alcuni esempi dell'inizio del 2000 sono *The Chronicles of Riddick: Dark Fury* (Peter Chung, 2004), *Dead Space: la Forza Oscura* (*Dead Space: Downfall*, Chuck Patton, 2008) e *Dante's Inferno: un Poema Animato* (*Dante's Inferno: an Animated Epic*, Mike Disa e Shuko Murase, 2010). Questi casi in particolare sono interessanti perché tutti e tre non vennero rilasciati al cinema, ma furono prodotti direttamente per la visione privata in DVD, a volte distribuiti anche insieme ai videogiochi a loro collegati. Furono quindi indirizzati direttamente alla fanbase dei videogiochi, solitamente composta da adulti e giovani adulti, più propensi ad interessarsi ad un universo narrativo già conosciuto.

³³ Il film è stato molto apprezzato dalla critica ed è stato candidato a diversi premi in tutto il mondo. *Valzer con Bashir* ha vinto 46 premi (tra cui un Golden Globes nel 2009) ed è stato candidato ad altri 63 (tra cui la Palma d'oro al Festival di Cannes e un Oscar).

³⁴ A trattare temi altrettanto maturi è anche un altro film di Ari Folman, ovvero *Anna Frank e il Diario Segreto* (*Where is Anne Frank*, Ari Folman, 2021), che però non è definibile come film d'animazione per adulti per il modo con cui tratta le tematiche, per la delicatezza e l'accortezza di non mostrare scene esplicitamente brutali e per il sottofondo educativo che accompagna la narrazione.

Questa tipologia di film che potremmo facilmente definire di nicchia ha quindi avuto un indirizzo diverso rispetto al grande schermo, dove probabilmente non sarebbe riuscito a raggiungere un particolare successo. Se pensiamo ai contenuti multimediali derivati dal mondo dei videogiochi possiamo infatti notare che per la maggior parte sono passati attraverso l'home video o lo streaming.

1.2 Storia dell'animazione televisiva per adulti

Fino ad ora ci siamo occupati del grande schermo, preferito dal mondo accademico rispetto alle produzioni per la televisione, ma per riflettere a pieno sulla storia dei “cartoni per adulti” non possiamo fermarci qui. Dobbiamo, infatti, riflettere su questo altro mezzo, la televisione, che diede un importante contributo al mondo dell'animazione matura.

L'adozione di questo medium non diede solo slancio alla produzione di numerose serie puramente indirizzate al pubblico adulto, ma ne condizionò anche la produzione, lo stile e l'estetica, senza dimenticare i cambiamenti che portò a livello narrativo e a livello di generi privilegiati per questa categoria di animazione. Ciò che si intende con quest'ultimo punto è il grande utilizzo nelle narrazioni episodiche di generi ricorrenti, che sono riusciti a conquistare il favore del pubblico, come fece ad esempio la *sitcom*.³⁵ Infatti, quando iniziò a diffondersi la televisione, gli studi che producevano “cartoni animati” nati per essere trasmessi unicamente su questo mezzo, si fecero ispirare e andarono quindi ad imitare i generi delle *live action* preferite dal pubblico, in particolare le *sitcom*.

La prima *sitcom* animata è stata *Gli Antenati* (*The Flintstones*, ABC, 1960-1966), prodotta dallo studio Hanna-Barbera, che riproponeva questo genere ispirandosi alle serie dal vero andate in onda negli Stati Uniti negli anni Cinquanta, ma aggiungendovi un briciolo in più di ironia con la quale mostrare e criticare³⁶ la cultura del consumo e lo stile di vita degli americani degli anni Sessanta.³⁷

³⁵ *Sitcom* è l'abbreviazione del termine *situation comedy*, un genere inizialmente nato per la radio ma poi andato a diffondersi particolarmente nell'ambito televisivo. Si tratta di un modello di commedia che si focalizza sulla rappresentazione delle vicende quotidiane di personaggi in ambientazioni limitate.

³⁶ Anche se in modo blando rispetto alle serie che vennero create successivamente e che si ispirarono al modello de *Gli Antenati*.

³⁷ PAUL WELLS, “Smarter than the average art form. Animation in the television era”, in Carol A. Stabile, Mark Harrison (a cura di), *Prime Time Animation. Television Animation and American Culture*, Routledge, New York, 2003, pp. 30

Bisogna dire però che, nonostante il sottotesto critico, la serie *Gli Antenati* non può essere considerata per adulti. Certamente riusciva a conquistare l'interesse e l'attenzione degli adulti con il suo umorismo, ma restava indissolubilmente legata al pubblico dei più piccoli. Questo non la rende meno importante, infatti la struttura della narrazione, il minimalismo dell'animazione,³⁸ le gag e il modo comico con cui dialogare con gli adulti servirono come spunti per le *sitcom* che la seguirono.

Come spesso succede nel mondo televisivo, moltissimi cartoni cercarono di seguire l'onda del successo imitando e riproponendo in forme e contesti diversi *Gli Antenati*, ma non ebbero molta fortuna. Tra gli altri show, lo stesso studio Hanna-Barbera produsse *I Pronipoti* (*The Jetsons*, ABC, 1962-1987), che però non ebbe il successo sperato né ricevette la stessa attenzione da parte dell'audience più matura.

Per parlare di una *sitcom* davvero pensata per interessare il pubblico adulto dobbiamo infatti aspettare una ventina d'anni fino al 1989 con la nascita de *I Simpson* (*The Simpsons*, Fox, 1989-), una serie che oggi conta più di 700 episodi e che è diventata nel tempo famosissima. Si può dire che questa serie imparò la lezione de *Gli Antenati* per portarla al livello successivo, trattando apertamente i temi della realtà quotidiana di una famiglia disfunzionale americana attraverso l'uso dell'ironia, della satira e della parodia.

Uno degli elementi fondamentali per la riuscita della creazione e trasmissione di questa serie è sicuramente il ricambio generazionale avvenuto tra i dirigenti dei network televisivi americani, in particolare della Fox. Per la prima volta, infatti, a capo delle reti vi erano persone cresciute con i cartoni animati, che da un lato tentavano di arrivare al successo delle serie conosciute durante la gioventù, dall'altro si rendevano conto che esisteva un pubblico di adulti interessato ad un mercato fino ad allora considerato esclusivamente per bambini.³⁹

³⁸ L'animazione prodotta per la televisione è fortemente influenzata dai ritmi produttivi degli studi e della messa in onda e quindi tende ad essere caratterizzata da movimenti semplici e design che risaltino agli occhi senza però essere troppo dettagliati.

³⁹ WENDY HILTON-MORROW, DAVID T. MCMAHAN, "The Flintstones to Futurama. Networks and prime time animation", in Carol A. Stabile, Mark Harrison (a cura di), *Prime Time Animation. Television Animation and American Culture*, Routledge, New York, 2003, pp. 78-81

A provare che non c'era nulla di inerentemente infantile nell'animazione, nel periodo in questione iniziarono ad uscire serie create per il senso dell'umorismo proprio degli adulti, piene di riferimenti che non potevano essere colti dai bambini.⁴⁰

Una di queste fu proprio *I Simpson* che, pur riferendosi ad un pubblico adulto, attirò una buona percentuale di audience più giovane, anche tramite il mercato dei giocattoli e d'abbigliamento che scaturì dalla serie. Ma un aspetto che ha sicuramente aiutato la *sitcom* ad avere successo con il pubblico maturo è stato lo spostamento del punto di vista dal personaggio di Bart, il figlio maggiore che monopolizzava spesso il ruolo di protagonista negli episodi iniziali, a quello di Homer, la parodia del padre di famiglia rappresentato dalle commedie *live action*, il cui ruolo è diventato sempre più centrale con il passare del tempo e delle stagioni televisive. Infatti, pur restando un racconto corale in cui tutti i membri della famiglia riescono a diventare i protagonisti delle loro avventure e dei loro episodi, lo spostamento dell'attenzione dal bambino all'adulto permise alla serie di trattare argomenti che avrebbero interessato di più il pubblico maturo, uscendo dalle aule della scuola elementare per entrare nel mondo dei genitori, del lavoro, della politica, dell'alcolismo e delle relazioni sempre attraverso l'umorismo.

A trattare tematiche più adatte agli adulti è anche Liquid Television, una sezione di MTV nata nel 1991⁴¹ e dedicata all'animazione in cui vengono trasmesse serie d'animazione create da artisti indipendenti come *Æon Flux* (MTV, 1991-1995), *Milton* (MTV, 1991)⁴², *Beavis and Butt-head* (MTV, 1993-2011; Paramount+, 2022-)⁴³ e per un certo periodo anche *Daria* (MTV, 1997-2002).⁴⁴ Tutte narrazioni ad episodi pensate appositamente per un pubblico di adulti e giovani adulti,⁴⁵ caratterizzati da un linguaggio spesso volgare, da

⁴⁰ JASON MITTEL, "Cartoon Realism: Genre Mixing and the Cultural Life of *The Simpsons*", *The Velvet Light Trap*, n.47, 2001, pp. 20

⁴¹ Liquid Television è andato in onda dal 1991 al 1995 per essere poi ripresa online nel 2014.

⁴² *Milton* fu lo spunto per la creazione del film *live action*, diretto dallo stesso creatore della serie animata, *Impiegati... male! (Office Space)*, Mike Judge, 1999).

⁴³ *Beavis and Butt-head* è una serie creata dallo stesso autore di *Milton*, ovvero Mike Judge. È stata particolarmente apprezzata dal pubblico, tanto da tornare a circolare attraverso il *reboot* del 2022 da parte della Paramount+, il servizio streaming appartenente alla Paramount Global.

⁴⁴ *Daria* nasce come *spin-off* di *Beavis and Butt-head*, sebbene non sia stata ideata dallo stesso autore. È stata principalmente trasmessa su MTV per poi passare anche sulla versione online di Liquid Television.

⁴⁵ *Beavis and Butt-head* e *Daria* sono serie che prendono come punto di riferimento il mondo adolescenziale e fanno dei giovani adulti e dei teenager il loro pubblico privilegiato. Nonostante la riproduzione di scene non adatte ai bambini e di un linguaggio forte, le serie hanno avuto rating rispettivamente TV-14 e TV-PG.

violenza e scorrettezze, che finiscono per commentare la realtà e la società attraverso una satira pungente.

Gli anni Novanta furono molto prolifici per l'animazione televisiva per adulti, diversi network decisero di provare ad entrare nel mercato dei "cartoni per adulti" e le serie che nacquero ebbero un discreto successo, alcune sono ancora oggi considerate dei classici.

Nel 1994, ad esempio, USA Network propose al pubblico maturo *Duckman* (USA Network, 1994-1997), che continua la scia di *sitcom* trasgressive e piene di temi, contenuti e linguaggio non adatti ai più giovani. Ma l'anno più fortunato è stato sicuramente il 1997, durante il quale vennero prodotti e mandati in onda moltissimi show, tra cui anche la già menzionata serie *Daria* di MTV. Tra gli show televisivi trasmessi nel corso dell'anno vi è anche *Spicy City* (HBO, 1997) ideata da Ralph Bakshi. Come le altre produzioni legate al suo nome, *Spicy City* è una serie esplicitamente per adulti, inoltre viene considerata la prima serie pensata unicamente per un pubblico maggiorenne e per questo non si tirava indietro dal mostrare scene particolarmente sensuali o violente.

Bisogna però considerare che *Spicy City* e gli show di Liquid Television citati in precedenza erano trasmessi su HBO, MTV (o anche USA Network nel caso di *Duckman*), ovvero su canali a pagamento⁴⁶ della televisione americana, e non dovevano quindi sottostare alle limitazioni della messa in onda che potremmo definire "tradizionale". In questo modo potevano mostrare scene di violenza, d'erotismo, trattando temi problematici e delicati con la leggerezza della parodia o l'amarezza dell'ironia. Infatti, avendo meno spettatori, i canali via cavo potevano specializzarsi sul tipo di pubblico che guardava le serie, andando demograficamente a sezionare l'audience e a produrre così contenuti che potessero risultare più interessanti per la fascia d'età desiderata; una strategia che, per fini diversi,⁴⁷ adottarono in parte anche alcuni OTT.⁴⁸

Al contrario, programmi come *I Simpson*, trasmessi sulle reti pubbliche, non potevano permettersi una grande libertà di rappresentazione perché vincolati dalle regole della

⁴⁶ Quelle appena citate sono infatti reti via cavo e non broadcaster, ovvero reti pubbliche.

⁴⁷ La divisione del pubblico serviva alla televisione via cavo, oltre che attirare anche il pubblico interessato a generi di nicchia, anche per vendere gli slot pubblicitari, garantendo alle aziende che li compravano una maggior esposizione alla fascia d'età più adatta e quindi più propensa a comprare.

⁴⁸ KEVIN S. SANDLER, "Synergy Nirvana. Brand equity, television animation, and Cartoon Network", in Carol A. Stabile, Mark Harrison (a cura di), *Prime Time Animation. Television Animation and American Culture*, Routledge, New York, 2003, pp. 91-92

messa in onda e dalle fasce orarie definite dal mondo televisivo. Tuttavia, ciò non significa che con il passare del tempo i limiti di ciò che era accettabile trasmettere non furono sfidati e corrosi, anche per riuscire a rimanere in concorrenza con le reti via cavo.⁴⁹

A sfidare i limiti della televisione non via cavo è un'altra serie del 1997, che uscì pochi mesi dopo *Spicy City*, ovvero *South Park* (Comedy Central, 1997-). Si tratta di uno show diventato molto famoso per il modo diretto, spesso volgare con cui si esprime, senza paura nel testare i limiti del concesso, ironizzando su temi come la politica, la cultura americana (e non solo), la religione, la sessualità, l'abuso di alcol, droghe e violenza e la morte. Questo genere di satira che non risparmia alcun argomento né personalità di spicco dell'attualità ha certamente aiutato il successo della serie, ma ha anche attirato su di essa numerose critiche e proteste.⁵⁰

Tuttavia, uno degli aspetti più interessanti che ha caratterizzato fin dal principio *South Park* è la sua capacità di dialogare continuamente con il presente. Infatti, il modello produttivo di questa serie le permette di esprimersi sui temi dell'attualità con uno scarto di pochi giorni rispetto all'uscita delle notizie sui giornali americani. Il che è un punto di forza per attrarre l'attenzione del pubblico adulto e la rende, inoltre, un caso particolare in confronto alla lentezza con cui serie come *I Simpson* riescono a trattare questi stessi argomenti.

Sulla scia del successo dell'animazione televisiva per adulti e giovani adulti sono negli anni stati realizzate moltissime *sitcom* che fanno dell'umorismo e l'esagerazione il loro punto di forza. Una delle reti che ha dato i natali a diverse serie di questo tipo è senza dubbio la Fox, che dopo la produzione de *I Simpson* ha portato in televisione *King of the Hill* (Fox, 1997-2010), *I Griffin* (*Family Guy*, Fox, 1999-2003; 2005-) e *American Dad* (Fox, 2005-2014; TBS, 2014-) due show creati da Seth MacFarlane, oltre che *Futurama* (Fox, 1999-2003; Comedy Central, 2008-2013; Hulu, 2023-) ideata dallo stesso

⁴⁹ *Ivi*, pp. 89-90

⁵⁰ Inoltre, per i temi trattati e la rappresentazione visiva di scene a tratti esplicite, *South Park* è stata trasmessa con un rating TV-MA (*Mature Audience*, ovvero vietato ai minori di 17 anni) negli Stati Uniti, in Italia invece è stata vietata ai minori di 14.

fumettista de *I Simpson*, Matt Groening, e *The PJ's* (Fox, 1999-2000; The WB, 2000-2001), una delle poche *sitcom* televisive per adulti in *stop-motion*.⁵¹

Inoltre, molte di queste serie, oltre che altri titoli prodotti in seguito, sono state inserite sul blocco di programmazione serale del network chiamato *Animation Domination*, che è andato in onda dal 2005 al 2014, per poi ricominciare nel 2019. Il segmento si concentra sulle serie d'animazione, soprattutto sulle *sitcom*, e punta ad un target adulto.

Una caratteristica degli show trasmessi da Fox che andarono a seguire il successo de *I Simpson* è la perdita dell'aspetto moralistico che, in un modo o nell'altro, è sempre stato presente nella serie. Se Homer alla fine dell'episodio imparava una lezione, pur riportando la situazione allo status quo dell'inizio dell'episodio, in show come *I Griffin* o *American Dad* questo spesso non succede. Al contrario la storia sembra venire trasportata dal continuo tentativo di superare i limiti imposti della rappresentazione della televisione pubblica, andando spesso a creare una narrazione tendenti all'assurdo, all'esagerazione in cui la violenza, l'abuso di sostanze e la follia non hanno alcun fine morale, ma servono solo per ironizzare sui temi trattati.

Come abbiamo visto, però, non sono solo gli show della Fox a portare in televisione scene esplicite e linguaggio volgare, questi infatti rappresentano caratteristiche ricorrenti nella scena dell'animazione televisiva per adulti⁵² sia che si parli di programmi prodotti per la messa in onda su reti generaliste e non interessate in particolare ad attrarre un solo tipo di pubblico, sia in quei programmi e sezioni di network che sono specializzati nella trasmissione di animazioni dall'atmosfera più matura.

Un esempio calzante è sicuramente l'introduzione nel 2001 di Adult Swim, un programma creato per contenere diverse serie similmente a Liquid Television di MTV, che operava nelle ore serali, nel *prime time*⁵³ e in quelle notturne all'interno della

⁵¹ Rientra nella ristretta categoria delle serie d'animazione per adulti in *stop-motion* anche *Robot Chicken* (Adult Swim, 2005-).

⁵² Come vedremo anche in seguito, la violenza, la volgarità, l'erotismo e l'orrore sono caratteristiche ricorrenti per l'animazione adulta proprio perché rappresentano tutto ciò che non è adatto alla visione dei bambini, demarcando così con forza il target di pubblico con cui intende dialogare.

⁵³ Con *prime time* si intende la fascia oraria in cui vi sono più spettatori davanti alla televisione, negli Stati Uniti questa va dalle ore 20 alle 23. Attualmente, però, Adult Swim copre la fascia oraria più espansa che va dalle ore 17 alle 6 del mattino, inoltre ha introdotto un sistema di video on demand online e manda in syndication le serie prodotte per il programma su altre piattaforme, in particolare su Max (anche conosciuta come HBO Max).

programmazione di Cartoon Network, una nota rete via cavo famosa per la messa in onda di film e serie d'animazione principalmente pensate per un pubblico di bambini. Adult Swim fu concepito per trasmettere contenuti animati destinati a teenager, giovani adulti e adulti, che formavano una buona parte del pubblico di Cartoon Network, ma non avevano molti prodotti a loro indirizzati. I progetti mandati in onda su questo programma erano spesso sperimentali e sopra le righe, non erano censurati, utilizzavano liberamente un linguaggio volgare e contenevano scene esplicitamente sessuali o di violenza grafica.

Il catalogo di Adult Swim è sempre stato composto in parte da narrazioni originali, come *Primal* (Adult Swim, 2019-) e *Rick and Morty* (Adult Swim, 2013-), ma include anche serie in syndication⁵⁴ e animazione giapponese, quest'ultima con il tempo è andata in particolare a raggrupparsi formando la sezione in onda negli Stati Uniti il sabato sera e denominata Toonami. Inoltre, sono state inserite nel palinsesto anche cartoni originari di Cartoon Network che però hanno sempre richiamato l'attenzione del pubblico più maturo, come *Space Ghost Coast to Coast* (Cartoon Network, 1994-2001; Adult Swim, 2001-2004; Game Tap, 2006-2008) e *Samurai Jack* (Cartoon Network, 2001-2004; Adult Swim, 2017), il cui spostamento ha permesso di rendere le narrazioni più oscure e interessanti per il pubblico adulto.

A passare su Adult Swim, per un certo periodo, è stata anche *God, the Devil and Bob* (NBC, 2000; Adult Swim, 2011), che ha avuto una vicenda diversa rispetto alle altre serie trasmesse sul canale. Inizialmente, infatti, la *sitcom* fu prodotta per NBC, ma ricevette non poche proteste da parte di gruppi attivisti religiosi che la ritenevano sacrilega; questo, nonostante le generali recensioni positive da parte del pubblico e della critica, convinse il network a cancellarla. Nel 2011 la prima e unica stagione venne ripresa e trasmessa su Adult Swim, che ne fece uscire anche gli ultimi episodi inediti.⁵⁵

Il caso di *God, the Devil and Bob* non è anomalo: infatti, non è una novità che le serie destinate al pubblico adulto trattino temi delicati o argomenti controversi tramite la

⁵⁴ Per syndication si intende la distribuzione di una serie (attraverso la messa in onda o la disponibilità nella vetrina degli audiovisivi di un OTT) in un network, o attraverso una piattaforma streaming, diverso da quello originario tramite la concessione dei diritti di trasmissione per un determinato periodo e, naturalmente, ad un certo costo.

⁵⁵ Durante lo spostamento di rete la serie passò da un rating TV-PG (che richiede la sorveglianza dei genitori) originale del periodo in cui veniva trasmessa su NBC, a TV-14 (sconsigliata ai minori di 14 anni) per la ritrasmissione sulla televisione via cavo.

comicità attirando spesso le antipatie di alcune sezioni del pubblico televisivo. Diversi show hanno ricevuto critiche del genere, ma non in tutti i casi si è arrivati alla cancellazione; alcune serie hanno fatto di questo un loro tratto caratteristico, come ad esempio *South Park*, che si spinge ai limiti del consentito e utilizza le critiche che gli vengono mosse contro come spunti per dare l'avvio a nuovi episodi.

Tra le altre, anche *Clone High* (Teletoon e MTV, 2002-2003; Max, 2023-) venne presa di mira da proteste e critiche, un'altra animazione trasgressiva che funziona come parodia dei *teen drama* utilizzando però come protagonisti personaggi storici e facendoli diventare dei moderni adolescenti da commedia americana, tra vizi e oscenità. Tuttavia, proprio il trattamento parodico di personalità particolarmente importanti dal punto di vista storico e umanistico, come ad esempio Gandhi, hanno scaturito l'indignazione del pubblico; questo, insieme alla diminuzione degli ascolti, ha convinto MTV a interrompere la trasmissione negli Stati Uniti, che è stata ripresa nel 2023 da un'altra rete, proprio grazie al favore degli spettatori che avevano iniziato a seguirne le ritrasmissioni.

Come si può notare, l'opinione del pubblico è particolarmente rilevante. Soprattutto nell'ambito delle produzioni legate alla televisione, le impressioni degli spettatori sono di fondamentale importanza, ancor più di quelle della critica, in quanto hanno il potere di terminare o far continuare uno show. La reputazione di un programma diventa quindi un fattore non trascurabile per la sua sopravvivenza. Bisogna ricordare, infatti, che il sistema televisivo si basa sui *rating*, ovvero sulla percentuale di spettatori che guardano il canale durante la trasmissione di un dato show, se questo non riesce ad attrarre l'attenzione degli spettatori allora non ha senso di essere messo in onda.⁵⁶

Nonostante questo, non è detto che una serie cancellata smetta di generare profitto. Proprio come nel caso di *Clone High*, essa può riacquistare popolarità attraverso le

⁵⁶ Da questo si sviluppa anche la concorrenza tra network in determinati slot di tempo, come ad esempio la cosiddetta "prima serata" (o *prime time*), che attira il numero maggiore di pubblico e va generalmente dalle 21 alle 23. La motivazione pratica di questa rivalità è naturalmente da ricercare in campo economico: la monetizzazione della televisione (soprattutto quella broadcast) gira intorno alla vendita di slot pubblicitari all'interno della programmazione. Come ci si può aspettare, una rete in grado di attirare molti telespettatori sarà favorita dalle aziende intenzionate a comprare minuti televisivi destinati alla promozione dei suoi servizi o prodotti; inoltre, questo va a determinare anche i prezzi a cui il network può vendere tali spazi pubblicitari.

ritrasmissioni degli episodi e, addirittura, convincere il network originario (o un'altra rete) a ricominciare la produzione.

Un caso interessante in questo senso è la *sitcom* di proprietà della Fox, *I Griffin*. La serie, infatti, era stata cancellata nel 2003 a causa del basso livello di interesse del pubblico; tuttavia, il network decise di ricominciare la produzione due anni più tardi grazie ad un nuovo slancio di popolarità che aveva interessato la serie, dovuto alla vendita dei cofanetti DVD e alla syndication su Cartoon Network.⁵⁷

Spesso questi “ritorni di popolarità” che interessano le serie sono collegati alle loro ritrasmissioni su piattaforme di streaming online proprio come nel caso di *Clone High* ricominciata su Max, l'OTT appartenente alla rete HBO.⁵⁸ Questo interessa soprattutto le *sitcom* che ben si prestano al *binge watching*⁵⁹ reso disponibile da queste piattaforme.

Tuttavia, le piattaforme streaming non si limitarono alla ritrasmissione di contenuti prodotti per i network televisivi, ma andarono strategicamente a creare vetrine destinate sia a un pubblico generale che a parti più ristrette di audience.

1.3 Introduzione agli OTT

Come abbiamo visto quando si parla di serialità televisiva d'animazione matura ci si sposta principalmente negli Stati Uniti per la grande quantità di contenuti che proviene dal paese e che viene diffusa nel resto del mondo. Anche per quanto riguarda l'introduzione degli *Over-the-top* bisogna partire dal panorama statunitense.

Gli OTT nascono agli inizi degli anni 2000 dalla ricombinazione delle tecniche provenienti dal mondo della condivisione della pirateria digitale con quelle appartenenti ai network televisivi classici; queste nuove piattaforme rispondono alla richiesta di un accesso ai contenuti più versatile e riescono ad intercettare sia il pubblico televisivo che i fruitori dei siti di streaming illegali, offrendo loro un'alternativa economica e legale.

⁵⁷ PAOLA BREMBILLA, *It's all connected. L'evoluzione delle serie TV statunitensi*, Franco Angeli, Milano 2018, pp. 57

⁵⁸ La piattaforma è stata lanciata nel 2020 con il nome di HBO Max per poi nel 2023 venire rinominata in Max.

⁵⁹ Per *binge watching* si intende la visione consecutiva e per un lungo periodo di tempo di episodi o puntate dello stesso show. Una sorta di maratona televisiva che si è andata a creare solo quando si è avuta la possibilità di accedere al *Video-on-demand* (VOD), ovvero la possibilità di accedere a vetrine di contenuti digitalmente archiviati.

Inserendosi all'interno del mondo produttivo e distributivo di film e serie televisive, le piattaforme streaming andarono da un lato a spingere le reti tradizionali, broadcast o via cavo, a produrre serie di qualità⁶⁰ per riuscire a rimanere in competizione; dall'altro a modificare diversi aspetti della narrazione seriale, compresa quella animata per adulti.

Primo tra gli effetti della loro introduzione c'è senza dubbio la possibilità di accedere ovunque e in ogni momento ai contenuti, archiviati digitalmente dalle piattaforme; un modello molto differente da quello televisivo basato sull'appuntamento (*appointment-based TV*).⁶¹ Questa nuova modalità di accesso ai contenuti ha, come abbiamo già detto, aiutato il diffondersi della pratica del *binge watching*.

A favorire questo modello di consumo dei contenuti, però, è stata anche la contrazione dei formati delle serie prodotte per gli OTT, caratterizzate da stagioni aventi un numero ridotto di episodi rispetto al periodo precedente, nel quale dominava la televisione broadcast.⁶² Questa tipologia di narrazione contratta comporta anche degli evidenti vantaggi, tra cui un risparmio economico non trascurabile che permette di produrre un numero maggiore di serie ed intercettare in tal modo più fasce di pubblico.

Inoltre, il minor numero di episodi favorisce un approccio più autoriale alla creazione della narrazione e delle estetiche, permettendo un controllo maggiore sul progetto e arrivando a poter ideare in anticipo come si svolgeranno le seguenti stagioni. Questo in particolare accade con le serie create con un modello *straight-to-series*, ovvero quando il network o l'OTT ordinano un'intera stagione di una serie senza passare attraverso l'episodio pilota (*pilot*), che testa le reazioni del pubblico.⁶³

Lo *straight-to-series* è tipico proprio delle piattaforme streaming e spesso viene utilizzato dai network solo previo accordo di ritrasmissione con un OTT.⁶⁴ Tuttavia, è interessante

⁶⁰ Quando parliamo di qualità ci riferiamo a serie innovative a livello sia stilistico ed estetico, che di struttura narrativa.

⁶¹ BREMBILLA, *op. cit.*, pp. 79

⁶² *Ivi*, pp. 162-163

⁶³ *Ivi*, pp. 136

⁶⁴ Per i network televisivi ordinare serie a stagioni è più rischioso; tuttavia, attraverso accordi di ritrasmissione con gli OTT, riescono ad avere un budget per soddisfare i costi di partenza legati alla produzione, oltre che ad ammortizzare un possibile insuccesso dello show, garantendone nello stesso momento una seconda distribuzione dopo la messa in onda originale.

al fine di questa tesi perché è un modello che influisce sulla scrittura delle opere e sui loro formati: infatti, poter progettare una stagione completa va a privilegiare una narrazione avente una *running plot*,⁶⁵ ovvero una trama stagionale e non quindi episodica (*anthology plot*).⁶⁶

È interessante notare che, se in televisione erano diffuse principalmente serie antologiche o episodiche, le produzioni per gli OTT tendono a preferire serie a puntate⁶⁷ che vanno, inoltre, a sfruttare la possibilità degli spettatori di praticare il *binge watching* e seguire quindi lo svolgersi della trama quasi fosse un lungometraggio.

Come si è appena detto, la produzione di molte serie contratte permette di raggruppare diverse parti dell'audience. Il sezionamento del pubblico è, infondo, un altro aspetto “nuovo” che è andato a diffondersi con l'introduzione degli OTT; tuttavia, non è una novità del tutto sconosciuta alle reti televisive, soprattutto quelle via cavo, che a loro volta si occupano di fare appello a frammenti del pubblico più ristretti.⁶⁸

Sin dall'inizio le piattaforme streaming non si preoccuparono solo di dialogare con un pubblico generalista, ma si adoperarono a radunare le nicchie attraverso la presenza nelle loro vetrine digitali di serie e lungometraggi appartenenti a tutte le tipologie di generi cinematografici, anche di quei sottogeneri non troppo diffusi,⁶⁹ ma che avevano già sviluppato una propria *fanbase*.⁷⁰ Inoltre, come vedremo tra poco con il caso di Netflix, ciò che ha aiutato a richiamare le nicchie è stata la decisione di andare a rappresentare le

⁶⁵ Anche se qui la descriviamo come “stagionale”, la *running plot* non per forza deve riguardare l'intera stagione, infatti può anche andare a coprire due o più episodi per poi concludersi e dare spazio a nuove trame.

⁶⁶ BREMBILLA, *op. cit.*, pp. 137-138

⁶⁷ Bisogna ricordare che con “episodio” si intende un segmento di narrazione autosufficiente ed autoconclusivo, come lo può essere un episodio di *I Simpson*; quando si parla di “puntata” invece ci si riferisce a parti di un racconto ininterrotto, come quelle di *Undone* (Prime Video, 2019-). Le serie “antologiche”, invece, sono raccolte di episodi autoconclusivi indipendenti tra loro, come ad esempio quelli di *Love, Death & Robot* (Netflix, 2019-).

⁶⁸ Un esempio è il canale via cavo FXX, l'emittente sorella di FX e oggi di proprietà della Disney, specializzato nella trasmissione di serie e film legati al genere della commedia e indirizzati ad un target di pubblico maschile d'età compresa tra i 18 e i 34 anni.

⁶⁹ Un esempio è il già nominato sottogenere *cyberpunk* che, pur essendo stato interessato da un enorme incremento di contenuti cinematografici (e anche letterari), non attrae facilmente l'attenzione del pubblico generale, restando così un prodotto di nicchia.

⁷⁰ Con *fanbase* di una serie o film si intende l'insieme di persone che sono appassionate di tale serie o film, ovvero l'insieme dei fan inquadrati come gruppo.

minoranze, che attirasse così l'attenzione di fasce di pubblico prima non trattate (oppure trattate in modo stereotipato) dal mondo televisivo.

Un'ultima caratteristica che andiamo qui a considerare è la “liberazione”, per così dire, dalle regole e limitazioni della rappresentazione televisiva. Se, come abbiamo detto, la televisione via cavo già riusciva a slegarsi dalle restrizioni della televisione broadcast e poteva quindi osare nella raffigurazione di scene più esplicite e linguaggio più forte, le piattaforme streaming sono completamente indipendenti. Potenzialmente in grado di mostrare tutto ciò che desiderano, gli OTT non sono nemmeno soggetti all'assegnazione di rating emessi dalla MPAA o dal sistema dei rating televisivi della Federal Communications Commission (FCC). Tuttavia, pur essendo autosufficienti⁷¹ hanno allineato i loro sistemi di classificazione su quelli ufficiali.

Pur non rispondendo a nessun ente per quanto riguarda la rappresentazione tematica e visiva, non sono immuni al giudizio del pubblico: proprio come è successo ad alcune delle serie precedentemente nominate, spesso l'opinione del pubblico ha portato un'opera alla cancellazione, proprio come è successo per *Q-Force* (Netflix, 2021) a causa della rappresentazione eccessivamente stereotipata della comunità LGBTQ+ soprattutto da parte di Netflix, una piattaforma che, come si è detto, cerca di essere più inclusiva nel rispetto delle minoranze.

Infine, prima di passare ad una più dettagliata indagine sulle piattaforme streaming e le loro vetrine, è il caso di menzionare le tensioni che la loro diffusione ha portato nel mondo del cinema e della televisione.

A livello televisivo le reti hanno visto arrivare un nuovo modello di accesso ai contenuti e di produzione di contenuti originali e di qualità, che le ha spinte ad aggiornare le loro programmazioni per restare in competizione; allo stesso tempo, vedendo diminuire i propri ascolti, i network hanno optato per sistemi di collaborazione tesi a riassorbire parte delle perdite attraverso i guadagni ottenuti dalle syndication e alla promozione che ne ricavano mandando in distribuzione le loro serie nelle vetrine degli OTT.

⁷¹ Gli OTT che vengono trattati in questa tesi sono di provenienza statunitense e seguono le regolamentazioni federali: queste non li obbligano a far valutare i loro contenuti da terze parti, ma richiedono di mostrare una guida sui contenuti non adatti ai minori all'inizio di ogni episodio o film.

Nel mondo del cinema invece le tensioni che si crearono furono di stampo diverso. Da una parte gli autori trovarono un'altra modalità di distribuzione molto comoda, che garantiva libertà creativa e un'ampia audience, soprattutto recentemente se pensiamo al calo del pubblico nei cinema dovuto alla pandemia; dall'altra le istituzioni culturali del cinema non videro di buon occhio lo spostamento di massa delle produzioni all'interno dei servizi streaming. È il caso dei festival cinematografici, come il Festival di Cannes, che nel 2018 istituì una regola che obbligava i film presentati al festival ad essere proiettati nelle sale cinematografiche francesi, in modo tale da escludere le produzioni destinate unicamente allo streaming sugli OTT. Ciò spinse Netflix a ritirare i propri contenuti da Cannes e, invece, presentarli ad altri festival.⁷²

⁷² GABRIELE BALBI, PAOLO MAGAUDDA, *Media digitali: La storia, i contesti sociali, le narrazioni*, Editori Laterza, Bari 2021, pp.175-176

Capitolo 2: Le piattaforme streaming

Nello scorso capitolo si è discusso dei cambiamenti che l'arrivo degli OTT ha introdotto a livello di produzione, distribuzione e consumo di contenuti. In questo, invece, andremo ad esplorare alcuni dei principali *Over-the-Top* e, soprattutto, le loro vetrine per quanto riguarda in particolare i titoli di animazione per adulti.

Tuttavia, prima di iniziare è giusto ricordare che il mondo degli OTT è una realtà complessa segnata in particolare dalle diverse relazioni tra piattaforme e network televisivi. Vi sono infatti servizi streaming che si appoggiano di più alle reti televisive, mentre altre che puntano sull'originalità. Nel primo caso, discutere dei contenuti delle piattaforme diventa difficile a causa del grande ricambio di titoli che avviene a causa della fine del periodo di licenza di film e serie appartenenti ad altri network o case di produzione. A questo si somma la diversa disponibilità di film e serie da paese a paese, che dipende dall'acquisizione dei diritti di ritrasmissione delle opere da parte degli OTT, rendendo quindi disponibili certi titoli solo in determinate aree geografiche.

In questo senso sarebbe più facile trattare solamente dei contenuti originali, tuttavia, alcuni *Over-the-Top* non dispongono di contenuti d'animazione per adulti creati appositamente per la piattaforma e si affidano ai cataloghi dei network e alla syndication dei programmi. È il caso, per esempio, di Disney+, che, nonostante non abbia prodotto vere e proprie serie e film d'animazione originale matura, ha potuto introdurre nella propria libreria i titoli di serie appartenenti a reti televisive acquistate precedentemente dalla compagnia.

2.1 Hulu: la televisione online

Se gli OTT nascono dalla ricombinazione delle tecniche della televisione classica, questo non significa che se ne privino totalmente. Tra tutte, Hulu è una piattaforma streaming che mantiene gli aspetti fondamentali della programmazione dei network, come la presenza delle pubblicità e la trasmissione ad episodi (in questo caso il *next-day-streaming*, ovvero la ritrasmissione sulla piattaforma delle puntate andate in onda il giorno precedente).

Hulu nasce nel 2007 come joint venture dei gruppi NBC, Fox e Disney-ABC (partner dal 2009)⁷³ al fine di controllare la distribuzione online dei loro contenuti e andare a invogliare gli utenti ad utilizzare il servizio attraverso la personalizzazione del consumo. Il catalogo iniziale dell'OTT conteneva solo le ritrasmissioni degli show televisivi andati precedentemente in onda nei network e altri in syndication provenienti da altre reti, solo con il tempo ha iniziato a produrre serie proprie.

Sin dagli inizi, Hulu non si distacca di molto dal mondo televisivo e percepisce le sue entrate sia dagli abbonamenti degli utenti sia attraverso la vendita di slot pubblicitari,⁷⁴ inoltre diventa molto popolare negli Stati Uniti per la proposta nella propria vetrina di show molto popolari e attuali, che arrivano su Hulu con grande anticipo rispetto agli altri OTT.

A livello di animazione per il pubblico maturo, Hulu non possiede una libreria particolarmente espansa, tuttavia ha potuto introdurre nel suo catalogo moltissime *sitcom* animate di successo provenienti proprio da Fox, come le già nominate *I Griffin*, *I Simpson*, *American Dad*, *King of the Hill* e *Futurama*. Tra le altre, a partire dal 2018 possiede i diritti esclusivi di trasmissione via streaming negli Stati Uniti di *Archer* (FX 2009-2016; FXX, 2017-),⁷⁵ una serie adulta e particolarmente apprezzata dal pubblico e dalla critica.⁷⁶

A parte le serie in syndication Hulu ha seguito anche la strada della produzione originale, ovvero di show destinati proprio alla piattaforma, soprattutto al fine di restare in competizione con altre piattaforme come Netflix e Prime Video. Un esempio interessante della produzione *in-house* di Hulu sono le due serie *Marvel's M.O.D.O.K.* (Hulu, 2021) e *Marvel's Hit-Monkey* (Hulu, 2021-), che sfruttano la vicinanza con Disney⁷⁷ per la concessione dei diritti e, inoltre, seguono la nuova tendenza dei supereroi dovuta al rinato

⁷³ Oggi Hulu appartiene per il 67% al gruppo Disney e per il 33% a NBCUniversal (le cui quote di maggioranza appartengono a Comcast Corporation). Al momento di scrittura di questo elaborato, la Walt Disney Company ha avviato l'acquisto delle restanti quote della piattaforma, i cui contenuti andrebbero a confluire sul servizio streaming Disney+.

⁷⁴ Hulu non è l'unico player digitale ad utilizzare la pubblicità, che permette di abbassare i costi degli abbonamenti e quindi offrire al pubblico dei piani più economici. Anche Netflix, per esempio, dal 2022 ha lanciato un piano *ad-supported*. Tuttavia, gli utenti delle piattaforme streaming sembrano preferire una visione ininterrotta dei contenuti, da qui la creazione di piani alternativi *ad free*, ma più costosi, anche da parte degli OTT più legati al mondo televisivo (infatti, Hulu inizia a muoversi in questo verso sin dal 2015).

⁷⁵ I diritti per la trasmissione via streaming a livello internazionale invece sono di Netflix.

⁷⁶ Ha infatti vinto 15 premi, tra cui alcuni Primetime Emmy Awards, ed è stata candidata per altri 71 awards.

⁷⁷ Ricordiamo che la Walt Disney Company ha acquistato Marvel Entertainment nel 2009.

interesse del pubblico per i fumetti e i *live action* Marvel. Bisogna dire però che nel portare sullo schermo l'universo fantastico degli eroi, queste due serie si concentrano sul lato più maturo delle storie che poco ha a che vedere con le avventure destinate al giovane pubblico: da una parte, nella *sitcom* *Marvel's M.O.D.O.K.* viene rappresentato il tema delle relazioni, della vita suburbana, di una famiglia disfunzionale e distante e del rimpianto; dall'altra, per quanto riguarda *Marvel's Hit-Monkey*, si scende nel campo più macabro delle serie d'azione, i cui argomenti più caratterizzanti sono la violenza, la morte e la vendetta. Entrambe le serie vanno quindi a distinguere con determinazione il tipo di pubblico a cui vogliono fare appello, ovvero quello degli adulti.

È interessante, inoltre, notare che proprio come la grande maggioranza delle animazioni provenienti dai network, molte delle serie prodotte per Hulu sono episodiche e comiche, spesso riconducibili al genere della *sitcom*. Pensiamo ad esempio ai segmenti narrativi privi di trama continuativa e complessa di *The Awesomes* (Hulu, 2013-2015), *Mother-Up!* (Hulu, 2013-2014) e *Solar Opposites* (Hulu, 2020-), che tornano a proporre i formati delle famosissime storiche serie Fox per adulti.

Infine, è opportuno accennare che, come hanno fatto più o meno recentemente le altre piattaforme streaming, anche Hulu ha incluso e implementato il numero di serie d'animazione giapponese nella sua vetrina, soprattutto in questo momento di particolare interesse da parte del pubblico.

Tuttavia, a differenza di altre piattaforme, Hulu si rivolge principalmente a un pubblico in generale in linea con quello dei network che l'hanno fondata, sebbene percorra anche la strada dei contenuti originali e di qualità. Hulu è, infatti, particolarmente orientata verso l'audience statunitense e non ha uno sguardo internazionale, come invece lo hanno altri OTT, tra cui proprio Netflix.

2.2 Netflix: il grande oceano dell'animazione per adulti

Netflix è infatti la piattaforma streaming più famosa e diffusa a livello globale, con più di 238 milioni di utenti abbonati⁷⁸ e un catalogo con all'incirca 7000 titoli, talmente vasto

⁷⁸ Contro i 157 milioni per Disney+ e i circa 200 milioni di Prime Video, considerando però che l'abbonamento ad Amazon Prime non copre solo l'accesso alla libreria di contenuti multimediali, ma anche delle facilitazioni per la consegna degli ordini. In particolare, in Italia abbiamo 8,9 milioni di abbonati Netflix, 6,3 milioni per Amazon Prime e infine 3,5 milioni per Disney+.

da intercettare facilmente tutte le fasce di pubblico. L'OTT è, inoltre, strettamente associata alla pratica del *binge-watching*, ancor più di tutte le altre piattaforme; infatti, essa punta a facilitare questa pratica di consumo dei contenuti attraverso la messa online di intere stagioni in un'unica volta.⁷⁹

La piattaforma è nata nel 1997 e si occupava del noleggio di videocassette inviate per posta; tuttavia, nel 2007 iniziò anche a fornire un servizio *Watch Instantly* di streaming di film e programmi televisivi, che andò a perfezionare e potenziare nel 2008 a seguito del lancio di Hulu e dell'inserimento di Apple nel mondo del noleggio online.⁸⁰

Per restare in competizione con gli altri player e dare prestigio alla piattaforma, Netflix ha sempre puntato ad assicurarsi i *first-run rights*⁸¹ di film e serie; tuttavia, dal 2011 il focus principale dell'OTT si è spostato sulla produzione originale.⁸² Il primo titolo originale venne infatti trasmesso a partire dall'anno successivo, si tratta della serie *live action Lilyhammer* (Netflix, 2012-2014).

La produzione di contenuti originali ha una grande importanza all'interno della strategia della personalizzazione del consumo e permette alla piattaforma di rinnovare costantemente e ampliare la sua vetrina di titoli di generi diversi, attirando un pubblico demograficamente diversificato. I contenuti *in-house* non si fermano, però, alle *live action*, la piattaforma ha infatti inserito nella sua libreria una significativa quantità di serie e film d'animazione destinati in particolare al pubblico adulto, che è inoltre l'audience principale a cui Netflix fa riferimento.⁸³

Il primo titolo di animazione originale dell'OTT esce nel 2014, si tratta infatti di *BoJack Horseman* (Netflix, 2014-2020), una *sitcom* tragicomica che si ispira alle precedenti serie appartenenti allo stesso genere e diventate simbolo dei cartoni per adulti, come *I Simpson* e *Daria*. *BoJack Horseman* è un caso molto interessante, poiché a differenza di altre

⁷⁹ MAREIKE JENNER, *Netflix and the Re-invention of Television*, Palgrave Macmillan, Cham 2018, pp. 109

⁸⁰ BREMBILLA, *op. cit.*, pp. 82-83

⁸¹ Ovvero i diritti di ritrasmissione di titoli per la prima volta trasmessi in syndication.

⁸² Bisogna ricordare che, anche se oggi Netflix ha acquistato degli studi di produzione, molte serie e film originali non erano (e in molti casi non sono) delle produzioni nate da una collaborazione tra l'OTT e degli studi esterni, piuttosto la piattaforma ne acquista in partenza i diritti di trasmissione.

⁸³ Secondo le statistiche la maggior parte degli utenti di Netflix si concentra in due fasce d'età principali, ovvero dai 18 ai 34 e dai 35 ai 44 anni. < <https://www.statista.com/statistics/742108/netflix-subscription-adults-usa-by-age/> > (ultimo accesso: 15 ottobre 2023)

situation comedy punta maggiormente sul lato tragico e drammatico della storia: da un lato va a rappresentare in modo lucido e critico lo scenario hollywoodiano, il mondo delle celebrità e l'industria cinematografica, ma lo fa attraverso l'umorismo e la satira; tuttavia, al tempo stesso rappresenta in modo realistico la depressione, l'alcolismo, l'abuso di sostanze, il senso di incompiutezza e smarrimento di un protagonista tragico.

Nonostante come abbiamo detto, in linea generale, il modello degli OTT sembra preferire narrazioni continuative ciò non significa che il mercato delle *sitcom* crollò a seguito della diffusione delle piattaforme streaming. Al contrario, infatti, se andiamo a ripercorrere la storia delle serie originali Netflix, dopo *BoJack Horseman* vediamo che la produzione di questo genere di commedia non si è mai interrotta.

Ci sono stati casi particolarmente ispirati alle serie del passato, come *F is for Family* (Netflix, 2015-2021), che ripercorre il classico schema delle *sitcom* televisive, incentrando la narrazione sulla vita di una famiglia della classe media americana, andando inoltre a satirizzare sul genere stesso delle *sitcom* degli anni Settanta, ma mantenendo un livello di realismo lontano dalle avventure assurde vissute dai personaggi di *I Simpson* o *I Griffin*.

Tuttavia, non mancano contenuti più originali, ad esempio *Big Mouth* (Netflix 2017-), che va a trattare un tema difficilmente rappresentabile della televisione tradizionale, si parla infatti della sessualità e della pubertà dal punto di vista adolescenziale. Ma che diventa possibile proprio grazie al medium di trasmissione che permette una separazione dei pubblici più accorta e dall'avanzamento del tempo.

La piattaforma ha dato i natali ha moltissime *sitcom*, come *Inside Job* (Netflix, 2021-2022), *Chicago Party Aunt* (Netflix, 2021-), spesso volgari e irriverenti, con continui rimandi al mondo dell'alcolismo e della droga; tuttavia, tutto ciò viene rappresentato in modo esagerato e comico. Anche la violenza e le scene dai forti richiami sessuali non cadono mai nel grottesco o nel realismo e, proprio per queste caratteristiche la maggior parte di queste serie sono classificate 16+.⁸⁴

La produzione di Netflix si pone agli utenti come un mondo distinto dalla televisione, dalla quale comunque trae e ricombina gli schemi, permettendo quindi di avere contenuti

⁸⁴ Il rating 16+ si riferisce alla classificazione ufficiale sulla piattaforma nella versione italiana.

che assomigliano a quelli a cui il pubblico è abituato, ma portando allo stesso tempo dei miglioramenti nell'ambito della qualità. In questo modo non attira solo fasce di audience dal mondo televisivo, ma anche produttori e autori che hanno lavorato in precedenza con i network e che vedono l'OTT come un'alternativa distributiva con parecchi vantaggi, tra i quali la possibilità di lavorare su l'intera serie o stagione in una volta, garantendo così un miglior controllo sulla narrazione, ma anche una maggior libertà creativa che spesso è andata a tradursi proprio nella produzione di serie di qualità.

Uno tra gli autori che riappaiono nel mondo dell'animazione matura questa volta legata alle piattaforme streaming è Matt Groening, ideatore di *I Simpson* e *Futurama* per Fox, che va a creare per la piattaforma una nuova *sitcom* comica, fantasy e adulta, ovvero *Disincanto* (*Disenchantment*, Netflix, 2018-2023). La serie mantiene lo stile classico di Groening, ormai diventato un suo simbolo di riconoscimento, ma a differenza degli show passati riesce a costruire una trama continuativa, non più completamente episodica.

La scelta di trattare storie che si prolunghino e abbiano archi narrativi completi è favorita proprio dal mezzo stesso, ovvero dagli *Over-the-Top*; tuttavia, come abbiamo visto con le *sitcom* nominate in precedenza, ciò non vuol dire che non vengano prodotti show episodici degne di nota.

Un esempio di quest'ultime è *The Midnight Gospel* (Netflix, 2020), che è inoltre la prima serie creata dallo studio di produzione Netflix Animation Studios,⁸⁵ lanciato dalla piattaforma nel 2013. Lo show è l'adattamento visivo, psichedelico e fantasy del podcast *The Duncan Trussell Family Hour*⁸⁶ e va a toccare argomenti maturi, che vanno dalla politica alla filosofia e alla spiritualità.

Tuttavia, tra le narrazioni episodiche, l'opera più interessante presente nella piattaforma è la serie antologica *Love, Death & Robots* (Netflix, 2019-), un insieme di segmenti d'animazione artisticamente e tematicamente diversificati.⁸⁷ Infatti, ogni episodio è unico a livello di stile di animazione e di estetica, tuttavia in generale resta di fondo il filo

⁸⁵ La serie è stata co-prodotta insieme a Titmouse, Inc. e creata da Pendleton Ward, particolarmente conosciuto per la serie *Adventure Time* (Cartoon Network, 2010-2018).

⁸⁶ Il podcast va avanti dal 2012 e alcune delle interviste registrate negli anni sono confluite nella serie Netflix.

⁸⁷ Proprio l'originalità, la creatività, il trattamento delle tematiche, l'attenzione ai dettagli e la varietà di stili di animazione hanno valso alla serie diverse candidature e vincite di premi da parte della critica.

conduttore delle ambientazioni futuristiche, distopiche, macabre e fantascientifiche. I segmenti narrativi trattano, inoltre, tematiche diverse che vanno dall'amore alla morte, alla guerra e al sacrificio, dalla vittoria delle macchine sull'uomo all'occultismo e l'anarchia, in alcuni casi queste vengono affrontate con serietà e sguardo critico, mentre in altri si scivola nel campo umorismo o ancora nel cinismo; tuttavia, sembra permanere il più delle volte un senso di incertezza verso il futuro e rimpianto per il passato.

Bisogna anche dire che la serie presenta molta violenza, soprattutto grafica e cruda, inoltre è particolarmente esplicita nella rappresentazione di scene sia erotiche che di morte. *Love, Death & Robots* è infatti una serie matura, pensata per gli adulti e altamente non adatta al pubblico dei più giovani.

A livello visivo la serie è un vero e proprio spettacolo ed è inoltre un caso particolare nel mondo dell'animazione per la grande moltitudine di stili che vengono racchiusi nei vari episodi. Tuttavia, se parliamo di estetica e aspetto visivo delle opere originali Netflix non possiamo di certo dimenticare *Arcane* (Netflix, 2021-), una serie che è riuscita a conquistare critica ed intercettare il pubblico proprio grazie ad un'animazione curata nei minimi dettagli che va a combinare 2D e 3D e una struttura narrativa ben costruita. È interessante inoltre notare che parte dell'audience di questa serie è arrivata dalla comunità di *League of Legends*, il videogioco di Riot Games a cui *Arcane* si ispira; tuttavia, la scelta di creare una storia originale ha permesso anche ai non appassionati di avvicinarsi all'opera, attirati in primo luogo dalla parte visiva della serie, dallo stile di animazione, dall'ambientazione, l'estetica e la caratterizzazione dei personaggi, ma anche dalla maturità con cui vengono affrontati tematiche come l'abbandono, la povertà, gli intrighi politici e la pazzia.

A richiamare il pubblico dei videogiochi è stato anche il film d'animazione originale *The Witcher: Nightmare of the Wolf* (Kwang Il Han, 2021), lo *spin-off* e prequel dello show *live action The Witcher* (Netflix, 2019-) ispirato all'omonima serie di libri dello scrittore polacco Andrzej Sapkowski. La storia è diventata popolare soprattutto grazie all'adattamento in videogiochi di CD Projekt Red⁸⁸ e, infatti, proprio come è successo per *Arcane*, sia la serie che il film sono riusciti ad attirare sia il pubblico dei videogiochi, sia

⁸⁸ Un'azienda polacca che lavora sullo sviluppo di videogiochi.

a richiamare l'attenzione dei non appassionati, attraverso una narrazione che parte da zero, introducendo lo spettatore al mondo di Sapkowski in modo graduale.

L'attenzione crossmediale della piattaforma è dimostrata anche da *Entergalactic* (Kid Cudi, 2022), inizialmente nata come serie e poi diventata uno speciale da un'ora e mezza suddiviso all'interno in sei capitoli. Il lungometraggio è ispirato all'omonimo album del regista Kid Cudi, che è uscito in contemporanea e che, inoltre, fa da colonna sonora alla commedia romantica andando a tratti a creare visivamente delle vere e proprie video clip delle canzoni.

Netflix è oggi disponibile a livello globale in 190 paesi, con molti dei quali ha avviato produzioni. In particolare, ci interessano quelle con l'artista italiano Zerocalcare⁸⁹ che hanno portato alla creazione delle due miniserie d'animazione *Strappare Lungo i Bordi* (Netflix, 2021) e *Questo Mondo non mi Renderà Cattivo* (Netflix, 2023). Si tratta di due narrazioni autoriali e autobiografiche che riprendono i toni maturi dei fumetti dell'autore e si calano nella realtà e nell'attualità del paese.

Sempre parlando di produzioni extra-statunitensi entriamo anche nel mondo dell'animazione giapponese.⁹⁰ A differenza di altre piattaforme, che hanno iniziato da poco ad introdurre serie e film d'animazione nipponici, Netflix da tempo possiede una vetrina piuttosto estesa di titoli sia in syndication sia originali o esclusivi. Infatti, è interessante notare la strategia di questo OTT: questo da un lato ha avviato accordi con reti del Giappone per la concessione dei diritti di trasmissione esclusivi a livello internazionale; dall'altro collabora con studi di produzione giapponesi attraverso finanziamenti tesi alla creazione di nuovi contenuti originali. In questo modo la piattaforma non solo è riuscita ad attirare il sempre più in aumento pubblico interessato all'animazione giapponese, ma ha anche contribuito alla popolarità di questa specifica categoria.

La prima serie d'animazione giapponese ad essere brandizzata come primo *anime* originale di Netflix è stata *Knights of Sidonia* (MBS, 2014-2015). L'opera è l'adattamento di un fumetto giapponese ed è indicata in particolare per un pubblico maschile di

⁸⁹ Nome d'arte di Michele Rech.

⁹⁰ L'animazione giapponese è notoriamente indicata come *anime*, mentre i fumetti, sempre di origine nipponica, sono conosciuti come *manga*.

adolescenti e giovani adulti. Tuttavia, dall'introduzione di questa prima serie il catalogo di animazioni giapponesi è andato ad espandersi notevolmente.

Tra i molti titoli ricordiamo *Cyberpunk: Edgerunner* (Netflix, 2022), uno dei più recenti successi dell'animazione originale per adulti presenti nella piattaforma. La serie, inoltre, rientra nella categoria degli adattamenti da videogiochi; infatti, è ispirata al gioco di CD Projekt Red *Cyberpunk 2077* ed è prodotta dallo studio d'animazione giapponese Studio Trigger, che aveva già prodotto un'altra serie distribuita a livello internazionale da Netflix, ovvero *BNA: Brand New Animal* (Netflix e Fuji TV, 2020).⁹¹

In ultimo è necessario parlare di una caratteristica importante della piattaforma, ovvero il suo algoritmo. Netflix, infatti, possiede un algoritmo particolarmente efficace per indirizzare i suoi utenti nella visione dei titoli presenti nella sua libreria e promuovere al tempo stesso i contenuti originali prodotti dall'OTT. In maniera patetica vediamo che l'algoritmo va a creare per ogni abbonato una homepage diversa e personalizzata dove appaiono principalmente film e serie in linea con le opere già consumate dalla persona: questa strategia da un lato propone al pubblico una ripetizione di titoli simili, dall'altro, in un certo senso, va a limitare la scelta dei contenuti.⁹² Questa limitazione, che inserisce lo spettatore in una sorta di bolla personale, serve anche per controllare l'efficacia del catalogo della piattaforma e quindi per decidere se cancellare o meno alcune serie, ma anche cosa andare a produrre. In tal modo, attraverso previsioni fatte su statistiche, l'OTT è in grado di predire il successo o il fallimento di un prodotto a partire da ciò che il suo pubblico è interessato a guardare.

Proprio per questo l'algoritmo Netflix, basato sulle impressioni degli utenti, ci conferma che il numero, sempre più elevato di produzioni legate all'animazione per adulti dipende effettivamente da una domanda crescente da parte del pubblico.

2.3 Prime Video: il mondo ristretto dell'animazione matura

Amazon Prime Video, noto anche come Prime Video o Amazon Video, è un OTT particolare; infatti, è profondamente legata al business e-commerce della società. La

⁹¹ La serie è stata trasmessa in Giappone su Netflix prima ancora di essere mandata in onda dai network giapponesi originali. Su Netflix è classificata 13+.

⁹² JENNER, *op. cit.*, pp. 110

piattaforma fa parte nel pacchetto lanciato nel 2005 Amazon Prime: inizialmente offriva solo la spedizione veloce e gratuita di alcuni prodotti, ma nel 2006 si è dotata di una piattaforma streaming *ad-free* per la syndication di film e serie televisive chiamata Amazon Unbox. Nel tempo l'OTT ha attraversato diversi periodi di rebranding, passando da Amazon Video on Demand ad Amazon Instant Video per arrivare nel 2015 all'attuale Amazon Prime Video.

Insieme a questi aggiornamenti, spesso scattati in risposta all'affermazione di altre piattaforme come quelle già nominate in precedenza, l'OTT si è attivata per garantire un catalogo più ampio di contenuti andando a diversificare e stratificare la propria offerta. Proprio come Netflix, non potendo contare su collegamenti diretti con il mondo dei network ha puntato a differenziarsi dal modello televisivo e ad aggiudicarsi i *first-run rights* di show importanti.⁹³ Inoltre, dal 2013 Prime Video ha iniziato a produrre anche contenuti originali, spesso prodotti *in-house* da Amazon Studios.⁹⁴

Una sostanziale aggiunta alla libreria di Prime Video è arrivata nel 2014, con l'accordo stipulato con HBO per la trasmissione online delle serie già concluse e di quelle ancora in produzione (ma a tre anni di distanza dalla prima messa in onda). Questa partnership rientrava nel tentativo di HBO di richiamare i *cord-cutters*, ovvero gli utenti che avevano cancellato l'abbonamento alla televisione via cavo per andare ad utilizzare unicamente i servizi streaming.⁹⁵

Tuttavia, nonostante quest'ampliamento di contenuti, quando guardiamo alla sezione dedicata all'animazione per adulti ci rendiamo conto che le serie e i film animati maturi in syndication sono ben poche. Al momento tra i titoli disponibili e non originali della piattaforma possiamo riconoscere la *sitcom* ispirata al franchise Star Trek, ovvero *Star Trek: Lower Decks* (Paramount+, 2020-)⁹⁶ e il lungometraggio d'animazione *Gatta Cenerentola* (Alessandro Rak, Ivan Cappiello, 2017).⁹⁷ Inoltre, proprio come Netflix e

⁹³ BREMBILLA, op. cit., pp. 87-88

⁹⁴ Oggi è conosciuta come Amazon MGM Studios, questo nuovo nome è stato adottato ad ottobre del 2023 per rimandare all'unione con la casa di produzione Metro-Goldwyn-Mayer avvenuta nel 2021.

⁹⁵ Una tendenza che coinvolge anche la televisione broadcast e si è fatta con il tempo sempre più evidente, soprattutto tra i giovani.

⁹⁶ La serie, di cui Amazon Prime Video possiede i diritti di trasmissione internazionale, è stata creata da Mike McMahan, che ha lavorato anche su serie come *South Park*, *Rick and Morty* e, soprattutto, ha diretto *Solar Opposites* insieme a Justin Roiland.

⁹⁷ È bene ricordare che la distribuzione dei contenuti non è uguale in tutti i paesi; infatti, *Gatta Cenerentola* è attualmente (novembre 2023) disponibile in Italia, ma non in altri territori.

seguendo l'attuale grande popolarità che ha investito l'animazione proveniente dal Giappone, ha avviato una serie di accordi con reti giapponesi per la trasmissione di *anime* a livello internazionale e in simultanea con i network originali.

Anche prendendo in considerazione le animazioni per adulti originali ci rendiamo conto che il catalogo di Prime Video è parecchio limitato, soprattutto se messo a confronto con altri OTT; tuttavia, questo non significa che il ristretto numero di titoli prodotti non siano interessanti.

L'animazione originale destinata al pubblico adulto è arrivata nella piattaforma nel 2019 con *Undone* (Prime Video, 2019-),⁹⁸ una narrazione matura e riflessiva, dove realtà e fantasia si mescolano per andare a trattare temi legati alla morte, al rimpianto e alla malattia mentale. La serie è, inoltre, molto interessante sul lato visivo, soprattutto per quanto riguarda l'animazione: infatti è stata interamente creata con la tecnica del rotoscopio⁹⁹ a cui si aggiunge un effetto pittorico che ricorda la pittura ad olio.

Si aggiunge alla ristretta vetrina degli originali di Prime Video anche la *sitcom Fairfax* (Prime Video, 2021-2022), che ripercorre le strade della satira e dell'ironia attraverso le vicende di un gruppo di giovani protagonisti, come abbiamo già visto fare in serie passate; tuttavia, la serie non è riuscita per il momento ad arrivare allo stesso successo di altri show come *South Park* e *Big Mouth*.

Un altro aspetto interessante delle opere originali di Prime Video è l'influenza che ha avuto sulla produzione la recente popolarità di film e serie sui supereroi, nata dai grandi successi degli adattamenti *live action* di storie tratte dai fumetti Marvel e DC Comics.¹⁰⁰ Tuttavia, le storie scelte dalla piattaforma hanno una svolta diversa rispetto alla classica figura dell'eroe senza macchia, infatti i racconti scelti vanno a portare alla luce le contraddizioni, i giochi di potere e il lato oscuro dei personaggi, andando a sottolineare il carattere distopico e più maturo della narrazione.

⁹⁸ La serie è stata creata da Kate Purdy e Raphael Bob-Waksberg, quest'ultimo è stato anche autore di *BoJack Horseman*.

⁹⁹ Una tecnica d'animazione che si basa sul ricalco della figura di un attore filmato precedentemente dal vero al fine di creare una rappresentazione realistica dei movimenti umani.

¹⁰⁰ DANIEL MARTIN, "Reanimating the Dark Knight: Superheroes, Animation and the Critical Reception of *The Lego Batman Movie*", *Animation: An Interdisciplinary Journal*, n. 15(1), 2020, pp. 93

Tra queste serie troviamo ad esempio *Invincible* (Prime Video, 2021-), l'adattamento animato dell'omonimo fumetto scritto da Robert Kirkman.¹⁰¹ L'intero show, compreso l'episodio speciale *Invincible: Atom Eve* (Prime Video, 2023), si concentra sulle avventure di personaggi adolescenti, ma nonostante i giovani protagonisti che potrebbero farci immaginare un più ampio target di pubblico, la serie si rivolge ad un pubblico maturo ed è classificata 16+ per la presenza di continue scene caratterizzate da violenza esagerata e grottesca e da un uso del linguaggio spesso volgare.

Un altro show che si ricollega a questo sconvolgimento del ruolo del supereroe è *The Boys Presents: Diabolical* (Prime Video, 2022), la serie antologica *spin-off* dello show *The Boys* (Prime Video, 2019-).¹⁰² Ancor più rispetto ad *Invincible*, la serie è dedicata al pubblico adulto con un rating 18+ per la presenza di scene altamente violente e sessualmente esplicite, inoltre per l'uso di espressioni volgari e immagini che potrebbero disturbare la visione dei minori. Sono molto interessanti anche i vari stili di animazione, che cambiano ad ogni episodio e si ispirano ad altre serie, passando per esempio dall'estetica originale del fumetto a quella dei *Loony Tunes*, da *Rick and Morty* a *Bee and PuppyCat* (Youtube, 2013-2016).

Un ultimo titolo da ricordare è *The Legend of Vox Machina* (Prime Video, 2022-), prodotta dagli Amazon Studios.¹⁰³ La storia si basa sulla prima campagna di *Dungeons & Dragons*¹⁰⁴ della web series *Critical Role* ed è riuscita ad attirare l'interesse sia degli appassionati del gioco come nei casi precedenti per la rappresentazione di scene particolarmente brutali, espliciti riferimenti sessuali e per il trattamento di tematiche mature ha un rating 18+.

Il catalogo di Prime Video non è ad oggi esteso come quello della concorrente Netflix, tuttavia, come possiamo notare anche la piattaforma Amazon sta seguendo la strada dell'animazione matura, andando ad inserire sempre più nuovi titoli.

¹⁰¹ Il fumetto *Invincible* è stato illustrato da Cory Walker e Ryan Ottley ed è stato pubblicato dal 2003 al 2018.

¹⁰² Sia la serie animata che il *live action* si rifanno al fumetto *The Boys* di Garth Ennis e Darick Robertson pubblicato dal 2006 al 2012.

¹⁰³ In collaborazione con Critical Role Production e Titmouse, Inc.

¹⁰⁴ *Dungeons & Dragons* è un gioco di ruolo da tavolo, particolarmente importante nella cultura pop, che negli ultimi anni è tornato in voga a seguito della sua presenza in serie di successo come *Stranger Things* (Netflix, 2016-) e per la diffusione di programmi streaming online incentrati sul gioco, tra i quali proprio *Critical Role*.

2.4 Disney+: la separazione del pubblico

Disney+ nasce nel 2019 per controllare e raggruppare la distribuzione online delle produzioni collegate alla Walt Disney Company. Molti titoli, infatti, sono stati ritirati dalle altre piattaforme per confluire unicamente nel nuovo servizio streaming, come è successo alla serie Marvel create per Netflix, che sono state cancellate dalla piattaforma per essere poi trasferite su Disney+.

L'OTT ha sempre avuto come target principale le famiglie, concentrandosi soprattutto sulla parte del pubblico costituita dai bambini. Tuttavia, data la grande affluenza di adulti e giovani adulti nella piattaforma e, inoltre, per restare in competizione con gli altri servizi streaming Disney+ si è dotata nel 2021 di una sezione più matura, ovvero Star.¹⁰⁵ La cui introduzione è andata a modificare, o per meglio dire aggiornare, il parental control, ovvero la possibilità di limitare la visione dei contenuti della piattaforma in base a fasce d'età, che prima non era necessario vista l'assenza di film e serie non consigliabili ai più giovani. La piattaforma, più di tutte le altre, è infatti molto attenta alla distinzione tra le due fasce di pubblico, quella dei bambini e quella degli adulti, tanto è vero che le opere mature possono essere visualizzate solo accedendo alla sezione Star.

All'interno della sezione Disney+ ha raccolto le produzioni create e trasmesse da reti acquisite precedentemente dalla compagnia, tra cui ABC, Fox, FX e Hulu. Il legame con quest'ultima è particolare, in quanto negli Stati Uniti le due piattaforme, Disney+ e Hulu, funzionano in modo complementare, coprendo una il pubblico più giovane, l'altra quello degli adulti; invece, a livello internazionale il versante più maturo è affidato unicamente a Star.

Oggi a livello complessivo Disney+ comprende oltre 1700 film e 600 serie televisive; tuttavia, se guardiamo alla sezione dell'animazione per adulti ci rendiamo conto che è davvero ristretta in confronto alle piattaforme che abbiamo già citato. L'OTT non contiene ancora serie o film d'animazione originali che potremmo definire effettivamente maturi; tuttavia, sono degne di nota le due serie antologiche legate ai grandi franchise della compagnia, ovvero Marvel e Star Wars. Sul versante dei supereroi abbiamo *What If...?*

¹⁰⁵ In America Latina Star è stato lanciato lo stesso anno come piattaforma streaming a parte con il nome di Star+.

(Disney+, 2021-), mentre su quello fantascientifico *Star Wars: Visions* (Disney+, 2021-), che punta all'antologia a più stili d'animazione resa popolare da *Love, Death & Robots*. Entrambe le serie sono classificate 12+ e sono principalmente indirizzate ad un pubblico giovane.

Ma se il catalogo originale rimane scarno, quello delle produzioni provenienti da altri network è invece più articolato. Nella sezione Star, infatti, troviamo numerose serie distribuite da Fox, molte delle quali ancora in produzione e che vedono la piattaforma con il principale canale di distribuzione a livello internazionale. Tra queste serie moltissime sono *sitcom*¹⁰⁶ come *I Simpson*, *Futurama*, *I Griffin*, *The Cleveland Show* (Fox, 2009-2013), *American Dad*, *Bob's Burgers* (Fox, 2011-), *Bless the Harts* (Fox, 2019-2021) e *The Great North* (Fox, 2021-).

Inserite nella vetrina dell'animazione per adulti della piattaforma troviamo anche le serie originali di Hulu *Solar Opposites*, *Marvel's Hit-Monkey* e *Marvel's M.O.D.O.K.*, che presentano immagini e tematiche meno adatte ai bambini rispetto agli show arrivati da Fox; nonostante ciò, la grande maggioranza di questi contenuti non si spingono troppo oltre l'animazione per adolescenti e giovani adulti e non deviano troppo dal mondo della commedia e della parodia facendo avvertire una mancanza di titoli maturi di qualità.

Infine, è doveroso accennare al fatto che dalla fine del 2022 Disney+ ha iniziato ad aggiungere alla sua libreria titoli di animazione giapponese aventi come target sia il mondo dei bambini che quello degli adulti.

¹⁰⁶ Inoltre le sitcom Fox inserite nel catalogo Disney+ difficilmente superano il rating 12+, proprio per il sottotondo comico e l'assenza di elementi particolarmente disturbanti.

Capitolo 3: Il “non genere” cinematografico per bambini

3.1 Stereotipi dell’animazione

Come abbiamo detto precedentemente, l’animazione negli occhi della massa è generalmente considerata come il genere cinematografico per bambini per eccellenza; tuttavia, la storia ci ha dimostrato che il mondo dell’infanzia non è sempre stato il diretto target dei film d’animazione. I numerosissimi esempi possono darci un’idea di come le case produttrici abbiano trovato un mercato interessato all’animazione e indirizzato a un target più adulto. Ad oggi l’animazione matura resta un prodotto più di nicchia rispetto al cinema e alla serialità *live action*, tranne forse per alcuni casi di *sitcom* molto famose, come ad esempio *I Simpson*. Questo, tuttavia, non vuol dire che non sia riuscita a registrare grandi successi e ad attirare l’attenzione parlando il linguaggio proprio degli adulti, attraverso temi e racconti che richiedono una sensibilità più matura per essere compresi, senza escludere allo stesso tempo il mondo della comicità, della satira e dell’ironia.

È interessante vedere come sia stato proprio questo modo di esprimersi e di raccontare la storia a conquistare la maggior parte del pubblico generalista, non invece la perizia tecnica delle animazioni. Soprattutto a livello di serialità televisiva, gli show più longevi e di successo sono stati quelli che, pur utilizzando un tipo di animazione limitata, riuscivano a comunicare in modo diretto con lo spettatore adulto.

In altre parole, la maggioranza del pubblico, soprattutto quello non composto da amanti dell’animazione, è attratto dalla storia, dalla trama e dal genere, non tanto dall’estetica e dalla perfezione dello stile.

Questo ci riporta a una questione importante, ovvero lo stereotipo più che diffuso che vede l’animazione come un genere cinematografico. Infatti, sebbene spesso si senta parlare dell’animazione come una categoria a sé stante, come potremmo definire il dramma o la commedia, il noir o l’horror, questa non è in realtà un genere. L’animazione è, infatti, un insieme di tecniche diverse che all’interno del panorama degli audiovisivi sono state adottate, adattate e sviluppate da autori come mezzo d’espressione, andando a

formare un modello di cinema che storicamente si è sviluppato in parallelo al cinema dal vero, di cui ha assimilato il linguaggio già costruito e soprattutto i generi.¹⁰⁷

Da questo deriva la versatilità dell'animazione, che è in grado di trattare, al pari del *live action*, qualsiasi tematica, dalle più semplici a fini educativi alle più difficili, andando a rappresentare realtà complicate. Questo, insieme alla libertà di espressione, che può portare alla rappresentazione di scene piuttosto crude ed esplicite, è una prova significativa dell'impossibilità di relegare il mondo dell'animazione ad un ruolo di intrattenimento per bambini.

Tuttavia, lo stereotipo persiste negli occhi dei più, ce ne accorgiamo in particolare quando film o serie da adulti vengono criticate, ancor più duramente che se si trattasse di cinema dal vero, proprio per quelle caratteristiche totalmente in disaccordo con il mondo dell'infanzia. Molti, infatti, disapprovano le scene di violenza e d'erotismo nei "cartoni animati", partendo dall'idea che sia assolutamente sbagliato e scandaloso mostrare tali immagini ai bambini, senza rendersi conto del target di pubblico a cui tale contenuto è effettivamente indirizzato.

Mentre gli adulti che guardano questi prodotti cinematografici vengono visti in una luce infantile che non tiene conto della tipologia di contenuti che vengono consumati. Inoltre, spesso ci si dimentica che, ad oggi, la maggioranza del pubblico è cresciuta guardando i cartoni in televisione e al cinema e, con l'aumento dei contenuti d'animazione indirizzati ad età più mature, è più propensa a continuare a cercare prodotti simili a cui è abituata, ma che soddisfino il bisogno di una maggior complessità.

Si va a definire quindi il bisogno di redenzione dell'animazione, a cui ridare validità come mezzo espressivo in grado di comunicare con il pubblico adulto e capace di trattare qualsiasi argomento, che sia adatto all'infanzia o meno.

3.2 Diversi modi di vedere l'animazione adulta

Naturalmente questi stereotipi esistono e si sono radicati in maniera diversa in diverse parti del mondo. Infatti, come abbiamo detto ci sono paesi che storicamente non hanno mai "segregato" l'animazione al mondo dei bambini, come ad esempio il Giappone; altri,

¹⁰⁷ GIANNALBERTO BENDAZZI, *Animazione: una Storia Globale*, vol. 1, UTET, Milano 2017, p. 50

invece, tra cui l'Italia, dove l'animazione è un settore abbastanza scarno e, in particolare, quella matura è molto rara e poco conosciuta; altri ancora, come gli Stati Uniti, dove domina il consumo dei contenuti e dove i cartoni per adulti continuano a venire prodotti proprio poiché esiste un mercato interessato a comprare.

Come abbiamo visto nella parte storica, in particolare parlando di televisione e piattaforme streaming, una grande parte dell'animazione adulta proviene dagli Stati Uniti. Tuttavia, questo non vuol dire che nel paese non sia mai esistito lo stereotipo del prodotto per l'infanzia, infatti per un lungo periodo l'animazione è stata principalmente pensata dai produttori come un mercato destinato ai bambini. A partire dagli anni Ottanta però gli studi statunitensi iniziarono a rendersi conto che l'animazione doveva puntare in modo più efficace al target demografico a cui voleva riferirsi.¹⁰⁸ Ciò comportò la produzione di show che non si limitavano più ad ammiccare al pubblico maturo, ma che si rivolgevano direttamente a esso, infatti, proprio alla fine del decennio è uscito il primo vero “cartone per adulti”, *I Simpson*. Ciò che ne seguì fu un'infinita produzione di opere simili.

«L'animazione dovrebbe essere un'arte, ed è come tale che io la concepì. Ma da quel che vedo, ciò che voi ragazzi ne avete fatto è un mercato... non un'arte, bensì un mercato... che vergogna»,¹⁰⁹ la citazione di Winsor McCay, anche se riferita ad un tempo precedente a quello in discussione, resta ancora oggi adatta a descrivere come l'animazione si è industrializzata, è diventata un prodotto da “consumare”. Questo soprattutto in ambito televisivo, ma non solo, che tende a riproporre contenuti molto somiglianti tra loro.

Questo naturalmente non vuol dire che manchino casi più sperimentali e artistici anche nel mondo dell'animazione statunitense, anzi tra le serie che hanno seguito la via de *I Simpson*, quelle che hanno avuto più successo sono state proprio quelle che sono riuscite ad introdurre elementi originali e distintivi.

Anche il Giappone, tanto quanto gli Stati Uniti, si è andato a creare un sistema produttivo d'animazione molto efficace, che dagli anni Sessanta, quando è iniziata la trasmissione di anime nelle reti televisive nipponiche, ha visto un incredibile incremento di titoli che hanno affascinato non solo il pubblico giapponese, ma anche quello mondiale. Tuttavia, l'animazione all'interno del paese non è mai stata rinchiusa nel mondo dell'infanzia,

¹⁰⁸ WELLS *op. cit.* pp. 28-29

¹⁰⁹ Winsor McCay citato in BENDAZZI, *op. cit.*, pp. 71

come invece è successo in altri territori, anzi è sempre stata vista come un mezzo per rappresentare narrazioni di ogni genere e per ogni età. Molti anime, infatti, sono adattamenti di manga e ne seguono la classificazione in base ai generi.¹¹⁰ Queste categorie però specificano anche il pubblico, diviso in fasce d'età definite, a cui le opere sono principalmente indirizzate.¹¹¹

Il motivo principale per cui la produzione di anime è andata a crescere così velocemente è sicuramente da ricercarsi nella grande fortuna che ha avuto quando è sbarcata in Europa, ma ancor di più negli Stati Uniti. È stata proprio la richiesta internazionale, sommata a quella nazionale, che è andata gradatamente a stimolare il settore produttivo del paese. Inoltre, il crescente interesse del pubblico mondiale per l'animazione giapponese ha anche portato i network e, ancor di più, le piattaforme streaming, come Netflix e Prime Video, ad investire nell'animazione giapponese, al fine di poter aggiungere alle loro vetrine titoli originali ed esclusivi.

Ma se il modello produttivo ha conquistato Stati Uniti e Giappone, in Europa l'animazione è sempre stata più legata alla sperimentazione artistica e alla circolazione nei festival internazionali, come quelli di Venezia e di Cannes. Gli autori, soprattutto se pensiamo a quelli francesi, hanno sempre riconosciuto un'identità artistica all'animazione, che era in grado di andare a rappresentare drammi interiori o il mondo esterno, storie di fantasia o tratte dal passato.

È interessante notare che una grande quantità di produzioni europee riguardano testimonianze storiche e hanno una forte vocazione documentaristica. Ci sono, infatti, molti film che trattano situazioni del mondo attuale o del vicino passato, spingendosi anche all'infuori del continente. È il caso de *I racconti di Parvana*, un lungometraggio prodotto da Cartoon Saloon, uno studio di produzione irlandese; mentre *Valzer con Bashir* è stato creato in co-produzione tra Israele, Germania e Francia; e ancora *Persepolis* è francese.

¹¹⁰ I capitoli dei manga, prima di essere raccolti in volumi, sono pubblicati su riviste settimanali. Queste sono divise in base al pubblico dei lettori ai quali si riferiscono, da qui la tradizionale divisione in generi che tengono conto della fascia demografica a cui sono proposti.

¹¹¹ In base all'età i manga e gli anime sono divisi in: *kodomo* (bambino) che coprono la fascia d'età dai 6 agli 11 anni e hanno solitamente fini educativi; *shōnen* (ragazzo) e *shōjo* (ragazza), rispettivamente indicati per ragazzi e ragazze, sono indirizzati alla fascia dai 12 ai 18 anni; *seinen* (giovane adulto maschio) e *josei* (giovane adulta femmina) per un pubblico dai 18 anni in poi.

3.3 L'Italia e l'animazione

In Italia lo stereotipo del genere per bambini è profondamente diffuso, anche a causa della ristrettezza del settore dell'animazione, non solo quella destinata agli adulti, ma anche quella pensata per l'infanzia, che quindi non è in grado di presentare al pubblico un consistente numero di titoli.

La maggior parte degli audiovisivi che circolano nei cinema e nella televisione sono infatti di provenienza estera, in particolare gran parte è statunitense oppure giapponese. Anche per quanto riguarda il mondo dello streaming la maggior parte delle opere animate per adulti proviene da questi due paesi.

Al contrario, l'animazione indipendente italiana resta il più delle volte sconosciuta al grande pubblico, anche se finisce per circolare nei festival internazionali. È il caso di film come *Mercurio* (Michele Bernardi, 2018), un lungometraggio esteticamente intrigante grazie a tecniche pittoriche e un esperto uso dei colori. Proprio come questo film, la produzione originale italiana che mira al mondo degli adulti va spesso a toccare tematiche storiche, biografiche, d'attualità oppure inoltrandosi nel mondo intimo della psiche degli autori.

Due esempi particolarmente interessanti sono i film prodotti dallo studio Mad Entertainment, ovvero *L'arte della Felicità* (Alessandro Rak, 2013) e *Gatta Cenerentola* (Alessandro Rak, 2017). I due lungometraggi hanno avuto successo nei circuiti internazionali, soprattutto grazie all'utilizzo del tutto originale di tecniche 3D. *Gatta Cenerentola*, in particolare è un'interessante rivisitazione della fiaba di Gianbattista Basile ambientata però nel panorama attuale di Napoli, tra camorra e traffico di droga. Tuttavia, nonostante le buone premesse e una grafica accattivante, in Italia i due film sono passati largamente inosservati.

Più fortuna di pubblico hanno avuto, invece, le serie di *Zerocalcare* prodotte da Netflix, proprio forse anche dovuto al metodo di distribuzione diverso. Negli ultimi anni, infatti, i cinema italiani hanno visto calare il numero di biglietti venduti, senza poi considerare anche l'effetto della pandemia.

Tuttavia, non dobbiamo scambiare la ristretta produzione di serie e film d'animazione come un indicatore della mancanza di interesse da parte del pubblico italiano nei confronti

dell'animazione. Infatti, gli adulti italiani non sono estranei né agli *animated cartoon* statunitensi, né agli anime giapponesi, anzi le generazioni dagli anni Cinquanta in poi sono cresciute con sempre più opere animate in televisione. Prendiamo per esempio il *Carosello*, il programma televisivo pubblicitario che andò in onda dal 1957 al 1977. Il programma era creato da diversi corti animati che andavano ad intrattenere il pubblico dei bambini, ma l'audience a cui parlava era quella degli adulti, poiché era a loro che voleva vendere i prodotti pubblicizzati.¹¹² Lo show portava con sé una doppia azione pedagogizzante: da un lato mostrava agli adulti l'importanza della modernizzazione e il salto di qualità della vita che la crescita economica avrebbe comportato; dall'altro insegnava ai bambini, attraverso l'intrattenimento, che erano parte di una società.¹¹³

Negli anni Sessanta erano già presenti in Italia contenuti provenienti dagli Stati Uniti e prodotti da Disney, Warner Bros., Fleischer e Metro-Goldwin-Mayers, mentre dagli anni Settanta in poi arrivò in massa anche l'animazione giapponese,¹¹⁴ non sempre pensata per i bambini, ma trattata da chi creava il palinsesto come tale. Sempre in quegli anni si diffusero anche gli show di Hanna-Barbera.

Questo ci indica che il pubblico adulto italiano è cresciuto con l'animazione in televisione e al cinema, ha imparato da essa ed è stato intrattenuto e le generazioni che hanno seguito l'arrivo dei primi contenuti animati sono cresciute ancor di più a stretto contatto con la televisione e i cartoni.

La rarità dell'animazione matura ha quindi come punto di partenza uno spirito di protezione dell'infanzia, che è però macchiato di stereotipo. Così qualsiasi produzione animata viene bollata come intrattenimento per l'infanzia e qualsiasi opera che presenti elementi troppo adulti come non consigliata al giovane pubblico e quindi non adatta alla messa in onda.

Bisogna anche tenere conto del fatto che oggi la maggior parte degli italiani che vogliono guardare serie o film animati per adulti lo può fare facilmente nelle piattaforme streaming, dove per altro la quantità di titoli adulti è in continua espansione. Tuttavia, gli OTT non

¹¹² FAUSTO COLOMBO, *La Cultura Sottile. Media e industria culturale in Italia dall'Ottocento agli anni Novanta*, Bompiani, Vignate 2017, pp. 237-240

¹¹³ *Ibidem*.

¹¹⁴ MARCO PELLITTERI, *Mazinga Nostalgia. Storia, Valori e linguaggi della Goldrake-generation dal 1978 al nuovo secolo*, tomo I, Tunué, Latina 2018, pp. 117-124

dispongono di molte opere italiane, il che alimenta questo circolo per cui i contenuti d'animazione indipendenti del paese vengono ignorati, cosa che non stimola la produzione, anzi si traduce in una diminuzione di possibilità produttive.

Capitolo 4: Per una classificazione dell'animazione adulta

Sebbene la trattazione della storia dell'animazione matura possa averci dato un'idea generale sul genere di opere che fanno parte di questa categoria, andare a classificare questo settore è particolarmente complicato: da un lato bisogna definire chi sono gli adulti per il mondo del cinema e della televisione, dall'altro capire che temi e stili che caratterizzano questi audiovisivi.

Tuttavia, è un'operazione importante per capire la grande potenzialità dell'animazione nel rappresentare narrazioni destinate al pubblico, sempre più grande e più interessato, composto dagli adulti.

4.1 I sistemi di classificazione degli audiovisivi

Analizzando la storia e, in generale, la panoramica di opere che questa ci propone, vediamo che la maggior parte dei titoli d'animazione destinati agli adulti e classificate ufficialmente dalle istituzioni competenti non hanno rating particolarmente elevati, pur essendo in linea con tematiche mature e pur attraendo l'attenzione di fasce di pubblico lontane dall'infanzia. Ne sono un esempio i film del francese Sylvain Chomet: *Appuntamento a Belleville* (*Les Triplettes de Belleville*, Sylvain Chomet, 2003), ricco di rimandi e di significati nascosti, che portano sullo schermo la decadenza, la povertà, il degrado attraverso le figure deformate, allungate e sgraziate dei personaggi; e *L'Illusionista* (*L'Illusionniste*, Sylvain Chomet, 2010), che trasmette un sottofondo di tristezza per la figura del vecchio mago in un mondo che lo lascia indietro, dove la gente ha smesso di credere nella magia. Entrambi i film non presentano scene particolarmente problematiche per i bambini; tuttavia, contengono riferimenti difficilmente decifrabili per il pubblico più giovane e nonostante questo i lungometraggi sono stati classificati T (ovvero adatti a tutti) sia in Italia che in Francia,¹¹⁵ mentre hanno delle restrizioni più alte negli Stati Uniti e in Gran Bretagna.¹¹⁶

¹¹⁵ La classificazione italiana dipende dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali e per il Turismo (MiBACT), mentre quella francese dal *Conseil Supérieur de l'Audiovisuel* (CSA).

¹¹⁶ *Appuntamento a Belleville* ha un rating PG-13 negli Stati Uniti e 12 in Gran Bretagna, mentre *L'Illusionista* è classificato PG in entrambi i paesi.

Questo ci dà lo spunto per sottolineare diversi aspetti del rating degli audiovisivi.

Prima di tutto possiamo verificare che esistono notevoli differenze nella percezione di cosa sia adatto alla visione dei più piccoli e cosa non lo sia. Questo succede perché ogni paese possiede sistemi di valutazione propri e a tratti discordanti che si basano su sensibilità diverse. Se, per esempio, le figure di semi-nudo di alcune donne che compaiono in *Appuntamento a Belleville* non creano un problema per il CSA francese, non è lo stesso per la MPAA statunitense, che nel classificare l'opera va a segnalare «*images involving sensuality, violence and crude humor*».¹¹⁷ Inoltre, c'è da tenere conto che i criteri di valutazione adottati da ciascun paese possono essere dettagliatamente specificati nei documenti delle istituzioni competenti, come succede per quanto riguarda la Classification and Rating Administration (CARA) della MPAA, oppure possono essere solo indicativi, come quelli del sistema italiano gestito dal Ministero della Cultura.

Un altro fattore che non possiamo dimenticare proprio per quanto riguarda le differenze di classificazione in base ai paesi è il livello di stereotipo presente nel territorio. Infatti, non è strano che in passato alcune opere fossero giudicate adatte a tutto il pubblico solamente perché si trattava di innocui “cartoni animati”, oppure che venissero censurate drasticamente, attraverso tagli di lunghe scene o omettendo la messa in onda di interi episodi. Esplicativa è la vicenda italiana con gli *anime* giapponesi che arrivarono in massa negli anni Settanta e Ottanta e vennero trasmessi in televisione durante la fascia protetta, ovvero il periodo di programmazione principalmente riservato agli show per bambini che va dalle 16.00 alle 19.00. Il problema con la trasmissione di queste animazioni fu che vennero messe in onda senza tenere conto del pubblico a cui essere erano originariamente destinate, in tal modo apparvero sul piccolo schermo una grande varietà di serie e tra queste alcune erano decisamente macabre, violente o anche erotiche. I genitori protestarono contro queste serie decisamente non adatte ai bambini e, come risposta al problema, le serie iniziarono ad essere drasticamente censurate, tagliando scene ed escludendo la messa in onda di interi episodi.

Tuttavia, questo genere di disattenzione è andato con il tempo a scemare, sia per un maggior interesse nei confronti dell'animazione e nella tutela dei bambini, sia per la

¹¹⁷ < <https://www.filmratings.com/Search?filmTitle=the+triplets+of+Belleville&x=0&y=0> > (ultimo accesso: 10 novembre 2023)

produzione di opere animate fortemente mature ed esplicite che hanno quindi portato a controlli più accurati.

In secondo luogo, capiamo che la classificazione in base all'età non basta per definire un'opera d'animazione come adulta o meno. Spesso i criteri di valutazione, infatti, si basano principalmente sulla parte visiva e linguistica dei lungometraggi e delle serie, trascurando la maturità delle tematiche che vengono trattate.

Se andiamo a controllare i sistemi di classificazione notiamo che, per determinare le restrizioni d'età, questi si sono dotati di regolamentazioni basate sulla presenza di specifici elementi: la violenza, l'erotismo, l'alcol, il fumo e le sostanze stupefacenti, oltre che il livello di volgarità del linguaggio. Inoltre, la sola presenza non basta, la classificazione dipende anche dal modo in cui sono rappresentati questi elementi e da quanto spesso essi appaiono all'interno dell'opera. Per esempio, più le scene sono grafiche, realistiche, sanguinose e numerose più verranno giudicate "adulte", non adatte alla visione dei bambini e quindi più salirà d'età il rating.

Proprio per questo motivo gli show, come *The Boys Presents: Diabolical*, che contengono raffigurazioni di violenza estrema e spesso di tipo *splatter*, oltre che un uso esteso di volgarità e riferimenti sessuali, sono tipicamente vietati ai minori, mentre altre serie, come *I Simpson*, che rappresentano un livello di violenza esagerato, ma "cartoonizzato" e mai realistico, e nudi sempre autocensurati e a fini comici vengono spesso accompagnati da rating più bassi.¹¹⁸

Tuttavia, immagini grafiche e linguaggio scurrile non possono sintetizzare l'animazione per adulti. Vi è infatti tutta una serie di temi, delicati e complessi, che segnano questa specifica categoria di opere, come ad esempio le vicende storiche e politiche, la guerra, la morte, ma anche la depressione, la povertà, la vendetta e molti altri. Tematiche che a seconda del modo in cui vengono presentati e del livello di profondità che vanno a toccare possono essere troppo impressionanti o difficili da comprendere per i bambini.

Nonostante non siano abbastanza per definire l'animazione per adulti, i sistemi di classificazione possono darci un'idea su chi è definito "adulto" nel mondo dei media.

¹¹⁸ In Italia *I Simpson* ha avuto il rating T, ovvero visione adatta a tutti per la trasmissione in televisione; tuttavia, nella pagina italiana servizio streaming Disney+ la serie è stata classificata 12+.

Oggi queste griglie di valutazione esistono a disposizione delle famiglie per tutelare il giovane pubblico, ma non possiamo dimenticare da dove derivano. Esse nascono infatti dalla censura, che aveva la possibilità di far tagliare scene intere o cancellare totalmente l'uscita delle opere. Il fine di queste operazioni non era in particolare la salvaguardia dei bambini; invece, andava a giudicare l'appropriatezza morale dei contenuti, limitando in primo luogo la nudità e la blasfemia.

Nel passaggio tra la censura e la divisione del pubblico, la maggior parte dei sistemi di classificazione andarono a dotarsi di un primo modello binario: un titolo poteva essere o adatto a tutti oppure solo per adulti, andando ad indicare con questo termine i maggiorenni. Solo in seguito si sono stratificate le fasce intermedie, dividendo il mondo dell'infanzia da quello della preadolescenza e dell'adolescenza.

Questa stratificazione non è identica in tutti i sistemi di valutazione, inoltre non è detto che all'interno di uno stesso paese il sistema di classificazione delle opere cinematografiche e quello invece relativo alla televisione coincidano. Un esempio immediato è la situazione statunitense: la MPAA attraverso il CARA divide le fasce d'età in G (ovvero *general audience*), PG (*parental control suggested*), PG-13 (che può presentare materiali inappropriati per i minori di 13 anni), R (restricted, sotto i 17 anni è necessaria la presenza di un genitore o un tutore) e NC-17 (nessun minore è accettato in sala); mentre è il regolamento approvato dalla Federal Communication Commission (FCC) che va a valutare le opere trasmesse in televisione e si dirama in TV-Y (programmi appropriati per i bambini, in particolare pensati per la fascia dai 2 ai 6 anni), TV-Y7 (suggeriti per bambini dai 7 anni in su), TV-G (*general audience*), TV-PG, TV-14, TV-MA (*mature audience*).

La questione si complica poi con l'arrivo degli OTT, che, pur essendo costretti ad apporre avvisi sui contenuti, non devono seguire le classificazioni date dai singoli paesi.

Per esempio, Netflix suddivide le fasce d'età in tre blocchi principali: le opere consigliate per bambini (tutti, 7+, 10+), quelle consigliate per gli adolescenti (13+) e, infine, quelle consigliate per gli adulti (16+, 18+).¹¹⁹ Questo sezionamento di pubblico è molto più

¹¹⁹ < <https://help.netflix.com/it/node/2064> > (ultimo accesso: 1 novembre 2023)

stratificato rispetto a quello italiano ufficiale regolato dal Ministero della Cultura, che prevede un ristretto numero di categorie (T, 6+, 14+,18+).¹²⁰

Se cerchiamo di individuare la figura dell'adulto nel mondo dei media e in particolare all'interno del panorama dell'animazione per adulti, forse la divisione di Netflix è la più esplicativa. Infatti, essa indica esplicitamente come pubblico adulto la fascia dei 16+ e dei 18+, dove si posizionano anche la maggior parte delle *sitcom* animate della piattaforma, ma non solo.

Diversamente se nella classificazione di Disney+, che risulta molto simile a quella di Netflix, vediamo che la maggior parte delle animazioni per adulti si assesta nella sezione 12+, con poche eccezioni come *I Griffin* (14+) *Marvel's Hit-Monkey* (16+). Tuttavia, questa situazione non ha tanto a che vedere con l'idea dell'"adulto" che ha la piattaforma, ma piuttosto al pubblico a cui intende riferirsi e per cui produce le opere; inoltre ha a che vedere con la disponibilità delle serie, che principalmente abbiamo visto non sono create *in-house*, ma provengono da reti sussidiarie.

Analizzando i sistemi di classificazione possiamo farci un'idea generale di cosa si intende per adulto nei media, tuttavia, ciò non riesce davvero a definire quali opere sono considerate mature e quali no. Infatti, dire che un audiovisivo non è adatto ai bambini non basta a comprendere l'intero quadro dei film e delle serie che fanno degli adulti il proprio principale spettatore. Però non possiamo non tenere conto del fatto che la specifica data dalle restrizioni d'età aiuta ad attrarre il pubblico adulto. Infatti, la mancanza di rating alto spinge spesso l'audience a ritenere il film o la serie in questione un prodotto destinato ai bambini e quindi facilmente finisce per non prenderlo in considerazione. Questo in particolare spiega perché spesso la pubblicità legata a questi titoli sottolinei anche in modo esagerato quanto l'opera sia trasgressiva, esplicita e, quindi, adulta.

4.2 Le tematiche mature

Come abbiamo visto la classificazione di film e serie televisive spesso si basa semplicemente su elementi visivi e linguistici, che però non sono le caratteristiche esclusive dell'animazione per adulti. Vi sono animazioni non presentano scene che

¹²⁰ < <https://cinema.cultura.gov.it/cosa-facciamo/attivita-amministrative/tutela-dei-minori-classificazione/> > (ultimo accesso: 1 novembre 2023)

possano turbare la visione dei bambini, né un linguaggio particolarmente forte, eppure contengono temi profondamente complessi e delicati, legati alla realtà, alla politica o alla psiche umana.

Un esempio è il cortometraggio distribuito da Netflix *Se succede qualcosa, vi voglio bene* (*If Anything Happens I Love You*, Will McCormack e Micheal Govier, 2020), che racconta la storia di due genitori che piangono la morte della propria figlia, morta in una sparatoria scolastica. Lo stile dell'animazione è molto semplice e nonostante la trama, non vi sono immagini di violenza; infatti, le scene alludono alla tragedia senza mostrarla mai in modo diretto. Il corto è classificato nella pagina italiana della piattaforma come un 13+ proprio per le tematiche forti segnate dal vuoto dovuto alla perdita di un figlio, difficilmente comprensibile da parte dei più piccoli.

Bisogna comunque dire che nessun argomento è davvero all'infuori della portata del pubblico maturo, anche problematiche tipiche delle opere destinate all'infanzia possono essere narrativamente sviluppate e rappresentate in un contesto adulto. Detto ciò, non possiamo ignorare ciò che l'analisi storica ci ha dimostrato, ovvero il ritorno di temi e generi ricorrenti.

Per esempio, abbiamo visto che nell'ambito della serialità televisiva uno dei generi più popolari è la *sitcom*, in cui spesso la comicità è segnata da vene ironiche, satiriche e critiche nei confronti della realtà. Le serie destinate agli adulti tendono, infatti, a concentrarsi su tematiche attuali, spesso politiche e sociali.

Tuttavia, non significa che venga il mondo dell'infanzia venga del tutto abbandonato, infatti in alcuni casi questa diventa la base su cui costruire narrazioni. Questo succede per esempio su *South Park* e *Big Mouth*, due serie per adulti, che partono però dal mondo dell'adolescenza e preadolescenza trattandolo attraverso un umorismo trasgressivo con il quale affrontare i temi dell'attualità. *Big Mouth*, in particolare, si inserisce nella discussione sull'educazione sessuale e sugli standard scadenti per l'insegnamento di questa materia negli Stati Uniti.¹²¹ Un tema molto delicato soprattutto quando associato alla giovane età e proprio in questo senso che la tecnica dell'animazione è fondamentale: attraverso questa, infatti, il programma riesce ad evitare tutta una serie di problematiche,

¹²¹ La serie si focalizza sulla situazione negli Stati Uniti, ma risuona con le stesse problematiche affrontate in altri paesi, tra cui anche l'Italia.

di tipo etico, che andrebbero a scatenarsi se questo genere di umorismo esplicito e sessuale fosse comunicato da giovani attori; inoltre l'animazione permette allo stesso tempo un alto livello di libertà espressiva e sperimentale, che altre forme di cinema faticerebbero a raggiungere.¹²²

Un'altra serie che si cala nella realtà è *BoJack Horseman* che tra i vari episodi riesce a parlare di aborto e genitorialità pianificata, di salute mentale e abuso di sostanze, di possesso di armi da fuoco e di violenza sessuale, con continui richiami e critiche alla realtà di Hollywood.¹²³

Ma show come *BoJack Horseman*, ci dimostrano anche un cambiamento del genere della *sitcom* animata. La serie presenta un'evoluzione sul lato tematico che va ad affrontare argomenti più delicati, oscuri ed esistenziali, presentando situazioni come la depressione e il nichilismo portati al pubblico da un antieroe tragico. Ma il vero cambiamento che apporta al genere classico è sicuramente a livello di complessità narrativa. Nelle *sitcom* tradizionali, come *I Simpson*, i personaggi non cambiano mai, non vengono davvero influenzati dalle vicende (o almeno il cambiamento non persiste negli episodi seguenti), infatti l'episodio si conclude sempre con il ritorno alla situazione iniziale, mantenendo al massimo delle *subplot*, delle trame secondarie come, ad esempio, quelle romantiche. La situazione è diversa con *BoJack Horseman*, tanto che, se è possibile guardare una stagione di *I Simpson* in qualsiasi ordine, nel mandare in riproduzione casuale un episodio della serie Netflix ci sentiremmo un po' persi. Questo succede perché nella serie i personaggi non sono statici, ma cambiano, affrontano archi narrativi che li fanno evolvere, aumentando la complessità del loro carattere invece di stereotipizzarla.¹²⁴

Tuttavia, come abbiamo visto, nel mondo dell'animazione per adulti, insieme alla commedia, all'ironia, al cinismo e alla satira, dominano anche i temi più macabri, l'horror, il mistero, la distopia, la tragedia e l'azione. Ce lo ricorda l'intera serie *Love, Death & Robots* ricca di richiami a tematiche come il rapporto tra l'essere umano e la macchina, l'avidità, la genitorialità e come si è già detto l'inquietudine per il futuro.

¹²² EDDIE FALVEY, "Situating Netflix's Original Adult Animation: Observing Taste Cultures and the Legacies of "Quality" Television through *BoJack Horseman* and *Big Mouth*", *Animation: An Interdisciplinary Journal*, n. 15(2), 2020, pp. 120

¹²³ *Ivi*, pp. 119

¹²⁴ *Ivi*, pp. 122

Accanto a questi vengono sviluppati temi più inerenti alla psiche umana, come vediamo accadere nella serie *Undone*, in cui il percorso fantastico e surreale di Alma si avvicina alla rappresentazione della schizofrenia, soprattutto nella prima stagione della serie dove lo spettatore non sa se quello che sta accadendo sia frutto della mente della protagonista o meno.

Sul lato cinematografico aumenta la produzione di opere che affrontano situazioni storiche o politiche drammatiche, segnate da ingiustizie e violenze. Testimonianze del mondo, alcune volte anche in forma autobiografica. Pensiamo a *Persepolis*, che narra le vicende della vita dell'autrice stessa, nel suo tentativo di scappare dal regime teocratico instauratosi in Iran. O ancora, *I Racconti di Parvana*, che ci racconta della situazione delle donne e delle bambine in Afghanistan, oppure a *Flee*, in cui ripercorriamo il viaggio del protagonista scappato in Danimarca e separato dalla sua famiglia.

In conclusione, possiamo notare che l'animazione per adulti comprende una vasta quantità di tematiche discusse in modo più approfondito, a volte tramite richiami e simboli, altre volte in maniera più psicologica. Spesso viene fatto uso di ironia e satira per far risaltare le contraddizioni della realtà a cui ci si riferisce, in un linguaggio tutto pensato per essere decodificato dal pubblico maturo. Anche la narrazione si fa più complessa, segnata da intrecci che con il tempo sono andati a farsi sempre più sofisticati e costruiti, lontani da quelli tradizionalmente appartenenti alle produzioni destinate all'infanzia.

4.3 Lo stile dell'animazione per adulti

Se l'animazione matura può trattare tutti i temi possibili, simile è il discorso per quanto riguarda lo stile d'animazione. Come è stato sottolineato più volte durante il percorso storico, vi sono stati numerosi casi di sperimentazioni e di rimandi ad opere del passato. Naturalmente la grande variabilità degli stili, delle estetiche, ma anche delle tecniche che circolano oggi sugli schermi si sono evolute con il tempo e ibridate tra loro. Non è strano infatti trovare lavori in *stop-motion* affiancati a disegni animati o ad animazioni limitate o ancora ad opere 3D molto elaborate. Vediamo inoltre, che la figura dell'autore è molto distintiva e determina la costruzione di narrazioni visivamente uniche, soprattutto quando parliamo di lungometraggi.

A livello di serialità televisiva, invece, dobbiamo fare una precisazione. Sebbene vi siano molti lavori autoriali come, ad esempio, quelli di Matt Groening, il mondo delle serie è fortemente dipendente dai ritmi produttivi e va quindi a puntare su prodotti visivamente semplificati e segnati da estetiche altamente stilizzate e un'animazione limitata, dove il numero di fotogrammi ripetuti è più alto.¹²⁵

Questa tecnica di animazione è stata utilizzata spesso dalle *sitcom* per portare sullo schermo un umorismo di tipo visivo, associato a forme e a movimenti semplificati. Alcuni casi nella serialità moderna sono ad esempio *Archer*, *BoJack Horseman* e *Big Mouth*, che uniscono a questa limitazione un'attenzione particolare ai dialoghi e alla strutturazione della vicenda. Non si possono nemmeno ignorare la ricchezza in riferimenti visivi e narrativi a serie e film del passato, soprattutto a quelli che rientrano nell'ambito della cultura pop, proprio come fa la serie *Rick and Morty*.¹²⁶

Il mondo dei media generalmente funziona a tendenze, a riproposizioni di prodotti stilisticamente e narrativamente simili al fine di attirare il pubblico attraverso il ritorno del già noto e, al tempo stesso, assicurandosi un certo livello di successo basato sulle recensioni delle opere precedenti. Questo funziona in particolare per la televisione, pensiamo alle similitudini che si notano nelle serie nate sulla scia de *I Simpson*, tutte *sitcom* stilizzate, incentrate su famiglie disfunzionali, con archi narrativi non troppo diversificati.

Una strategia che sembra funzionare piuttosto bene, visto che molti di questi show sono ancora in produzione. In televisione, infatti, sopravvivono solo i programmi che hanno successo e che risultano interessanti per l'audience. Questo ci conferma che l'interesse del pubblico adulto per l'animazione esiste e, anzi, sta crescendo soprattutto in collegamento con il mondo degli OTT. Possiamo anche osservare che, se una volta vi erano animazioni più aperte a diverse fasce d'età, negli ultimi anni sono nate serie, proprio appartenenti alle piattaforme streaming, che guardano esplicitamente ai maggiorenni.

Inoltre, la sopravvivenza di certi show ci indica anche quali sono i generi, le estetiche e gli stili che più attraggono il pubblico. Ad esempio, vediamo che la presenza di produzioni

¹²⁵ Un caso molto esplicativo è quello de *Gli Antenati*, in cui vediamo sequenze in cui i fotogrammi vengono ripetuti con l'eccezione di parti specifiche che si muovono, come la bocca o le braccia. È uno stile molto diverso dall'illusione della realtà disneyana e soprattutto molto più economico.

¹²⁶ FALVEY, *op. cit.*, pp. 118-119

create attraverso la tecnica dello *stop-motion* è andata col tempo ad affievolirsi. Infatti, a livello di serie la lista si fa davvero corta e comprende animazioni come *The Pj's*, *Robot Chicken* e *Marvel's M.O.D.O.K.* o alcuni episodi di *Love, Death & Robots*. Al contrario è andato a crescere il settore dell'animazione di qualità, ovvero quelle serie che presentano caratteristiche innovative in termini di estetica e struttura narrativa, che quindi vanno a adattare le caratteristiche del mondo cinematografico a livello di serialità televisiva. Questo avviene quando le produzioni vanno ad emulare le strategie del grande schermo per quanto riguarda la composizione delle inquadrature e l'estetica elaborata, oltre che la struttura narrativa, che si fa così più complessa,¹²⁷ con archi di sviluppo dei personaggi più introspettivi. Un esempio è senza dubbio *Arcane*, la cui qualità d'esecuzione ci fa pensare senza dubbio al mondo del cinema più che quello della serialità televisiva.

Se pensiamo allo stile dell'animazione cinematografica e seriale, un'interessante osservazione proviene da un'intervista in cui Bruno Bozzetto venne interrogato sui suoi programmi in futuro riguardanti un eventuale nuovo lungometraggio animato. La sua risposta fu questa:¹²⁸

Il disegno animato al lungometraggio per me è sempre stata una realtà strana [...] La prova ne è che il più bello, che è *Allegro non troppo*, non è un lungometraggio, ma un insieme di cortometraggi. [...] non credo che si possa raccontare una storia di un'ora e mezza tenendo avvinto lo spettatore che, una volta che ha capito qual è la grafica, il disegno e lo stile, a questo punto è trascinato solo dalla storia e dalla vicenda.

Pur considerando il fatto che questo discorso fu pronunciato negli anni Ottanta, quando ancora non si era sviluppata la grafica computerizzata e tutti gli strumenti che abbiamo oggi, la risposta di Bozzetto ci pone una domanda che è particolarmente importante nel campo dell'animazione matura. Gli audiovisivi animati per adulti sono visivamente affascinanti o ci convincono ad essere guardati solo per la loro narrazione?

Come abbiamo già visto con il caso delle serie ad animazione limitata, in particolare le sitcom, queste si basano su estetiche riconoscibili, ma il vero punto d'attenzione è senz'alcun dubbio l'intreccio narrativo. Un caso particolare potrebbe essere *The Midnight*

¹²⁷ JENNER, *op. cit.*, pp. 142-143

¹²⁸ Intervista a Bruno Bozzetto sul film *Sotto il ristorante cinese* (Bruno Bozzetto, 1986) <https://www.youtube.com/watch?v=aMq0B86oWiU&ab_channel=ArchivioLuceCinecitt%C3%A0> (ultimo accesso: 10 novembre 2023)

Gospel, che potrebbe essere consumata sia che guardando le scene senza audio, che al contrario. Infatti, la serie è tratta da un podcast e il livello di correlazione tra gli effetti caleidoscopici sullo schermo e il filone discorsivo dei personaggi è minimo.

Tuttavia, questo non vuol dire che all'infuori dell'animazione limitata non vi siano produzioni visivamente accattivanti che mantengono alta l'attenzione. Proprio come fa *Undone*, che grazie alla tecnica del rotoscopio ci porta animazioni vicine al realismo, ma allo stesso tempo ci trasporta in un viaggio di forme e immagini in continuo mutamento. Oppure possiamo pensare all'avvincente dinamica di colori fluorescenti in *Cyberpunk: Edgerunner*. Ancora restiamo meravigliati dalle atmosfere e dalle texture di *Arcane* in cui le scene sembrano dipinte o dagli effetti grafici bidimensionali che vanno a contrastare la corporeità tridimensionale dei personaggi e delle ambientazioni. O in ultimo anche ai numerosissimi esperimenti stilistici apparsi in *Love, Death & Robots*, ma anche in *The Boys Presents: Diabolical*.

Sebbene questi siano casi di narrazioni seriali, questo non significa che a livello di grafica e stile non vi siano esempi interessanti anche tra i lungometraggi. Anzi, come abbiamo già accennato, più che nelle serie è proprio nel cinema che l'autorialità si fa più sentire.

È il caso di film come *EnterGalactic* che, sebbene sia narrativamente semplice, nel senso che segue i tipici intrecci del genere della commedia romantica toccando i temi della solitudine, dell'amore e dei rapporti relazionali, è sul lato visivo che ci sorprende. Infatti, l'animazione è data da un mescolarsi di tecniche 2D e 3D, dove spiccano i colori vibranti e psichedelici, con continui rimandi alla street art e all'arte moderna in generale. Infatti, le estetiche, le grafiche e lo stile dell'animazione del lungometraggio sono profondamente influenzati dal film *Spider-Man: Un nuovo universo* (*Spider-Man: Into the Spider-Verse*, Bob Persichetti, Peter Ramsey e Rodney Rothman, 2018), che dalla sua uscita è diventato il punto di riferimento di tantissimi prodotti audiovisivi.

Invece, un aspetto molto diverso lo ha il film francese *Dov'è il mio corpo?* (*J'ai perdu mon corps*, Jérémy Clapin, 2019), che punta a creare un effetto visivo che ritorni ad un tempo precedente al 3D. Lo stile particolare dell'opera è dovuto ad una tecnica mista, che va a mescolare costruzioni tridimensionali e animazione creata tramite rotoscopio. L'estetica, spesso caratterizzata da toni spenti, che viene a crearsi funziona perfettamente

con il tema della memoria che permane per tutto il film e che trasmette efficacemente la corporeità e i movimenti dei personaggi tanto quelli della mano senza corpo.

Ancora restando in ambito francese abbiamo il già visto *Appuntamento a Belleville*, dove la storia non è narrata a parole, ma solo visivamente. Tuttavia, oltre alla vicenda principale, sono proprio gli aspetti grafici a parlarci: sono le forme deformate dei personaggi che indicano la povertà in cui vivono o le gambe allenate del ciclista, in contrasto con la sua esile figura, che ci fanno intuire lo sforzo fisico e la dedizione. È proprio l'aspetto visivo che ci trascina nella visione del film, introducendoci alla narrazione, ma attirando la nostra attenzione sulle figure.

Accanto ad estetiche pittoriche, come quelle del film *Mercurio* (Michele Bernardi, 2018), ci sono anche quelle più stilizzate, ma non per questo non capaci di richiamare la nostra attenzione come quelle del film *Persepolis*, che mantiene lo stile autoriale del fumetto da cui il film è tratto. Stilizzato è anche lo stile del disegno animato de *I Racconti di Parvana*, la cui grafica semplificata e geometrica, ma sempre attenta al dettaglio, va ad alternare le tinte piatte e i colori terrosi e cupi della realtà afgana¹²⁹ e l'animazione tradizionale di ritagli di carta ricreata in digitale che caratterizza il mondo alternativo nato dalla fantasia.

Con uno sguardo complessivo non si riesce a decifrare la formula stilistica unica che contrassegna l'animazione per adulti, essa infatti passa attraverso una grande quantità di estetiche e tecniche che si adattano di volta in volta alle storie che vogliono raccontare. Quello che è certo è che proprio perché non si deve preoccupare delle fragilità della psiche dei bambini, i contenuti animati maturi vanno spesso a adottare estetiche cupe, terrificanti e macabre. Ciò non toglie che vi siano una grandissima quantità di cartoni stilizzati e dalle atmosfere pop o, ancora, opere che vanno ad utilizzare un disegno animato dalle forme dolci e dai colori pastello in un gioco di contrasti con i temi e significati più drammatici, come succede in *Quando Soffia il Vento*.

¹²⁹ Interessante notare l'uso dei colori all'interno del lungometraggio. Infatti, in un mondo piatto e che poco risalta, la protagonista risalta grazie al velo dalla tinta accesa e dagli occhi chiari.

Conclusioni

L'animazione per adulti è un argomento difficile da definire, di cui anche la letteratura accademica parla raramente, se non per affrontare casi di opere presentate ai festival del cinema o trattare l'importanza culturale di serie televisive, in particolare negli Stati Uniti.

La tendenza principale è quella di trattare l'intero panorama di opere d'animazione come un genere cinematografico che trova il suo pubblico nel mondo dell'infanzia, a fini d'intrattenimento e educazione. Tuttavia, come abbiamo visto l'animazione non è un genere, con tutti i suoi temi e stili prestabiliti; invece, è una forma espressiva che può andare ad utilizzare codici cinematografici e televisivi, andando a differenziarsi nei generi tradizionali del cinema e della serialità, gli stessi di qualsiasi audiovisivo *live action*, in alcuni casi raggiungendo livelli di sperimentazione difficili da raggiungere per il cinema dal vero.¹³⁰

L'animazione riesce a trattare una moltitudine di temi e situazioni differenti, da quelli più comici a quelli più drammatici e spaventosi. Può efficacemente parlarci di attualità, di guerra, di oppressione, di politica, di culture diverse, di società e delle sue contraddizioni, ma può anche entrare nella sfera dell'intimità dei rapporti e quella psicologica della sofferenza, della solitudine, della depressione e della ricerca dei rapporti. Nell'affrontare queste tematiche non cerca sempre di restare realistica, dopotutto non c'è miglior mezzo dell'animazione per andare a creare mondi nuovi, fantastici o tenebrosi, ideali o distopici.

Infatti, a livello cinematografico l'animazione, più di qualsiasi altra forma espressiva, va a mettere in pratica quella che Samuel Taylor Coleridge chiamava «*willing suspension of disbelief*», dove il lettore (anche se in questo caso specifico sarebbe più giusto parlare di spettatore) smette di analizzare ciò che gli viene proposto come se fosse la realtà per andare a godersi l'opera nel più ampio sfondo della sua narrazione, dello stile e dei suoi significati. Quando ci troviamo di fronte all'animazione questo processo è immediato, molto più che quando ci andiamo ad osservare un'opera dal vero, poiché la maggior parte del pubblico è cresciuta con i cartoni animati in televisione e al cinema e ne riconosce istintivamente il linguaggio. Bisogna anche dire che l'operazione è aiutata dal fatto che

¹³⁰ Se ci pensiamo, infatti, a compensare la mancanza di possibilità sperimentali e fantastiche le produzioni *live action* fanno uso frequente di effetti speciali e computer grafica.

sappiamo distinguere realtà da disegno, anche se le tecniche d'animazione 3D migliorano ogni giorno dando un'illusione di realtà straordinaria e convincente, e tuttavia questo non toglie che anche nel fantastico, nel non realistico, i cartoni animati non possano rappresentare la realtà in modo documentaristico.

Il vasto panorama di tematiche va poi a utilizzare stili d'animazione diversi, spesso autoriali, che possono essere più o meno complicati in base al medium da cui verranno distribuiti oppure alla grafica e all'estetica propria che sceglie l'autore dell'opera. Ci sono infatti moltissimi esempi di titoli d'animazione estremamente elaborati e sperimentali, la cui narrazione viene così tanto disturbata dalla visuale complessa che risultano difficili da seguire in modo lineare dai bambini. Tuttavia, l'animazione può anche sfruttare una grafica più semplificata, più arrotondata e dolce, mimando quella dei cartoni per l'infanzia, ma spesso questo accade con il fine ultimo di far risaltare con drammaticità il contrasto con la dura realtà che la storia racconta.

Eppure, neanche questo è sufficiente per definire l'animazione per adulti, perché varia a livello di generi, di temi e di stili. Tuttavia, non possiamo basarci nemmeno sulla classificazione che i mezzi di comunicazione affidano alle opere, perché basati su criteri mutevoli da paese a paese e ancor di più su elementi che non devono per forza di cose essere presenti per rendere un film o una serie davvero maturo. Infatti, non è detto che le produzioni per adulti contengano scene di violenza, d'erotismo, d'orrore, né che trattino tematiche cupe che possano sconvolgere la mente dei bambini. Spesso, infatti, troviamo titoli che sono liberamente accessibili a fasce d'età più larghe, comprendendo adolescenti, preadolescenti e, a volte, anche l'infanzia.

L'animazione per adulti si sta facendo sempre più presente all'interno del panorama degli audiovisivi, non perché prima non esistesse, ma perché il pubblico che è attirato da essa è sempre più grande, forse grazie proprio al fatto che gran parte dell'audience è cresciuta con i cartoni ed è quindi più disposta a consumare contenuti animati. Forse è per la nuova ondata di opere d'animazione di qualità che sono state prodotte nell'ultimo periodo, in particolar modo quando collegate a sistemi di distribuzione sempre più popolari e pratici.

Tuttavia, in modo diverso in paesi diversi persistono ancora gli stereotipi sul genere che relegano l'animazione al mondo dell'infanzia, andando efficacemente ad influenzare la diffusione delle animazioni mature all'interno del pubblico generalista.

Ne *L'arte della felicità* il protagonista, Sergio, fa un monologo scaturito dalla frustrazione di chi entra nel suo taxi e gli racconta della sua vita, mentre lui non riesce a rielaborare il senso di perdita e il vuoto interiore dovuto alla morte del fratello. In un momento di rabbia, che va a diventare metateatrale anche grazie agli sguardi che lancia in camera, Sergio si scaglia contro «chi mi guarda come se fossi solo un pupazzo, un manichino, un cartone animato, senza cercarmi, senza capire che dietro a questa maschera c'è sempre e comunque un uomo con qualcosa da dire, qualcosa nell'anima.»

Questa frase risuona particolarmente bene con il tema dell'animazione matura e con il pubblico che non riesce a superare lo stereotipo, che va a togliere validità alle opere animate senza accorgersi che sono narrazioni dai temi e scene altrettanto maturi quanto quelli dal vero.

L'animazione è un termine che va a comprendere un insieme di tecniche magnifiche, che all'interno del mondo cinematografico hanno sempre dato prova di capacità espressive e comunicative di altissimo livello. Sicuramente è andata ad intrattenere migliaia di bambini dal suo debutto nel 1908 ad oggi, con i suoi colori, le forme, le musiche e le sue avventure; tuttavia, non può essere limitata ad un pubblico così ristretto. Infatti, l'animazione ha ancora molto da raccontare anche agli adulti ed è capace di comunicare con tutte le età con il loro stesso linguaggio, trattando un'infinità di argomenti attraverso stili, tecniche ed intrecci narrativi sempre nuovi, complessi e interessanti.

La grande esplosione di contenuti prodotti e diffusi in televisione, nel cinema e nelle piattaforme streaming, ci indica che esiste una richiesta sempre crescente di opere mature da parte del pubblico e che è quindi necessario esplorare l'animazione per adulti anche in ambito accademico, andando a ridarle validità in quanto mezzo espressivo in grado di valicare i confini dell'infanzia e parlare agli adulti nella loro stessa lingua, mettendo in scena i loro stessi valori.

Bibliografia

BALBI Gabriele, MAGAUDDA Paolo, *Media digitali: La storia, i contesti sociali, le narrazioni*, Editori Laterza, Bari 2021

BENDAZZI Giannalberto, *Animazione: una Storia Globale* vol. 1, UTET, Milano 2017

BREMBILLA Paola, *It's All Connected. L'evoluzione delle serie TV statunitensi*, Franco Angeli, Milano 2018

COLOMBO Fausto, *La Cultura Sottile. Media e industria culturale in Italia dall'Ottocento agli anni Novanta*, Bompiani, Vignate 2017

FALVEY Eddie, "Situating Netflix's Original Adult Animation: Observing Taste Cultures and the Legacies of "Quality" Television through *BoJack Horseman* and *Big Mouth*", *Animation: An Interdisciplinary Journal*, n. 15(2), 2020, pp. 116-129

HILTON-MORROW Wendy, MCMAHAN David T., "The Flintstones to Futurama. Networks and prime time animation", in Carol A. Stabile, Mark Harrison (a cura di), *Prime Time Animation. Television Animation and American Culture*, Routledge, New York, 2003, pp. 74-88

JENNER Mareike, *Netflix and the Re-invention of Television*, Palgrave Macmillan, Cham 2018

MARANGI Antonio, SOPPELSA Moreno, "Bruno Bozzetto: una vita a cartoni", *Sbam! Comics*, n. 6, 2012/2013, pp. 8-18

MARTIN Daniel, "Reanimating the Dark Knight: Superheroes, Animation and the Critical Reception of *The Lego Batman Movie*", *Animation: An Interdisciplinary Journal*, n. 15(1), 2020, pp. 93-107

MITTEL Jason, "Cartoon Realism: Genre Mixing and the Cultural Life of *The Simpsons*", *The Velvet Light Trap*, n.47, 2001, pp. 15-28

PELLITTERI Marco, *Mazinga Nostalgia. Storia, Valori e linguaggi della Goldrake-generation dal 1978 al nuovo secolo*, tomo I, Tunué, Latina 2018

SANDLER Kevin S., “Synergy Nirvana. Brand equity, television animation, and Cartoon Network”, in Carol A. Stabile, Mark Harrison (a cura di), *Prime Time Animation. Television Animation and American Culture*, Routledge, New York, 2003, pp. 89-109

WELLS Paul, “Smarter than the average art form. Animation in the television era”, in Carol A. Stabile, Mark Harrison (a cura di), *Prime Time Animation. Television Animation and American Culture*, Routledge, New York, 2003, pp. 15-32

Sitografia

MPAA film ratings: <https://www.filmratings.com/Search?filmTitle=flee&x=0&y=0>
(ultimo accesso: novembre 2023)

MPAA film ratings:

<https://www.filmratings.com/Search?filmTitle=the+triplets+of+Belleville&x=0&y=0>
(ultimo accesso: novembre 2023)

I Wonder Pictures: <https://iwonderpictures.com/projects/flee/> (ultimo accesso: novembre 2023)

Ministero della cultura: <https://cinema.cultura.gov.it/cosa-facciamo/attivita-amministrative/tutela-dei-minori-classificazione/> (ultimo accesso 2023)

Intervista a Bruno Bozzetto:

https://www.youtube.com/watch?v=6ez0ZEtXk7k&ab_channel=ContemporaryArtTorino
(ultimo accesso: novembre 2023)

Intervista a Bruno Bozzetto:

https://www.youtube.com/watch?v=aMq0B86oWiU&ab_channel=ArchivioLuceCinecitt%C3%A0 (ultimo accesso: novembre 2023)

Statista, *Share of adults with a Netflix subscription in the United States as of August 2021, by age group*: <https://www.statista.com/statistics/742108/netflix-subscription-adults-usa-by-age/> (ultimo accesso: novembre 2023)

Centro assistenza Netflix, *Classificazioni per età per serie TV e film su Netflix*:

<https://help.netflix.com/it/node/2064> (ultimo accesso: novembre 2023)

Ringraziamenti

Vorrei ringraziare la professoressa Farah Polato per avermi dato la possibilità di analizzare un tema che ho sempre considerato molto affascinante. Inoltre, ringrazio il professor Marco Bellano per il preziosissimo aiuto, per la sua guida e la sua pazienza.