



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO
SCUOLA DI DOTTORATO HUMANAE LITTERAE
DIPARTIMENTO DI BENI CULTURALI E AMBIENTALI

CORSO DI DOTTORATO IN SCIENZE DEI BENI CULTURALI E AMBIENTALI
CICLO XXVIII

IL DOCUMENTARIO ANIMATO: STORIA, TEORIA ED
ESTETICA DI UNA FORMA AUDIOVISIVA

L-ART/06

DOTTORANDA:
Cristina Formenti

TUTOR:
Raffaele De Berti

COORDINATORE DEL DOTTORATO:
Gian Piero Piretto

A.A. 2015-2016

INDICE

INTRODUZIONE	4
I. NON SOLO REGNI INCANTATI: L'ANIMAZIONE AD ARGOMENTO FATTUALE E I SUOI DUE VOLTI	10
I.1. L'animazione incontra il reale	10
I.2. Oltre il realismo: l'animazione rapportata ai «discourses of sobriety»	23
I.2.1. L'animazione favolizzante	29
I.2.2. L'animazione sobria	35
II. PER UNA DEFINIZIONE DI DOCUMENTARIO ANIMATO	46
II.1. Sonoro veridittivo e corpi animati	51
II.2. La più sincera forma di docudrama	67
III. UNA STORIA DA RIPENSARE	82
III. 1. Quei quarant'anni dimenticati	82
III. 2. Una nuova periodizzazione	95
III.2.1. Le ragioni del mutamento	100
IV. IL DOCUMENTARIO ANIMATO DELLE ORIGINI	118
IV.1. Tra resoconto storico e propaganda: il caso di <i>The Sinking of the Lusitania</i>	126
IV.1.1. Un «pen picture» non dissimile dai documentari animati contemporanei	130
IV.2. Insegnar favolizzando: il caso di <i>Finding His Voice</i>	138
V. IL <i>CARTOON DOCUMENTARY</i> : LE CARATTERISTICHE DEL PERIODO	152
V.1. Dalla guerra alla scienza: gli argomenti trattati	152
V.2. Il reale raccontato per cinèmi favolizzanti: i procedimenti impiegati	166
VI. IL <i>CARTOON DOCUMENTARY</i> : I SUOI PADRI E I LORO FILM MANIFESTO	190
VI.1. Il professor Walt Disney	191
VI.1.1. I documentari animati per eccellenza	197

VI.2. Tra informazione e propaganda: il documentario animato dello studio Halas & Batchelor	225
VII. IL DOCUMENTARIO ANIMATO CONTEMPORANEO	244
VII.1. Le sopravvivenze del <i>cartoon documentary</i>	244
VII.2. Verità private e realtà interiori: le peculiarità della produzione contemporanea	252
VII.2.1. Il documentario animato autoriale di Sheila Sofian	270
VIII. IL POST-DOCUMENTARIO ANIMATO?	288
VIII.1. L' <i>i-Doc</i> in animazione e le sue peculiarità	288
VIII.1.1. <i>The Next Day, The Invisible Picture Show, Last Hijack</i> <i>Interactive</i> e i diversi modi di rendere l'immagine ambientale	294
CONCLUSIONI	310
RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI	314
APPENDICE	336
1. Il documentario animato secondo Sheila Sofian	338

INTRODUZIONE

Il documentario animato inizia a ottenere attenzione a livello accademico a partire dalla fine degli anni Novanta, e più precisamente dal 1997. Proprio in quest'anno, infatti, le riviste *Film History* e *Art and Design* pubblicano rispettivamente un saggio di Sybil Del Gaudio dal titolo "If Truth Be Told Can 'Toons Tell It? Documentary and Animation" e uno di Paul Wells intitolato "The Beautiful Village and the True Village: A Consideration of Animation and the Documentary Aesthetics", in entrambi i quali si evidenzia come, oltre al fantastico, l'animazione possa avere per oggetto anche il reale e si riflette sul rapporto che questi prodotti animati ad argomento fattuale intrattengono con il documentario in *live-action*.¹

Per assistere a un vero e proprio sviluppo della letteratura in materia bisogna, però, attendere gli anni Duemila. In particolare, a determinare il fiorire degli studi intorno a questa forma audiovisiva è il teorico del cinema di non fiction Michael Renov con la sua relazione "Animation: Documentary's Imaginary Signifier", presentata nel 2002 a Marsiglia durante la decima edizione della conferenza internazionale Visible Evidence. In questa sede così importante per il dialogo accademico intorno al cinema del reale, egli sceglie, infatti, di proporre un intervento sul rapporto di lunga data che il documentario intrattiene con l'animazione, al fine di tentare di mettere in luce cosa possa aggiungere l'impiego di questo medium in un contesto di non fiction. E il teorico conclude così la propria relazione:

It is my hope that scholars of documentary can begin to forge alliances with the world of animation and animation studies and thus develop a more collaborative and well-rounded understanding of and appreciation for this dynamic and increasingly prevalent cinematic form.²

¹ Cfr. Del Gaudio 1997; Wells 1997.

² Renov 2002. Recentemente, il ruolo svolto da Renov nello stimolare lo sviluppo degli studi sul documentario animato è stato messo in luce da Gunnar Strøm. Nel recensire, sulle pagine della rivista *Studies in Documentary Film*, il volume di Annabelle Honess Roe *Animated Documentary*, egli infatti ha scritto: «Scholarship in this relatively new

Tale invito è stato ampiamente raccolto sia dagli studiosi di animazione sia da quelli del cinema del reale, come dimostra il fatto stesso che negli anni a seguire si siano moltiplicati saggi e articoli sull'argomento.³ Inoltre, in tempi più recenti è, prima, apparso un libro-intervista dal titolo *Animated Realism. A Behind-the-Scenes Look at the Animated Documentary Genre*, volto a restituire i profili di alcuni dei principali artisti che hanno scelto d'impiegare l'animazione per raccontare il reale,⁴ e, poco dopo, si è arrivati alla pubblicazione, a un anno di distanza l'una dall'altra, di due monografie incentrate su tale tipologia di prodotti audiovisivi: *Il documentario animato* di Lawrence Thomas Martinelli nel 2012 e *Animated Documentary* di Annabelle Honess Roe nell'estate del 2013. Se il primo di questi ultimi due volumi ha un carattere più prettamente divulgativo e si limita sostanzialmente a mettere in luce l'esistenza di questa forma,⁵ il secondo, che origina da una tesi di dottorato sviluppata proprio sotto la guida di Renov, si è oggi affermato come il testo di riferimento in materia e ha ulteriormente contribuito nello stimolare la crescita di un interesse accademico internazionale intorno a tale argomento. Per di più, come nota la stessa Honess Roe in un suo più recente saggio, a ulteriore segno di come il documentario animato sia entrato stabilmente nei discorsi accademici intorno alla produzione di non fiction, possiamo trovare riferimenti ad esso anche nella manualistica sul documentario di recente pubblicazione, cosa che in passato non accadeva.⁶

field appeared at the SAS conference in the late 1990s, later entering the academic documentary scene supported by scholars like Michael Renov (who was Roe's advisor on her doctoral thesis on the field at USC)» (Strøm 2015: 92).

³ Per un elenco dei principali contributi apparsi sull'argomento nel primo decennio del Duemila a seguito dell'intervento di Renov si veda Honess Roe 2013: 18.

⁴ Cfr. Kriger 2012.

⁵ Cfr. Martinelli 2012. Questo volume, come poi è il caso anche di quello di Honess Roe, deriva da una ricerca di dottorato.

⁶ Per un elenco della recente manualistica in cui si dedica spazio anche al documentario animato cfr. Honess Roe 2016: 53-54. A essi si aggiunge anche Spence; Navarro 2011.

Una riflessione su questa forma audiovisiva è quindi nata già da diversi anni e, trattandosi di prodotti per lo più di nicchia, potrebbe sembrare superfluo tornare a riflettere su questo argomento. Tuttavia, l'esistente letteratura in materia tende o a concentrarsi sul cercare di dimostrare a ogni costo come questo tipo di opere possano e debbano considerarsi dei documentari a tutti gli effetti o a prendere in esame il lungometraggio di Ari Folman *Vals Im Bashir* (*Valzer con Bashir*, 2008).⁷ In particolare, quest'ultimo è al centro di un numero elevato di saggi in rivista o in volume,⁸ nonché è stato scelto come caso di studio in una vasta gamma di monografie incentrate sull'esplorazione del cinema di non fiction (e non solo).⁹ Inoltre, quando all'interno della succitata manualistica ci si sofferma a parlare del documentario animato, il film di Folman viene sempre menzionato. È venuta, dunque, a crearsi una sproporzione tra la letteratura fiorita su questo lungometraggio e quella apparsa sul documentario animato in generale, tale da permettere di affermare che *Vals Im Bashir* sia stato iper-studiato. La conseguenza di ciò è stata che si è finito per far passare l'idea che questa forma audiovisiva si riduca sostanzialmente a questo titolo che, per quanto sicuramente importante, è però rappresentativo solo di una faccia della produzione contemporanea e non del documentario animato nel suo complesso. Il più ampio effetto di ciò è stato, pertanto, che non solo molte questioni legate a questa forma audiovisiva non sono state mai veramente toccate, ma si sono prodotte inevitabilmente delle teorizzazioni di quest'ultima che si dimostrano fragili non appena si esce da quel campione ristretto di opere intorno a cui sono state sviluppate.

⁷ Per una trattazione del primo aspetto si rimanda al capitolo II della presente tesi.

⁸ Questo film è al centro, tra i tanti, dei seguenti saggi: Yosef 2010; Landesman; Bendor 2011; Mengoni 2011; Peaslee 2011; Schlunke 2011; Brink 2012; Kohn; Weissbrod 2012; Stewart 2012; Villjoen 2013; Villjoen 2014.

⁹ Ad esempio, a *Vals Im Bashir* viene dedicato spazio in testi che esplorano il trauma, come *Waltzing with Bashir. Perpetrator Trauma and Cinema* di Raya Morag (cfr. Morag 2013: 1-2, 129-140), o in volumi che riflettono sul film saggio, come *The Essay Film. From Montage, After Marker* di Timothy Corrigan (cfr. Corrigan 2011: 163-171), così come in lavori dedicati al documentario animato (cfr. Kriger 2012: 8-15; Honess Roe 2013: 161-168) o ad animazione e fumetto, come nel caso di *Fumetto e animazione in Medio Oriente* (cfr. Di Marco 2011).

Proprio dalla necessità di portare il discorso accademico sul documentario animato a un livello superiore origina questa tesi, la quale si articola in otto capitoli. Nel primo, dopo aver proposto una panoramica di come animazione e fattuale si siano incontrati in una varietà di modi dai primi anni del Novecento ai giorni nostri, ci si sofferma a delineare come due siano i linguaggi e i modi di rappresentazione che possono essere impiegati per dar conto del reale attraverso questo mezzo d'espressione. Il secondo, invece, presenta e mette in discussione le definizioni di documentario animato fornite fino a oggi, per giungere quindi a proporre una che tenga in considerazione la natura ibrida di questo tipo di opere. Nel terzo capitolo, poi, si riflette sulla storia di questa forma audiovisiva, mettendo in luce come essa, a differenza di quanto suggerito dalla letteratura in materia, si sia venuta affermando come tale ben prima del 1985 e presentando una sua nuova possibile periodizzazione che prevede tre fasi. La prima di queste ultime viene approfondita nel quarto capitolo, esemplificandone le caratteristiche attraverso l'analisi di due pellicole ritenute, per motivi diversi, emblematiche del periodo: *The Sinking of the Lusitania* (t.l. L'affondamento del Lusitania, 1918) di Winsor McCay e *Finding His Voice* (t.l. In cerca della sua voce, 1929) di Francis Lyle Goldman e Max Fleischer. Il quinto e il sesto capitolo, che sono strettamente interconnessi tra loro, hanno invece per oggetto la seconda fase della storia del documentario animato. Più precisamente, nel quinto s'illustrano i tratti peculiari del periodo, mentre nel sesto ci si sofferma a prendere in esame il lavoro delle due figure che, sia attraverso le pellicole prodotte sia per mezzo di alcuni articoli (prima d'oggi non erano stati presi in esame nello studiare questo tipo di opere), hanno fatto sì che il documentario animato si affermasse come una vera e propria forma audiovisiva con tratti ben precisi: Walt Elias Disney e John Halas. Al centro del settimo capitolo vi è

invece la produzione contemporanea. Nello specifico, si mostra qui come, pur avendo caratteristiche proprie, i lavori successivi al 1985 presentino anche molti elementi di continuità rispetto alla fase precedente, a ulteriore riprova di come sia fallace pensare al documentario animato come ad una forma sorta solo in tempi recenti. Si dedica, inoltre, spazio all'analisi delle pellicole realizzate dalla regista e animatrice Sheila Sofian, la cui filmografia si compone interamente di lavori che ricadono in questa categoria, i quali sono piena espressione dell'evoluzione cui questa forma audiovisiva è andata incontro nella contemporaneità. Infine, nell'ottavo capitolo si delinea come, a partire dal 2010, abbiano iniziato a fare la loro comparsa una serie di *i-Docs* in animazione che, soprattutto in virtù di come ribaltano il rapporto tra suono e immagine, affidando il compito di far procedere la narrazione al primo e riducendo la seconda a un mero riempitivo visuale, sembrano suggerire l'ingresso di questa forma audiovisiva in una nuova e ulteriore fase della sua storia. Da ultimo, si segnala che in appendice al testo è presente un'intervista a Sheila Sofian che integra quanto delineato nel paragrafo del settimo capitolo dedicato all'approfondimento del suo lavoro.

Ringraziamenti

Il grazie più grande va a Raffaele De Berti per avermi guidata e incoraggiata verso il raggiungimento di questo traguardo, mostrandosi sempre molto attento verso il mio lavoro e disponibile a un dialogo costruttivo. Un ringraziamento particolare va poi anche a Michael Renov, non solo per aver condiviso con me il testo della sua relazione presentata nel 2002 a *Visible Evidence*, ma anche per essersi interessato al mio lavoro e aver dedicato del tempo a discutere con me alcune delle idee esposte in questa tesi. Sono altresì grata alla regista e animatrice Sheila Sofian per avermi generosamente

fornito copia dei suoi film e per essersi prestata a rispondere alle mie molte domande sul suo lavoro, nonché a Jonathan Hodgson, Glenda Pearson, al simpatico responsabile dell'archivio film del BFI e ai bibliotecari della Robarts Library di Toronto per aver facilitato il mio accesso a materiali fondamentali alla stesura di questa tesi. Desidero altresì ringraziare Elena Dagrada, Arild Fetveit, Mauro Giori, Helen Haswell, Annabelle Honess Roe, Ohad Landesman, Laura Rascaroli, Malin Walberg, nonché i molti altri studiosi che compongono le “famiglie” di Visible Evidence e della Society of Animation Studies con cui ho avuto la fortuna di entrare in dialogo durante questi anni e che con i loro commenti alle mie relazioni mi hanno aiutata a rafforzare o a rendere più intellegibili alcuni dei concetti intorno a cui ruotano le mie tesi su questa forma audiovisiva. Un grazie speciale, infine, va ai miei genitori.

I. NON SOLO REGNI INCANTATI: L'ANIMAZIONE AD ARGOMENTO FATTUALE E I SUOI DUE VOLTI

I.1. L'animazione incontra il reale

Nei suoi scritti su Walt Disney Sergej M. Ejzenštejn mette in luce come animazione e movimento siano due concetti indissolubilmente legati tra loro.¹⁰

Avvalendosi delle parole del filologo russo Aleksandr N. Veselovskij, egli ricorda:

[...] la nostra percezione della vita [...] si esprime nel movimento, nella manifestazione della forza controllata dalla volontà. Negli oggetti o nei fenomeni in cui si rivelava del movimento, si intuiva la presenza di energia, di volontà, di vita. È questa concezione del mondo che noi chiamiamo "animismo".¹¹

A caratterizzare l'animazione intesa come mezzo di comunicazione è, però, un movimento «determinato, predisposto, addirittura inventato dall'artista»¹², che «nasce al momento della proiezione e non come riproduzione di un movimento già esistente in fase di ripresa, come avviene nel cinema "dal vero"»¹³. È, infatti, l'animatore a forgiarlo attraverso un «processo induttivo»¹⁴, ovvero andando a creare una ad una le varie frazioni di cui si compone l'azione.¹⁵ Nel cinema d'animazione l'illusione di movimento ha quindi un'ontologia marcatamente artificiosa.

Proprio in virtù di ciò, questo mezzo d'espressione tende a venir comunemente associato al racconto di universi immaginari, di «*mondi di invenzione a scostamento massimo*», nei quali le azioni sono regolate da proprietà molto diverse da quelle del

¹⁰ Cfr. Ejzenštejn 1985: 72-75.

¹¹ Veselovskij in *ivi*: 72.

¹² Rondolino 2003: 11.

¹³ *ivi*: 5.

¹⁴ Raffaelli 1998: 89.

¹⁵ Maureen Furniss spiega come due siano i metodi adottabili dagli animatori per creare il movimento. Il primo, che prende il nome di «pose-to-pose», consiste nell'andare a realizzare prima le pose principali e solo successivamente «the "in-between" poses that fill in the action». Il secondo metodo, invece, è denominato «straight-ahead» e prevede che si crei ciascun'immagine nell'ordine in cui verrà poi inserita nel film (Furniss 1998: 75-76).

nostro mondo»¹⁶. Tuttavia, regni magici e terre incantate abitate da animali parlanti, oggetti antropomorfi o creature fantastiche d'altro tipo non sono i soli universi ad aver trovato rappresentazione su tale medium. Anche il reale è stato spesso al centro di prodotti d'animazione. In particolare, come ricorda Jonathan Dawson, questo mezzo di comunicazione ha giocato «an historical role [...] in the illustration or elucidation of actuality»¹⁷. Ci si è, infatti, resi ben presto conto di come esso permetta di presentare in modo chiaro, semplice e comprensibile a persone di ogni età e grado d'istruzione questioni anche molto complesse.

Il primo a usare in tal senso l'animazione è stato colui che viene considerato essere il padre di questo medium: Émile Cohl.¹⁸ Nel maggio 1909 egli pone, infatti, le basi per quello che sarà il successivo sviluppo di una produzione animata ad argomento fattuale, realizzando per la Gaumont un cortometraggio dal titolo *La bataille d'Austerlitz* (t.l. La battaglia di Austerlitz), nel quale, attraverso una successione di mappe animate, vengono ripercorsi gli avvenimenti dello scontro che ha visto Napoleone Bonaparte trionfare sugli eserciti dello zar Alessandro I e dell'imperatore Francesco II.¹⁹ Tale film, che era formato da 2.500 disegni ed era lungo circa 50 metri, è andato perduto. Tuttavia, sappiamo com'è stato creato grazie a un dettagliato articolo, dal titolo "Teaching History by Motography", apparso sulla rivista *The Nickelodeon* a pochi mesi di distanza dal suo completamento. Qui L. Gadrette spiega:

The technical data were taken from the works of Commandant Colin, known for his special studies of the battles of the First Empire. His indications have been scrupulously observed in cutting out squares of cardboard proportional in size to the importance of the body of

¹⁶ Jost 2003: 28.

¹⁷ Dawson 2006: 42.

¹⁸ Per una trattazione dell'operato di Cohl e del suo contributo al cinema d'animazione si vedano almeno: Lo Duca 1938; Crafton 1982: 59-88; Crafton 1990.

¹⁹ Proprio in occasione della realizzazione di questo film Cohl ha usato per la prima volta una macchina da presa con otturatore azionato elettricamente, innovazione tecnologica riguardo alla quale lo studioso Donald Crafton (1982: 76) spiega: «It made his work easier and provided constant exposures, thus eliminating the flickering of earlier animation».

troops represented, and in placing them on the map in the different positions corresponding to their real movements over the ground. Finally, to take account of the elapsed time, a clock-dial has been placed in a corner of the map, and its hands are seen to move during the progress of the battle [...].

The film was made by placing the black cards representing the allied armies and the white ones representing the French army in the different positions occupied by them, and at the same time moving the hands on the clock-dial [...].²⁰

A conclusione dell'articolo, inoltre, Gadrette afferma che questo cortometraggio ha un indiscutibile valore educativo.²¹ S'inizia così a insinuare l'idea che l'animazione non sia atta solo a materializzare il fantastico, bensì possa anche essere un «eccellente mezzo didascalico»²².

Nel tempo, la strada aperta da Cohl con *La bataille d'Austerlitz* è stata percorsa da un numero sempre più consistente di realtà produttive. Com'è stato più volte messo in luce da Annabelle Honess Roe, a partire dai primi anni Dieci del Novecento l'animazione viene infatti usata per dar vita a pellicole volte a spiegare teorie scientifiche, fenomeni biologici e formule matematiche, per illustrare il funzionamento di macchinari industriali e di attrezzature militari, per dar conto di quanto avvenuto durante una determinata battaglia e così via.²³ Più precisamente, questa tipologia di film d'animazione ad argomento fattuale dal carattere ora didattico-illustrativo ora propagandistico va incontro a un'iniziale fioritura con l'avvento della Grande Guerra, durante la quale si registra un primo sfruttamento di tale mezzo d'espressione per formare i soldati, veicolare messaggi politici e indurre la popolazione ad adottare comportamenti in linea con i dettami del governo.²⁴ Per alcuni animatori si tratta solo d'isolate incursioni al di fuori del più battuto territorio della fiction. Per esempio, nel

²⁰ Gardette 1909: 119.

²¹ Più precisamene, riferendosi a questa pellicola, il recensore L. Gardette (1909: 120) scrive: «As an educational picture, the value of this film is unquestioned».

²² Rondolino 2003: 53.

²³ Cfr. Honess Roe 2011: 215-221; Honess Roe 2013: 5-11; Honess Roe 2014: 177-178. A tal riguardo si vedano anche Ward 2005; 82-84; Strøm 2003: 48-49.

²⁴ Cfr. Alonge 2000: 13. Per un approfondimento riguardo alla produzione propagandistica di questo periodo si rimanda a *ivi*: 29-89.

1916 Winsor McCay sceglie di raccontare, attraverso il medium a lui più familiare, un avvenimento che l'ha particolarmente turbato: l'affondamento del transatlantico britannico Lusitania da parte del sottomarino tedesco U-39. Nasce così *The Sinking of the Lusitania*, «un quasi-mediometraggio»²⁵ a disegni animati, la cui realizzazione ha richiesto ben 22 mesi. Tale pellicola resta, però, sostanzialmente un unicum nella filmografia dell'animatore americano.²⁶

Tuttavia, non mancano nemmeno casi di pionieri del cinema d'animazione, come John Randolph Bray e Max Fleischer, che sviluppano dei veri e propri corpus di pellicole di non fiction. Quando gli Stati Uniti entrano in guerra, il primo realizza, infatti, sei *training films* parzialmente in animazione, che mostra a un gruppo di ufficiali dell'Esercito, ottenendo l'incarico di produrne altri. Egli affida poi il compito di girare le pellicole richieste a Fleischer, il quale ha da poco ideato e brevettato una tecnica d'animazione, nota come *rotoscope*, che risulta essere particolarmente appropriata per creare questo tipo di film. Essa prevede l'uso di materiale dal vero come guida per realizzare i disegni. Di conseguenza, permette di ottenere una grafica particolarmente definita e intellegibile.²⁷ Riguardo a questo periodo della carriera di Max Fleischer, suo figlio Richard racconta:

Max and Jack Leventhal spent the war years creating the first army training films ever made. They covered everything: contour-map reading; the operation of the Stokes mortar and the Lewis machine gun; even submarine mine laying. And all involved extensive animation. Max and Jack stayed with the assignment until the armistice in 1918.²⁸

²⁵ Bendazzi 1988: 23.

²⁶ Vi è un solo altro cortometraggio di McCay che tratta un evento riscontrabile nel reale: *How a Mosquito Operates* (t.l. Come opera una zanzara, 1912). In questo caso viene presentato in chiave comica un fatto quotidiano quale quello di una zanzara che succhia ripetutamente il sangue di un uomo addormentato.

²⁷ Cfr. Crafton 1982: 158; Alonge 2000: 76.

²⁸ Fleischer 2005: 27. Secondo Crafton, la chiarezza di questi film dipendeva molto anche dal fatto che Leventhal avesse avuto modo in precedenza di cimentarsi con il disegno tecnico (cfr. Crafton 1982: 160). Tra i film realizzati in questo periodo da Fleischer e Leventhal si ricorda ad esempio *The Submarine Mine Layer* (1917, di Max Fleischer e Jack Leventhal) e *Mechanical Operation of the British Tanks* (1917, di Max Fleischer e Jack Leventhal).

Se alla base della prima significativa produzione animata ad argomento fattuale vi sono quindi esigenze comunicative e didattiche legate alla Grande Guerra, la fine del conflitto non determina però una battuta d'arresto nella realizzazione di film d'animazione incentrati sul reale, bensì semplicemente una "riconversione" di questa forma cinematografica. In altre parole, si adegua tale tipologia di lavori alle necessità proprie di un tempo di pace, abbandonando l'illustrazione di armi, aerei da guerra e sommergibili in favore della descrizione di fenomeni biologici o del funzionamento di tecnologie non offensive, come l'apparecchio telefonico e il sonoro cinematografico. Esemplare in tal senso è quanto accade presso i succitati Bray Studios. Trovatosi sommerso da richieste per film didattici, nel 1919 Bray decide, infatti, di non concentrare più i suoi sforzi solo sulla fabbricazione di opere di finzione, bensì di portare avanti in parallelo anche una produzione ad argomento fattuale. A dar conto di ciò è lo storico del cinema Donald Crafton, il quale nel suo libro *Before Mickey* spiega:

By 1919 the studio was swamped with orders from the government, from industry, and from educational institutions. Bray realized that there was a vast untapped potential for these didactic productions, and decided to re-orient his studio's direction. The burgeoning auto industry became the largest private client, and a Chicago-Detroit branch was established with Jamison "Jam" Handy [...] as vice president in charge of sales.²⁹

A essere prodotti ora non sono, però, più *training films*, bensì cortometraggi che trattano argomenti quali i meccanismi tecnici secondo cui opera un telefono, il processo di formazione e le modalità di estrazione del carbone o il funzionamento di una parte del corpo umano.³⁰

Una vera e propria esplosione di quest'animazione di non fiction dal carattere didascalico si registra, tuttavia, solo a seguito dello scoppio della Seconda Guerra

²⁹ Crafton 1982: 158, 160.

³⁰ È il caso rispettivamente di *How the Telephone Talks* (t.l. Come parla il telefono, 1919), di *The Story of Coal* (t.l. La storia del carbone, 1919) di E. Dean Parmalee e di film quali *How You See* (t.l. Come vedi, 1920, di Jack Leventhal), *How We Breathe* (t.l. Come respiriamo, 1920, di Jack Leventhal), *Action of the Human Heart* (t.l. Meccanismi del cuore umano, 1920, di Francis Lyle Goldman) e *The Human Voice* (t.l. La voce umana, 1921, di Francis Lyle Goldman).

Mondiale, quando in molte nazioni questo mezzo d'espressione viene messo al servizio della comunicazione bellica in modo più sistematico. Realtà produttive, quali ad esempio lo studio Halas & Batchelor e i Walt Disney Studios, vengono infatti chiamate a realizzare, per conto dei più svariati enti governativi, pellicole volte ora a preparare le reclute ora a istruire i cittadini su questioni più o meno attinenti al conflitto.³¹ E proprio la miriade di film che vede così la luce porta animatori e case di produzione a comprendere come sia necessario andare oltre a un uso dell'animazione esclusivamente legato al racconto di vicende fantastiche, continuando ad adoperare questo mezzo d'espressione per illustrare il reale anche una volta terminato il conflitto mondiale. Ciò emerge molto chiaramente da un articolo intitolato "Mickey as Professor", scritto da Walt Disney nell'estate del 1945 per il periodico *The Public Opinion Quarterly*. In questo pezzo, di cui è apparsa una parziale traduzione anche sulla rivista italiana *Sequenze* nell'ottobre del 1949, il padre di Mickey Mouse scrive:

The motion picture took a leading part in all phases of wartime education—propaganda and information as well as training. It explained and supported ideas, it showed with impartial fidelity the course of events, it made hidden phenomena visible, and it demonstrated the way to control them. So successful was the motion picture in this task of education for war that close attention was once more given to its capacity as a means for enlightenment and teaching in the work of peace.³²

Egli successivamente sottolinea come, durante la Seconda Guerra Mondiale, la realizzazione di *training films* in animazione aveva ancora una natura sperimentale. Pertanto, ciascuna delle pellicole cui il suo studio ha dato vita ha permesso loro di «gain experience and acquire control of the numerous problems involved»³³ nella creazione di opere animate di non fiction. Dopo aver descritto come questi prodotti a carattere

³¹ Per una trattazione della produzione animata bellica di Nord America e Gran Bretagna si rimanda ad Alonge 2000: 113-193. Per un approfondimento sulla sola produzione dei Walt Disney Studios si veda anche Lesjak 2014.

³² Disney 1945: 119. Si è qui scelto di citare l'originale in quanto, come accennato, la traduzione italiana è molto parziale. Le sette pagine di cui si compone l'articolo originale sono state, infatti, ridotte ad appena due con una conseguente perdita di una parte consistente dell'argomentazione (cfr. Disney 1949).

³³ *ivi*: 121. Si segnala che significativamente Disney scrive proprio: «These training films, however, have been every one an experiment».

educativo devono essere sviluppati e adoperati, Disney termina quindi il proprio articolo con una frase che appare di sprone per il suo stesso studio a continuare in questa direzione, nonché come un invito ad altre realtà produttive ad adoperarsi affinché non si smetta di mettere l'animazione al servizio dell'elucidazione del reale. Il creatore di Mickey Mouse, infatti, conclude: «The generation that used the motion picture to help train its fighters and its workers into the mightiest nation in history, is not apt to ignore the motion picture as an essential tool in the labor of enlightenment, civilization and peace»³⁴.

Tale appello è stato ampiamente raccolto da realtà produttive di molte nazioni, tra cui figurano gli stessi Stati Uniti, il Canada e la Gran Bretagna, ma anche un Paese, quale l'Italia, dove l'animazione è sempre stata una forma d'espressione poco coltivata. Ad esempio, per il suo esordio alla regia Bruno Bozzetto sceglie di creare un film come *Tapum! La storia delle armi* (1958), in cui vengono ripercorse in chiave ironica le tappe che hanno portato dall'introduzione della clava all'avvento della bomba atomica. E, come lui stesso ha dichiarato, nella realizzazione di questo cortometraggio egli è stato ispirato proprio da un prodotto dei Walt Disney Studios: *Toot, Whistle, Plunk and Boom* (1953, di Ward Kimball e Charles A. Nichols). In una recente intervista l'animatore italiano ha infatti spiegato:

[...] Disney, indirettamente, ha contribuito all'idea di *Tapum*, con un film realizzato, a quanto pare, quasi a sua insaputa: un cortometraggio poi premiato con l'Oscar: *Toot, Whistle, Plunk and Boom*, del 1953. L'impulso nasceva dal fatto che il film era bello, con personaggi simili a quelli che facevo io, grotteschi, con animazioni limitate, con un gusto grafico eccezionale, che divertiva e portava il pubblico a conoscenza di qualcosa: l'evoluzione della musica.³⁵

Sulla scorta del successo ottenuto con questo film, l'anno successivo egli torna poi a cimentarsi con tale tipologia di pellicole producendo, in collaborazione con lo studio

³⁴ *ivi*: 125.

³⁵ Bozzetto in Pollone; Sclaverani 2014: 13-14.

britannico Halas & Batchelor, *La storia delle invenzioni* (1959). Analogamente, nel corso degli anni Sessanta si dedicano alla creazione di cortometraggi animati incentrati sul fattuale anche realtà come il Laboratorio Cartoni Animati della Corona Cinematografica o la Gamma Film dei fratelli Gino e Roberto Gavioli. Il primo sforna un nutrito corpus di pellicole ad argomento scientifico che vengono in buona parte dirette o quantomeno animate da Gibba.³⁶ La Gamma film invece crea le animazioni per il pluripremiato documentario industriale *Occhio all'etichetta* (1966), diretto da Giovanni Cecchinato su incarico della Montecatini e pensato per fornire nozioni di base sull'uso degli anticrittogamici, ove un saggio spaventapasseri dai comportamenti antropomorfi spiega a un inesperto agricoltore come utilizzare questi prodotti chimici in sicurezza.

In generale, se nei decenni successivi alla Seconda Guerra Mondiale questo tipo di prodotti animati attraversa una crescita a un livello pressoché globale, è perché all'epoca tali opere rappresentavano un'importante possibile fonte di reddito per gli studi d'animazione. Viene, infatti, a crearsi una vera e propria richiesta di questa tipologia di film, come dimostra il fatto stesso che la maggior parte dei cortometraggi animati ad argomento fattuale prodotti tra l'inizio degli anni Quaranta e la fine degli anni Sessanta sia stata realizzata su commissione di un ente ministeriale o di un'azienda (sia essa pubblica o privata).³⁷

Nell'espansione della produzione fattuale in animazione ha però rivestito un ruolo centrale anche la televisione. Come evidenzia Craig Hight nella sua monografia *Television Mockumentary*, la non fiction in senso lato è da sempre «at the core of

³⁶ Per una trattazione dei film d'animazione ad argomento fattuale realizzati dalla Corona Cinematografica negli anni Sessanta e più precisamente per quelli nella cui realizzazione è stato coinvolto a vario titolo Gibba si rimanda a Formenti 2014b: 9-17.

³⁷ Nello specifico del caso italiano, inoltre, anche quando non erano realizzati su commissione, questo tipo di opere potevano essere fonte di guadagno per gli studi cinematografici in quanto si trattava di una tipologia di opere perfetta per poter concorrere al cosiddetto premio di qualità.

television programming»³⁸ e il piccolo schermo è venuto ben presto a configurarsi come il medium d'eccellenza per la distribuzione e il sostegno della sua produzione. A tal proposito Betsy A. McLane spiega: «Thanks to television, more documentaries and related types of public information programmes [sic] were shown to larger audiences than at any previous time in history»³⁹. Il piccolo schermo non poteva quindi mancare di proporre anche animazioni aventi per soggetto il reale. Di conseguenza, numerosi sono stati e sono tutt'oggi i prodotti audiovisivi in animazione incentrati su questioni legate alla storia o alla scienza realizzati appositamente per arricchire i palinsesti televisivi. Ne sono degli esempi il programma statunitense *The Bell Laboratory Science Series* (1956-1964, NBC), che ha visto coinvolti Frank Capra, la UPA, la Warner Bros. e i Walt Disney Studios, i corti creati da Bozzetto per la trasmissione *Quark* (1981-1983, Rai1, di Piero Angela) e i suoi derivati o le serie ideate dal francese Albert Barillé, quali *Il était une fois... l'Homme* (*C'era una volta l'uomo*, 1978) e *Il était une fois... la Vie* (*Siamo fatti così*, 1987), nonché i più recenti *Walking with Dinosaurs* (*Nel mondo dei dinosauri*, 1999, BBC, di Tim Haines) e *Planet Dinosaur* (2011, BBC1 di Nigel Paterson e Phil Dobree).

Tuttavia, sebbene questa tipologia di prodotti animati di stampo ora didattico ora più propriamente propagandistico continui a venir realizzata ancora oggi, a partire dagli anni Ottanta l'animazione ha iniziato a essere adoperata, con frequenza sempre crescente, anche per dar conto di esperienze traumatiche e stati mentali, nonché di eventi reali non filmabili dal vero o di cui per varie ragioni non esistono riprese in *live-action*. In altre parole, è venuta affermandosi quella forma audiovisiva, oggi in rapida espansione, che si è soliti identificare con l'espressione «documentario animato» e che

³⁸ Hight 2010: 102.

³⁹ McLane 2012: 186.

vede in film come *Ryan* (*Id.*, 2004, di Chris Landreth), *Persepolis* (*Id.*, 2007, di Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud) e *Vals Im Bashir* alcuni dei suoi titoli più noti.⁴⁰ Più precisamente, nella sua monografia *Animated Documentary* Honess Roe delinea come, negli anni Novanta del Novecento, abbia avuto luogo una vera e propria esplosione di questo tipo di prodotti, preparata nel decennio precedente dall'emergere di lavori come il cortometraggio *Drawn People* (1985, di Harrie Geelen) o la serie *Blind Justice* (1987, Channel 4), i quali hanno per oggetto rispettivamente la dipendenza da droga e le discriminazioni operate dalla legge nei confronti del sesso femminile.⁴¹ La studiosa prosegue poi evidenziando come tale forma audiovisiva sia giunta a essere «firmly established by the end of the Twentieth Century, as indicated by the cluster of films made around this time and the launch, in 1997, of a dedicated animated documentary stream at the DOK Leipzig festival in Germany»⁴². In quest'ottica, il fatto che dal 2010 presso la University of Southern California la regista Sheila Sofian tenga un corso di Documentary Animation Production può essere letto come il segno di una raggiunta piena affermazione di questa forma audiovisiva.⁴³

Tra i maggiori produttori di queste opere figurano ancora una volta nazioni quali Gran Bretagna, Canda e Stati Uniti, cui si aggiungono i paesi scandinavi e la Francia. Significativa ma più ristretta è poi la produzione dell'Australia, dove la realizzazione di questo tipo di opere trova un particolare sostegno da parte dell'Australian Film

⁴⁰ Per una definizione di documentario animato si rimanda al capitolo successivo.

⁴¹ Cfr. Honess Roe 2013: 13. I quattro cortometraggi che compongono la serie *Blind Justice* sono stati diretti ciascuno da un diverso regista e segnatamente da Monique Renault, Christine Roche, Gillian Lacey e Marjut Rimminen.

⁴² Honess Roe 2013: 13.

⁴³ Tra i lavori realizzati dagli studenti che hanno partecipato al corso figura, ad esempio, *Waiting for the Boom* (2015, di Ethan Bialick, Adam Billingham, William Engels, Connor Kerrigan, Janet Le, Tyler Lewis, Devon Manney, Gracie May, Maria Raykova e Chantelle Sundeen), ove, partendo da una registrazione audio fattuale, si racconta di come una studente abbia reagito quando, trovatosi in un parco di Tel Aviv, ha sentito suonare le sirene d'allarme che annunciavano un raid aereo. Questo cortometraggio, realizzato in animazione 2D, 3D, pittura su vetro, *rotoscoping* e animazione con la sabbia, è stato presentato a diversi festival tra cui l'Ottawa International Animation Festival e il DOK Leipzig Festival 2015.

Commission.⁴⁴ Il documentario animato sembra essere invece poco frequentato in Cina e Giappone, dove questa forma riscuote interesse, ma solo di rado viene scelta per raccontare il reale. Non a caso, riferendosi alla prima di queste due nazioni la studiosa Paola Voci afferma: «In China [...] docuanimation is a rather new and still quite unexplored development in film/video-making»⁴⁵. Ciò detto, a oggi quasi tutte le nazioni possono vantare di aver prodotto almeno un documentario animato di cortometraggio.⁴⁶

Si segnala, inoltre, che la televisione ha rivestito un ruolo importante anche nel fiorire di questa tipologia di opere. Ad esempio, Channel 4 e la BBC in Gran Bretagna e la PBS negli Stati Uniti hanno spesso sostenuto tale forma audiovisiva. Il primo ha commissionato, tra gli altri, il cortometraggio *A Is for Autism* (1992, Channel 4, di Tim Webb) e le serie *Blind Justice* e *Animated Minds* (2004, Channel 4, di Andy Glynne), mentre la seconda il lungometraggio *The Trouble with Love and Sex* (2011, BBC2, di Jonathan Hodgson), incentrato sui problemi relazionali di alcune coppie inglesi, e la mini-serie *Seeking Refuge* (2012, BBC2, di Andy Glynne), che dà conto delle difficoltà d'integrazione incontrate da alcuni giovani rifugiati. La PBS invece ha sostenuto la realizzazione di lavori quali il lungometraggio *Dead Reckoning – Champlain in America* (2009, PBS, di Marc Hall) sulla figura dell'esploratore francese Samuel de Champlain e il mediometraggio *Listening Is an Act of Love* (2013, PBS, 23 novembre, di Mike e Tim Rauch), in cui a essere animati sono racconti di vita di alcuni americani, raccolti come parte del progetto *StoryCorps*. Nello sviluppo di ciò che oggi si è soliti

⁴⁴ Cfr. Velin 2009: 14.

⁴⁵ Voci 2010: 62.

⁴⁶ Si segnala che il caso italiano costituisce una curiosa eccezione rispetto al trend generale. Se come si è visto l'animazione di non fiction di stampo didattico è stata ampiamente praticata anche nel nostro paese, il documentario animato invece stenta ad affermarsi. Sono stati, infatti, prodotti solo una manciata di titoli ascrivibili a questa categoria, i quali per altro sono per lo più a tecnica mista. Tra essi possiamo ricordare ad esempio *Medusa, storie di uomini sul fondo* (2008) di Fedro Valla e *The Dark Side of the Sun* (2011) di Carlo Shalom Hintermann.

definire documentario animato ha, però, avuto (e continua ad avere) un ruolo rilevante anche il web, il quale viene spesso scelto dai registi come piattaforma di distribuzione, dal momento che consente loro di ottenere una visibilità di molto superiore a quella che avrebbero se, come spesso accade, i loro lavori rimanessero relegati al circuito dei festival.⁴⁷

A quanto delineato finora va aggiunto, infine, che l'animazione vanta altresì una lunga tradizione d'impiego per creare brevi inserti destinati ad arricchire documentari in *live-action*. Più precisamente, si ricorre spesso a questo mezzo d'espressione per realizzare singole scene o sequenze dal carattere didascalico finalizzate a chiarire concetti complessi che altrimenti potrebbero risultare oscuri allo spettatore. Non a caso nel dicembre del 1948, nel dare ai lettori della rivista *Ferrania* indicazioni circa le nozioni e l'attrezzatura tecnica necessaria per cimentarsi nella realizzazione di un proprio cortometraggio a carattere fattuale, Luigi Veronesi afferma che per poter creare un documentario didattico, tecnico o scientifico è necessario anche avere pratica nel disegno animato e possedere «un banco da ripresa verticale per cartoni animati e didascalie»⁴⁸. E, come nota Honess Roe, queste «interiezioni» animate dal carattere didascalico continuano a essere proposte anche nella produzione di non fiction contemporanea «to clarify, explain, illustrate and emphasise»⁴⁹. La studiosa britannica evidenzia come addirittura:

The use of animated maps, charts, graphs and diagrams in mainstream formats ranging from television news to theatrical documentary are too numerous to mention. The illustrative function of animation has become commonplace to the point of being inconspicuous.⁵⁰

⁴⁷ Cfr. Honess Roe 2014: 183-184.

⁴⁸ Veronesi 1948: 31.

⁴⁹ Honess Roe 2013: 9.

⁵⁰ *Ibidem*.

Si noti però che gli inserti in animazione presenti nelle opere audiovisive di non fiction non hanno necessariamente una funzione didascalica e sono rintracciabili anche in prodotti che esulano dai generi del documentario menzionati da Veronesi. Si pensi alla scena di *Chelovek s kino-apparatom* (*L'uomo con la macchina da presa*, 1929, di Dziga Vertov) in cui, attraverso la tecnica della *stop motion*, una macchina da presa viene fatta montare sul proprio treppiede e camminare fuori dall'inquadratura, usando il proprio sostegno come fossero delle gambe. Similmente, in *Lettre de Sibérie* (*Id.*, 1958, di Chris Marker) troviamo una "interiezione" umoristica avente per protagonista il lungamente estinto mammut, durante la quale questo animale ci viene mostrato, ad esempio, mentre posa per un ritratto o mentre, nello scavare un tunnel, muore a causa di uno spiraglio di luce, sotto gli occhi di un topo che ricorda molto da vicino il Jerry della serie *Tom and Jerry* (*Tom & Jerry*, 1940-1957, di William Hanna e Joseph Barbera).

Nel documentario contemporaneo, poi, a seguito del successo ottenuto da *Bowling for Columbine* (*Bowling a Columbine*, 2002, di Michael Moore), la presenza d'inserti animati, volti a rimarcare una questione che al regista preme particolarmente mettere in risalto o a condensare accadimenti che si sono svolti in un arco temporale esteso, è diventata molto frequente. In questo lungometraggio del documentarista americano vi è, infatti, anche una sequenza in animazione dal carattere umoristico, ove un proiettile parlante porta all'attenzione dello spettatore il ruolo rivestito dall'uso delle armi nell'affermarsi della democrazia statunitense. Tale film ha saputo richiamare un vasto pubblico nei cinema, divenendo un modello di riferimento per la creazione di documentari di successo. Molti documentaristi, tra cui ad esempio Franny Armstrong,

Davis Guggenheim e Morgan Spurlock, ne hanno pertanto imitato la ricetta, compreso appunto l'uso non esclusivamente didascalico dell'animazione.⁵¹

In conclusione, possiamo affermare che non solo quest'ultima non è incompatibile con il racconto del reale, ma addirittura intrattiene con il documentario una relazione che affonda le proprie radici nel periodo del cinema delle origini. Assodato ciò, resta però da chiedersi se dal punto di vista della modalità di rappresentazione visiva anche per il cinema d'animazione, così come per quello dal vero, sia possibile o meno distinguere tra un linguaggio finzionale e uno di non fiction.

I.2. Oltre il realismo: l'animazione rapportata ai «discourses of sobriety»

Nel suo libro *Understanding Animation* Paul Wells mette in luce come, pur essendo il realismo un concetto di per sé relativo, nel caso dell'animazione, si considera solitamente l'«iper-realismo»⁵² dei film Disney «as the yardstick by which other kinds of animation may be measured for its relative degree of 'realism'»⁵³. Egli spiega: «In other words, the animated film may be defined as non-realist or abstract the more it deviates from the model of 'hyper-realism' located in the Disney film»⁵⁴. Il parametro di riferimento per la misurazione del grado di realismo di ogni prodotto audiovisivo in animazione sono quindi pellicole che, come puntualizza Stephen Rowley, non solo ricorrono a uno stile di creazione del movimento –quale lo *squash and stretch*– che enfatizza eccessivamente le movenze dei personaggi, ma abbondano anche di «magical acts (the Queen's transformation in *Snow White*, boys turning into donkeys in *Pinocchio*), animation of usually inanimate objects (Pinocchio himself, and the living

⁵¹ Cfr. Honess Roe 2013: 10.

⁵² Tale termine è inteso nell'accezione proposta in Wells 1998: 25-26.

⁵³ *ivi*: 25.

⁵⁴ *Ibidem*.

mountains, flowers and broomsticks in *Fantasia*), animals being able to speak (*Dumbo* and *Bambi*), and decidedly unreal bodies (an elephant that can fly with its ears in *Dumbo*)»⁵⁵.

Si potrebbe obiettare che oggi, con la tecnologia digitale, si possono ottenere animazioni dotate di una verosimiglianza di molto superiore rispetto a quella esibita da film come *Dumbo* (*Dumbo – L'elefante volante*, 1941, di Ben Sharpsteen) o *Bambi* (*Id.*, 1942, di David D. Hand). Pertanto, è forse possibile individuare un metro di paragone più adeguato dell'iper-realismo disneyano. Eppure, anche considerandolo nei termini di mimesi, il realismo in animazione risulta essere sempre una forma di «over-illusionism»⁵⁶. Ciò si deve al fatto che, come ricorda Paul Ward nel suo saggio “Animated Realities: The Animated Film, Documentary, Realism”, «even at its most mimetic (e.g. *Final Fantasy: The Spirits Within* [2001]) animation just does not correspond to the real in the same way as live-action»⁵⁷.

Di conseguenza, perfino quando un prodotto audiovisivo in animazione ha per soggetto il reale, qualsiasi sia la tecnica utilizzata per realizzarlo, esso tenderà sempre a denunciare il suo essere un'opera artefatta, «ipotecata» da quella stessa «soggettività inevitabile»⁵⁸ di cui André Bazin parla in relazione alla pittura. In altri termini, ciò che vediamo scorrere davanti ai nostri occhi è ben lungi dall'essere una documentazione oggettiva dell'evento rappresentato. Si tratterà piuttosto di un'interpretazione creativa (e a volte immaginativa) dell'accadimento in questione, che riflette il punto di vista personale del suo autore. L'ontologia di un film d'animazione è, infatti, più prossima a quella dell'arte plastica che non a quella della fotografia e, pertanto, visivamente

⁵⁵ Rowley 2005: 68.

⁵⁶ Wells 1998: 27.

⁵⁷ Ward 2008: senza pagina.

⁵⁸ Bazin 1945: 6.

un'opera di non fiction realizzata con questo mezzo d'espressione potrà intrattenere con il reale un rapporto di natura iconica o simbolica, ma non di tipo indessicale. Ne consegue che, come spiega Ward,

even the most 'realistic' animation [...] will be watched *as* animation, rather than as a 'recording' of an actual pro-filmic world. That is, despite any truth claims made, or real-world situations and relationships shown, the 'animatedness' will still be an overriding feature of the film for the viewer as they watch the film.⁵⁹

Il medesimo studioso precisa in una pubblicazione successiva:

[...] animation's essential "abstraction" tends to make the viewer aware that s/he is watching something other than a mimetic recording of an external reality. Any realism obtained in these films is to do with generic/narrative conventions and verisimilitude rather than any sense of the film actually resembling the world we live in.⁶⁰

Non stupisce, quindi, che nel suo testo *De la fiction* Roger Odin utilizzi un film come *Neighbours* (*Id.*, 1952, di Norman McLaren) – che è stato spesso ascritto alla categoria del documentario animato ed è stato insignito dell'Oscar come miglior cortometraggio documentario – per andare a delineare quella che egli denomina la lettura «favolizzante»⁶¹. Quest'ultima prevede la costruzione di «un enunciatore reale che si rivolge a me [fruitore] come a una persona reale e cerca di dare una norma ai miei comportamenti»⁶². Si tratta, però, di una modalità di lettura intermedia tra quella documentarizzante e quella finzionalizzante in quanto, se da un lato pone «lo spettatore di fronte a un discorso» (ovvero gli impartisce un insegnamento) e lo induce appunto a costruire un noi enunciatore reale, dall'altro lato gli consente «di sentirsi toccato dalla storia raccontata»⁶³, un po' come accade fruendo le favole di Esopo. Tuttavia, mentre queste ultime utilizzano vicende dal carattere marcatamente finzionale per trasmettere una morale, *Neighbours* si fa portatore di un messaggio pacifista attraverso

⁵⁹ Ward 2005: 89.

⁶⁰ Ward 2008: senza pagina.

⁶¹ Odin 2000: 89.

⁶² *ivi*: 93.

⁶³ *ivi*: 97. Per una trattazione della modalità di lettura documentarizzante si veda *ivi*: 191-211, mentre per quella finzionalizzante si rimanda a *ivi*: 3-166.

l'esagerazione di una situazione che potrebbe accadere nella realtà. Il film ha, infatti, come oggetto un conflitto tra due vicini di casa per il possesso di un fiore. Tale scontro diviene man mano sempre più violento fino alla distruzione della pianticella in oggetto e alla morte di entrambi i personaggi. Forse quindi parlare di questa pellicola come di un «film-favola»⁶⁴ dotato di un «potere di verità»⁶⁵ è riduttivo. È invece assolutamente condivisibile la scelta del teorico francese di collocare quest'opera in uno spazio a cavallo tra realtà e finzione.⁶⁶

Ciò detto, l'aspetto interessante, ai fini del nostro discorso, è proprio il fatto che Odin leghi un documentario animato a questa modalità di lettura intermedia, la cui peculiarità è «un processo discorsivo generalizzante»⁶⁷. Come spiega lo studioso, tale generalizzazione si deve al dispiegamento di una serie di procedimenti: «il ricorso all'immagine disegnata»⁶⁸ (che «autorizza la produzione di una rappresentazione schematica meno particolareggiante rispetto alla rappresentazione fotografica»⁶⁹), «la stereotipia»⁷⁰ visiva (che chiama lo spettatore a produrre un «significato generale»⁷¹), «l'immagine-valigia»⁷² (ovvero un'immagine portatrice sia di un significante prettamente iconico sia di uno iconico-cinetico che «rinviano a due significati distinti [...] che si intersecano»⁷³), «la sineddoche generalizzante»⁷⁴ (per cui un singolo elemento rimanda a un'intera categoria), «il passaggio attraverso la linguistica»⁷⁵

⁶⁴ *ivi*: 88.

⁶⁵ *ivi*: 93.

⁶⁶ Per altro si noti che ciò viene riscontrato in relazione a una pellicola creata utilizzando una delle tecniche d'animazione più prossime a quella del cinema dal vero: la *pixillation*.

⁶⁷ *ivi*: 92.

⁶⁸ *ivi*: 90.

⁶⁹ *Ibidem*.

⁷⁰ *Ibidem*.

⁷¹ *Ibidem*.

⁷² *Ibidem*.

⁷³ *Ibidem*.

⁷⁴ *ivi*: 91.

⁷⁵ *Ibidem*.

(ovvero il ricorso a cinèmi che favoriscono «un processo di non individualità»⁷⁶), «il rifiuto della parola»⁷⁷ (grazie al quale i personaggi, e quindi la vicenda stessa, vengono disancorati da uno specifico contesto linguistico-culturale), «la metamorfosi»⁷⁸, «il gioco sui riferimenti culturali»⁷⁹ (che consente di «convocare per allusione avvenimenti di portata generale»⁸⁰) e «la simbolizzazione»⁸¹. La maggior parte di questi espedienti non sono, però, solo caratteristici di *Neighbours*, bensì dell'animazione in generale. Tra i principali dispositivi usati nei film d'animazione Wells individua, infatti, proprio la metamorfosi (che egli sottolinea essere «the constituent core of animation itself»⁸²), la sineddoche, il simbolismo e la metafora,⁸³ tutti procedimenti che nell'ottica di Odin favoriscono la generalizzazione e quindi la favolizzazione. Per di più, l'immagine è disegnata in ciascun film d'animazione creato attraverso la tecnica del disegno animato o del *rotoscoping*, nonché può esserlo anche in film realizzati in digitale. Ne sono un esempio cortometraggi quali *Paperman* (*Id.*, 2012, di John Kahrs) e *La Luna* (*Id.*, 2011, di Enrico Casarosa) che, come rilevato da Helen Haswell, sono entrambi il risultato dell'«application of hand-drawn and organic techniques within a digitally animated environment, to create an aesthetic that evokes nostalgia for traditional animation»⁸⁴. Inoltre, una rappresentazione più schematica di quella fotografica non si ottiene necessariamente solo attraverso l'immagine disegnata. Al contrario, si può raggiungere con qualsiasi tecnica d'animazione che preveda la “fabbricazione” dell'immagine.

⁷⁶ *Ibidem.*

⁷⁷ *Ibidem.*

⁷⁸ *ivi*: 92.

⁷⁹ *Ibidem.*

⁸⁰ *Ibidem.*

⁸¹ *Ibidem.*

⁸² Wells 1998: 69.

⁸³ Cfr. *ivi*: 68-126.

⁸⁴ Haswell 2014: senza pagina.

Pertanto, si avrà il medesimo effetto anche con l'uso dei pupazzi animati, della computer grafica e così via.

In sintesi, risulta evidente come i dispositivi di cui il cinema d'animazione si avvale abitualmente favoriscano la generalizzazione. Anche Roger Manvell e John Halas lo evidenziano, quando nel manuale *The Technique of Film Animation* scrivono: «Where live action particularises, animation generalises, and in the process makes what it seeks to explain universal»⁸⁵. Potremmo quindi essere portati a concludere che ciascun prodotto in animazione che abbia per soggetto il reale potrà al massimo indurre il proprio fruitore a mettere in atto la favolizzazione, ma mai la documentarizzazione. La risposta al nostro quesito di partenza sembra pertanto essere che il linguaggio visivo di questo mezzo d'espressione è intrinsecamente finzionale e che, se da un lato l'animazione può parlare di questioni ed eventi del nostro mondo, dall'altro lato non dispone però di una sua modalità di rappresentazione di non fiction.

Tuttavia, se così fosse, su che basi il già citato Wells affermerebbe, nel suo saggio “The Beautiful Village and The True Village”, che «the use of schematic or diagrammatic modes of pictorial information»⁸⁶ – fatto in molti cortometraggi d'animazione educativi ad argomento fattuale – accresce «the supposed ‘authority’ invested in the data»⁸⁷? A mio avviso, la ragione per cui lo studioso britannico fa tale affermazione è che egli, basandosi sulla sua esperienza di spettatore, intuisce l'esistenza di un linguaggio visivo di non fiction precipuo dell'animazione. Fino ad oggi, però, quest'ultimo è sempre stato cercato nel “luogo” sbagliato. Si è tentato d'individuare guardando all'animazione in termini di realismo grafico, senza tener presente che essa è

⁸⁵ Halas; Manvell 1976: 134.

⁸⁶ Wells 1997: 41.

⁸⁷ *Ibidem*.

«a distinctive form that works in entirely different ways from live-action cinema»⁸⁸. Per identificarlo ritengo sia, invece, necessario considerare la produzione animata ad argomento fattuale nell'ottica di quella «sobriety»⁸⁹ individuata da Bill Nichols come caratteristica del documentario dal vero. Il teorico statunitense nel suo libro *Blurred Boundaries* scrive, infatti, che uno dei tratti «which serve to distinguish [...] documentary representation from fiction»⁹⁰ è l'aderenza

to the principles of rhetoric that govern the discourses of sobriety. These discourses include economics, medicine, law, geography, military strategy, history, anthropology, psychoanalysis, journalism, documentary, and science generally. Such discourses attempt to represent the state of affairs in the historical or natural world itself rather than offer openly imaginative representation of it.⁹¹

Considerando la produzione animata di non fiction in questa prospettiva, noteremo come due siano stati, e siano tutt'oggi, gli approcci e le tipologie di linguaggio visuale adottati nel dar conto del reale. Da un lato, può essere impiegato un modo di rappresentazione in linea con quello adoperato nella produzione animata di fiction. Dall'altro lato, però, è anche possibile che venga invece utilizzato un linguaggio visivo scevro del carattere immaginativo proprio di questo mezzo d'espressione.

I.2.1. L'animazione favolizzante

Il primo approccio viene adoperato per creare opere che mirano a informare intrattenendo e prevede che venga sfruttata l'onnipotenza consentita dall'animazione. Presume quindi che ci si avvalga appieno di quella che John Canemaker individua come la capacità di questo mezzo d'espressione di andare in «places live-action cannot», per esempio personificando «abstract thought and emotion in a direct, immediate way» o usando «symbols to get under the skin of the viewer, or into his or her mind and

⁸⁸ Wells 1998: 6.

⁸⁹ Nichols 1991: 3.

⁹⁰ Nichols 1994: 47.

⁹¹ *Ibidem*.

heart»⁹². In altri termini, tale modo di rappresentazione consiste nello spingersi «beyond where live-action can or should go, not reiterated or imitated reality, but move forward into new areas of believable visualization»⁹³. Una delle caratteristiche di tale approccio è pertanto il dispiegamento di tutta la «graphic and narrational anarchy»⁹⁴ che questo mezzo d'espressione consente. Si creano così animazioni che, nell'andare a dar conto del reale, tendono a:

- (1) drammatizzare i fatti raccontati, rimettendoli in scena attraverso il ricorso a personaggi animati che, in base a quanto delineato da Crafton nel suo *Shadow of a Mouse*, possiamo considerare dei veri e propri attori, sebbene fatti di forme e colori e non carne e ossa;⁹⁵
- (2) far uso di dispositivi narrativi quali la sineddoche, la metamorfosi, la condensazione, il simbolismo, la metafora e così via;
- (3) non considerare le leggi di gravità come vincolanti.

In pratica, quindi, questa forma di rappresentazione del fattuale sfrutta appieno quello che John Halas, in un articolo apparso su *Films and Filming* nel novembre 1956, definisce essere «the power of cartoon to make literal what can be, normally, only figurative, its power of exaggeration in order to present ideas with impact, its ability to project a thought until it obtains an entirely new and, in a curious way, more truthful aspect»⁹⁶. In altre parole, essa adotta il lato più “magico” dell'animazione. E proprio in virtù del fatto che questa modalità di rappresentazione del reale in animazione fa leva in modo significativo su quegli stessi elementi che, come si è visto, Odin riconosce come

⁹² Canemaker in Artis 2007: 238.

⁹³ *Ibidem*.

⁹⁴ Wells 1998: 23.

⁹⁵ Cfr. Crafton 2013.

⁹⁶ Halas 1956: 6. Dell'animazione “favolizzante” si tornerà a parlare ampiamente nei prossimi capitoli, giacché, come vedremo, una delle caratteristiche del documentario animato è proprio il fatto di far ricorso a questo tipo di linguaggio marcatamente finzionale.

propri della lettura «favolizzante»⁹⁷ propongo di denominarla precisamente “animazione favolizzante”.

Un primo esempio di tale approccio è rintracciabile in *The Sinking of the Lusitania*. Questo film, dopo un breve prologo dal vero, presenta un più cospicuo segmento in animazione che, come suggerito da Giannalberto Bendazzi, può essere considerato a tutti gli effetti una «versione filmica delle “ricostruzioni di incidenti” disegnate, che apparivano allora in abbondanza sui giornali tanto americani quanto europei»⁹⁸. Qui viene, infatti, messo in scena, attraverso l’uso di attori animati, quanto occorso il 7 maggio 1915 al largo delle coste irlandesi. Tuttavia, a dispetto del fatto che un cartello presenti questo segmento in animazione come «the first record of the sinking of the Lusitania», esso non si limita a dar conto dell’evento storico in oggetto, bensì ne propone una drammatizzazione. Ecco quindi che troveremo, per esempio, un’inquadratura subacquea di due pesci che fuggono spaventati all’arrivo del missile che poco dopo colpirà la chiglia del Lusitania. Inoltre, in tutta la restante parte del film a campi lunghi della nave che affonda si alternano scene dai toni drammatici, raffiguranti scialuppe ricolme di persone in balia delle onde o il fallimento del tentato ammaraggio di una lancia di salvataggio con la conseguente caduta dei suoi passeggeri in mare. Per di più, nella parte conclusiva della pellicola ci si sofferma a dar conto della morte di una donna e del suo bambino. In un primo momento, infatti, ci viene proposto un cartello che recita: «The babe that clung to his mother’s breast cried out the world – *to avenge the most violent cruelty that was ever perpetrated upon an unsuspecting and innocent people*». Poco più tardi, vediamo l’inquadratura straziante di una madre che annega insieme al proprio figlio (vedi figura 1).

⁹⁷ Odin 2000: 89.

⁹⁸ Bendazzi 1988: 24.

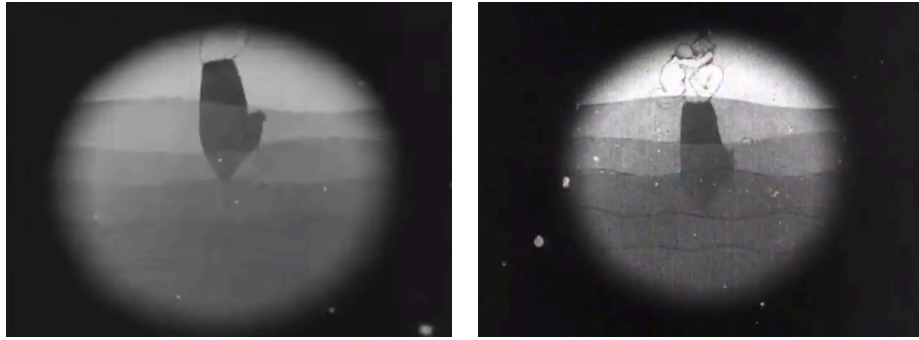


Figura 1. Fotogrammi tratti da *The Sinking of the Lusitania* raffiguranti l'annegamento di una donna con il proprio bambino.

Peraltro, curiosamente, questa donna è l'unico personaggio a essere mostrato più da vicino e nella sua interezza, quasi come se McCay volesse assicurarsi che il fruitore sia partecipe della sua tragedia. Tale pellicola, quindi, proprio come si è visto essere peculiare della favolizzazione, pone «lo spettatore di fronte a un discorso, permettendogli però di sentirsi toccato dalla storia raccontata»⁹⁹.

Nel far ciò *The Sinking of the Lusitania* non sfrutta ancora appieno l'onnipotenza dell'animazione, giacché non rompe con la logica del mondo reale. Nella maggior parte dei film ascrivibili all'animazione favolizzante, invece, troviamo l'impiego dei summenzionati dispositivi individuati da Wells come caratteristici di questo mezzo d'espressione. Si pensi a *Silence* (1998, di Sylvie Bringas e Orly Yadin). Qui, nel ripercorrere la vera storia di Tana Ross, una donna che ha trascorso l'infanzia in un campo di concentramento, non solo viene fatto uso di attori animati e si drammatizza la vicenda, ma si ricorre anche ampiamente a «effetti metaforici»¹⁰⁰ e a strategie narrative finzionali, come la metamorfosi. Vediamo, ad esempio, alcuni bambini tramutarsi in scarafaggi e un uomo acquisire, d'un tratto, le sembianze di un ratto. Per di più, vi è

⁹⁹ Odin 2000: 97.

¹⁰⁰ Per una trattazione di questo concetto si rimanda a Wells 1998: 68.

anche una scena in cui la protagonista viene mostrata nell'atto di volare sopra gli edifici di una cittadina tedesca.

Analogamente, in *The Winged Scourge* (1943, di Bill Roberts), per spiegare il ruolo assolto dall'anofele nella diffusione della malaria e le precauzioni da adottarsi per prevenire il diffondersi di questo male, si ricorre prima a toni drammatici e poi a gag comiche.¹⁰¹ Inoltre, si traducono letteralmente in cinèmi le metafore, o similitudini, di cui il narratore in voce *over* fa uso. È il caso, ad esempio, del momento in cui, nella prima parte di questo cortometraggio prodotto dai Walt Disney Studios su commissione dell'Ufficio di Coordinamento degli Affari Inter-americani, lo speaker afferma che l'anofele è un «tiny criminal which has assumed the proportions of a monster». Visivamente, viene mostrata una zanzara gigantesca che infilza il proprio pungiglione nel tetto di una villa un tempo sfarzosa e ora diroccata (vedi figura 2).



Figura 2. L'anofele gigantesca proposta in *The Winged Scourge*.

In *The Winged Scourge* non mancano nemmeno esempi di ricorso a un linguaggio visivo metaforico svincolato dalla voce *over*. Si pensi alla scena d'apertura del film. La macchina da presa si sofferma a mostrarci un avviso di taglia posto sulla testa dell'anofele, equiparando così questo insetto a un criminale. All'interno di questo cortometraggio vengono, poi, impiegati anche procedimenti quali la metamorfosi e la

¹⁰¹ Non a caso lo studioso Bob Cruz (2011: 130) descrive *The Winged Scourge* come «an odd mix of drama and whimsy».

sineddoche generalizzante. La prima viene utilizzata nella parte iniziale del film per sottolineare come l'anofele sia portatrice di miseria. Quando questo insetto punge un ricco agricoltore, la lussuosa casa in cui l'uomo vive si trasforma in un rudere, il cielo da sereno si fa plumbeo, la vegetazione rigogliosa che circonda l'abitazione lascia il posto a piante rinsecchite e al campo ben coltivato su cui affaccia la casa si sostituisce un terreno arido. Il secondo dispositivo, invece, viene messo in atto attraverso l'anofele stessa. Al posto di mostrare più zanzare portatrici di malaria, si sceglie infatti di sviluppare il film intorno a uno solo di questi insetti, il quale rappresenta però tutta la sua specie. Per di più, i protagonisti della seconda parte del cortometraggio sono quegli stessi sette nani che il pubblico ha imparato a conoscere e ad amare attraverso il lungometraggio di finzione *Snow White and the Seven Dwarfs* (*Biancaneve e i sette nani*, di David Hand). Dopo che la voce *over* ha illustrato come un uomo può velocemente cadere in miseria a causa dell'anofele, vediamo infatti Dotto, Cucciolo, Pisolo, Brontolo e compagni adottare tutte le necessarie precauzioni per evitare che anche a loro tocchi la medesima sorte (cfr. figure 3 e 4).



Figure 3 e 4. Due dei sette nani alle prese con la bonifica dell'area circostante la loro casa.

In sintesi, i film qui presi in esame mostrano come, per affrontare problematiche legate al mondo reale, molte pellicole ricorrono a dispositivi e modalità di rappresentazione proprie della produzione animata più finzionale, arrivando addirittura, a volte, a usare personaggi che lo spettatore è abituato ad associare a un universo

fantastico.¹⁰² Di fronte a questa tipologia di opere il pubblico sarà quindi portato a mettere in atto non una lettura documentarizzante, bensì una lettura favolizzante.

I.2.2. L'animazione sobria

Accanto alla succitata tipologia di prodotti audiovisivi “favolizzanti”, è possibile rintracciare però anche opere ove, per dar conto del fattuale, si adotta invece un'animazione asciutta che ha come obiettivo principale quello di veicolare dati e che attinge il proprio vocabolario grafico, per lo più, da linguaggi visivi di stampo scientifico, quale quello della cartografia, dell'illustrazione medica, del disegno tecnico e così via. Come ricorda Luc Pauwels, queste forme di rappresentazione visuale scientifica non sono «mere *add-ons* or ways to popularize complex reasoning», bensì sono «an essential part of scientific discourse»¹⁰³. Possiamo pertanto affermare che l'animazione, che ha come intento primario quello di veicolare informazioni e ricorre a codesto linguaggio grafico, intrattiene, al pari del documentario dal vero, «a kinship with those other nonfictional systems that together make up what we call the discourse of sobriety»¹⁰⁴. In ragione di ciò, ritengo che tale modalità di rappresentazione del fattuale – che propongo di denominare “animazione sobria” – possa essere considerata il linguaggio di non fiction di questo mezzo d'espressione. A ulteriore dimostrazione di come proprio questo linguaggio, costituito da simboli sviluppati nell'ambito di una scienza visuale, generi nello spettatore la messa in atto di una lettura documentarizzante vi è, inoltre, il fatto che, nel suo saggio “Primetime Digital Documentary Animation: The Photographic and Graphic within Play”, riferendosi alla serie *Line of Fire* (2002,

¹⁰² Si segnala però che questo espediente è stato utilizzato solo in alcuni dei film d'animazione ad argomento fattuale che ricorrono al linguaggio favolizzante. Normalmente si tende, infatti, a non utilizzare personaggi preesistenti.

¹⁰³ Pauwels 2006: vii.

¹⁰⁴ Nichols 1991: 3.

History Channel), Hight affermi: «The digital battle map [...] is typically used to reinforce the certainty of the historical narrative that such documentaries construct»¹⁰⁵. Come già si è visto per Wells, anche Hight si riferisce quindi in termini di marca veridittiva a un'animazione schematica e asciutta che attinge al linguaggio di una scienza visuale, avvallando così l'idea che sia questo il modo di rappresentazione di non fiction di tale mezzo d'espressione.

Un esempio del suddetto linguaggio visuale sobrio si ha in *The Battle of the North Sea* (t.l. La battaglia del Mare del Nord, 1918), cortometraggio che, usando figure ritagliate, illustra lo scontro svoltosi il 31 maggio e il 1 giugno 1916 al largo delle coste danesi tra la flotta inglese e quella tedesca. Tale pellicola, che fa parte di una serie di *map films* prodotti dal Dipartimento della Difesa statunitense, risale allo stesso anno di *The Sinking of the Lusitania* e, al pari del film di McCay, ricostruisce un accadimento relativo alla Grande Guerra. Il modo in cui ciò viene fatto è, però, estremamente diverso. *The Battle of the North Sea* è scevro di ogni forma di drammatizzazione e si limita a riportare i fatti occorsi, alternando didascalie concise e mappe animate che mostrano i movimenti delle imbarcazioni coinvolte nello scontro. In questo caso, quindi, lo sfondo è realizzato attingendo al linguaggio grafico della cartografia, mentre le varie navi sono rappresentate attraverso ritagli di carta dalla forma oblunga, più o meno grandi in relazione all'effettiva dimensione delle imbarcazioni. Si mescolano, pertanto, segni grafici universalmente condivisi a simboli non preesistenti, di cui viene però fornita una precisa legenda nel secondo cartello (vedi figura 5) e che sembrano essere stati sviluppati “scientificamente”, sul modello di quanto Gadrette spiega sia stato fatto da Cohl per *La bataille d'Austerlitz*.¹⁰⁶

¹⁰⁵ Hight 2008: 15.

¹⁰⁶ Cfr. Gadrette 1909: 119.

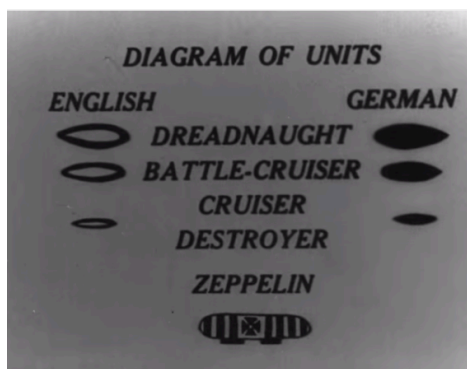


Figura 5. Cartello di *The Battle of the North Sea* che spiega a cosa corrispondono i vari simboli impiegati.

Questa scelta di optare per un linguaggio visuale che non aspira a farsi iconico assommata all'adozione di un approccio puramente informativo – come esplicitato nel cartello d'apertura –¹⁰⁷ fa sì che il film restituisca un'impressione di oggettività.

La medesima sensazione d'imparzialità possiamo rintracciarla anche nelle animazioni che Paul Rotha ha prodotto usando quel linguaggio grafico universale noto come Isotype.¹⁰⁸ Tale vocabolario visuale è stato sviluppato dal sociologo austriaco Otto Neurath, in collaborazione con la moglie Marie, e nasce per veicolare nozioni tecniche, statistiche e biologiche attraverso diagrammi statici.¹⁰⁹ Definito dallo stesso Neurath un «complicated method of *visually arguing*»¹¹⁰, tale linguaggio grafico viene descritto da Tim Boon nella sua monografia *Films of Fact* come «a system that entailed following a set of rules in the manipulation of a set of standardized symbols»¹¹¹. Lo studioso spiega, inoltre, che esso è stato concepito come «a visual means to promote social and scientific planning to general public»¹¹². Di conseguenza, al pari dei linguaggi grafici delle varie scienze visuali, anch'esso intrattiene una rapporto con i

¹⁰⁷ Il primo cartello del film, infatti, sotto al titolo della pellicola recita: «Animated from data contained in British and German reports, official and non official».

¹⁰⁸ Isotype è l'acronimo di International System of Topographic Picture Education.

¹⁰⁹ Per una trattazione approfondita del lavoro fatto dai coniugi Neurath si rimanda a Burke; Kindel; Walker 2013.

¹¹⁰ Neurath in Burke 2013: 370.

¹¹¹ Boon 2008: 128.

¹¹² *Ibidem*.

«discourses of sobriety»¹¹³. Proprio in virtù di questa sua qualità, Paul Rotha ha scelto di impiegare tale linguaggio visuale per creare le animazioni dei suoi documentari. Il regista e produttore britannico muoveva, infatti, dalla convinzione che:

There is a great difference between pictures which create a mood when you contemplate them, create an atmosphere and an emotional response, and pictures designed to impact clear-cut information. Sometimes, by the way, you come across a mixture of both which is irritating and unpardonable.¹¹⁴

Pertanto, a suo avviso, la simbologia impiegata in prodotti che si prefiggevano un intento educativo doveva essere il più semplice possibile, così da favorirne l'immediato riconoscimento da parte dello spettatore.¹¹⁵ In un articolo apparso su *The Museum Journal* del novembre 1946 egli spiega: «If a symbol is designed to convey a meaning, which is its only reason for existence, the act of conveyance must be near instantaneous as the relation between the eye and the mind permits»¹¹⁶. Rotha inoltre aggiunge:

The neutrality of symbols is also of significance. If facts and information are to be presented without bias, as map-makers should present their atlases, the symbols used in charts and films should have no negative or positive associations. The aim is to provide information for free discussion from any point of view and perhaps for very different arguments.¹¹⁷

Agli occhi del documentarista inglese gli Isotypes avevano tutte queste qualità e, pertanto, nei primi anni Quaranta del Novecento egli avvia una collaborazione con Neurath che porta sia alla realizzazione dei segmenti animati di documentari dal vero, quali *Blood Transfusion* (1942), *World of Plenty* (1943, di Paul Rotha) e *Land of Promise* (1945, di Paul Rotha), sia alla creazione di cortometraggi interamente in animazione, come *A Few Ounces a Day* (1941).

In entrambi i casi, l'animazione tende a essere diagrammatica e si fornisce una legenda dei simboli impiegati attraverso cartelli (vedi ad esempio figura 6) o facendo

¹¹³ Nichols 1994: 47.

¹¹⁴ Rotha 1946: 141.

¹¹⁵ Cfr. *ivi*: 142.

¹¹⁶ *Ibidem*.

¹¹⁷ *Ibidem*.

spiegare alla voce *over* a cosa rimanda ciascun cinèma, in occasione della sua prima comparsa.

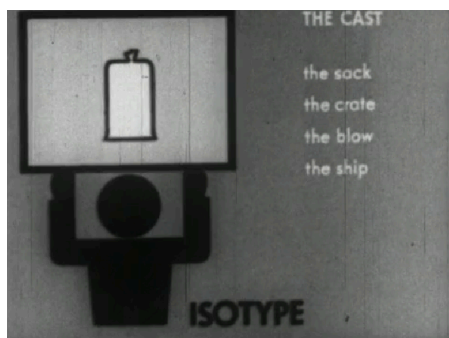


Figura 6. Uno dei vari cartelli proposti all'inizio di *A Few Ounces a Day* attraverso cui vengono presentati i vari Isotypes.

Inoltre, l'obiettivo che informa la realizzazione di queste animazioni non è quello di intrattenere lo spettatore, bensì di veicolare informazioni e dati. A spiegarlo è stata la stessa Marie Neurath nel 1946 in un articolo dal titolo "Isotype in Films". Qui ella scrive:

People who have seen *The world of plenty* [sic] or *Blood transfusion* may have noticed that the Isotype diagrams used in them are somewhat different from other diagrams used in films. For instance the little man figures never make funny faces to provoke a laugh. [...] We think out: which is the point that has to be brought home, and then we try to do so in such a way that everybody will grasp it. We avoid distracting the attention from the more important issues.¹¹⁸

Suo marito Otto, invece, ha messo in luce il carattere prevalentemente informativo del proprio linguaggio grafico per contrapposizione rispetto all'approccio "favolizzante" adottato negli stessi anni dai Walt Disney Studios. Egli, infatti, nel 1942 è addirittura arrivato a rifiutare a una rivista il permesso di pubblicare alcuni suoi diagrammi, poiché era venuto a conoscenza del fatto che sarebbero stati impaginati accanto ad alcune inquadrature di un non precisato film d'animazione ad argomento fattuale prodotto dallo studio di Burbank.¹¹⁹ E, nello spiegare all'editore la ragione del proprio diniego, Neurath ha dichiarato: «The mixture of Disney photos and our own drawings is

¹¹⁸ Neurath 1946: senza pagina.

¹¹⁹ Cfr. Burke 2013: 370.

unbearable – *either – or*. The reason is, that his maps and other drawing in principle do not intend, what we intend to do, i.e. giving some *educational information*»¹²⁰.

La differenza tra l'approccio di Neurath e quello dei Walt Disney Studios (e quindi più genericamente tra l'animazione sobria e quella favolizzante) risulta evidente se mettiamo a confronto il modo in cui vengono rappresentate le cellule del sangue in *Blood Transfusion* e in *Defense Against Invasion* (1943, di Jack King). Nel primo, che è stato animato dalla Science Films in collaborazione con l'Isotype Institute, esse sono rappresentate da dei semplici tondi neri, mentre nel secondo, che è stato prodotto dallo studio di Burbank su richiesta dell'Ufficio di Coordinamento degli Affari Inter-americi, esse vengono raffigurate come informi chiazze rosse dai comportamenti antropomorfi, le quali indossano un cappello bianco che evoca l'elmetto da operaio, figura a cui la voce *over* le equipara (cfr. rispettivamente la figura 7 e 8).

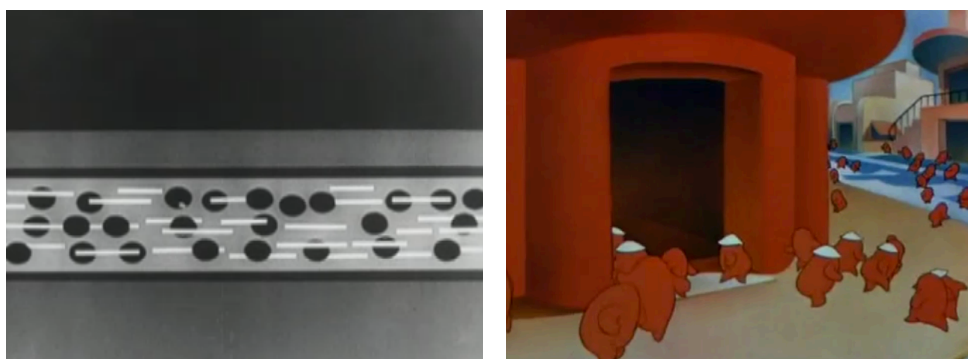


Figure 7 e 8. Raffigurazione delle cellule del sangue in *Blood Transfusion* e in *Defense Against Invasion* a confronto.

Si noti, però, che, pur prediligendo l'animazione favolizzante, anche i Walt Disney Studios hanno sperimentato l'approccio sobrio in *Four Methods of Flush Riveting* (1940, di James Algar). Tale film, come *The Winged Scourge*, è a disegni animati ed è stato realizzato su commissione. In questo caso, però, a richiederlo è stata la Lockheed Aircraft Corporation e a essere illustrati sono quattro diversi metodi

¹²⁰ Neurath in *Ibidem*.

utilizzabili per rivettare tra loro le lastre di alluminio nel costruire un aereo. Anche il modo di rappresentazione visuale di questo cortometraggio è molto diverso da quello di *The Winged Scourge*. Se, infatti, a livello sonoro, anche qui è un narratore in voce *over* a guidare lo spettatore alla scoperta di ciascuna metodologia, visivamente si opta però per un approccio asciutto e una *color palette* limitata. Su un fondale blu vengono, infatti, animate immagini in sezione del processo di ribaditura delle due lastre, create attingendo alla simbologia propria del disegno industriale e sfruttando quasi esclusivamente la scala dei grigi (si veda ad esempio la figura 9). Ne risulta una pellicola che non a caso viene descritta da Honess Roe come una «dry animated lecture»¹²¹, il cui aspetto «is akin to textbook diagrams put into simple motion»¹²².



Figura 9. Fotogramma tratto da *Four Methods of Flush Riveting*.

Gli esempi di animazioni realizzate ricorrendo a questa modalità di rappresentazione sobria si potrebbero moltiplicare pressoché all'infinito, in quanto è proprio questo tipo di linguaggio asciutto, reminiscete delle illustrazioni diagrammatiche dei libri di testo o dei disegni fatti dai docenti sulla lavagna per chiarire un concetto, a essere adottato in quelle interiezioni informative che, come si è visto nel paragrafo precedente, proprio Honess Roe dichiara essere così onnipresenti nella

¹²¹ Honess Roe 2011: 16.

¹²² *Ibidem*.

produzione fattuale in *live-action* odierna da non catturare più nemmeno l'attenzione dello spettatore.¹²³

Emerge quindi come l'animazione favolizzante e quella sobria siano state usate entrambe per creare sia prodotti audiovisivi ad argomento fattuale interamente in animazione sia inserti animati di documentari prevalentemente dal vero. Risulta inoltre evidente come esse non siano una l'evoluzione dell'altra. Al contrario, sono due forme di rappresentazione che corrono parallele lungo tutta la storia del cinema e che possono essere considerate, rispettivamente, il linguaggio visivo finzionale e di non fiction di questo mezzo d'espressione.

Si potrebbe obiettare che la modalità di rappresentazione sobria prevede spesso il ricorso a simboli creati facendo leva «on accepted frames of reference in science that often are no longer challenged or revisited»¹²⁴ e che, di conseguenza, ha con il reale una relazione arbitraria, ben lungi da quel rapporto indessicale (tutt'oggi considerato «a seemingly irrefutable guarantee of authenticity»¹²⁵) che lega il documentario dal vero al fattuale. È però importante notare in primo luogo che, come già sottolineato, l'animazione ha caratteristiche molto diverse dal cinema in *live-action* e, da un certo punto di vista, è più prossima all'arte plastica che non alla fotografia. In secondo luogo, non s'intende qui argomentare che i prodotti audiovisivi che adottano l'animazione sobria sono da considerarsi dei documentari alla stessa stregua di quelli in *live-action*. Si desidera piuttosto dimostrare come, al pari del cinema dal vero, anche quello d'animazione abbia un suo linguaggio di non fiction, il quale intrattiene con il documentario in *live-action* lo stesso tipo di rapporto che v'intrattiene la letteratura di non fiction piuttosto che la produzione radiofonica a carattere fattuale. In altre parole, si

¹²³ Cfr. Honess Roe 2013: 9.

¹²⁴ Pauwels 2006: xv.

¹²⁵ Nichols 1991: 150.

tratta di un linguaggio che può essere ascritto alla macro area della non fiction, ma presenta poi proprietà legate alla specificità del medium animazione.

Si rileva infine che, come sempre accade nel cinema, possiamo incappare in film ove la modalità di rappresentazione sobria è stata ibridata con quella favolizzante o, addirittura, trovare documentari dal vero in cui sono compresenti inserti che ricorrono sia all'uno sia all'altro linguaggio. Si pensi, per esempio, ad *An Inconvenient Truth* (*Una scomoda verità*, 2006, di Davis Guggenheim) o a *Waiting for Superman* (2010, di Davis Guggenheim).¹²⁶ In entrambi questi lungometraggi vi sono interiezioni diagrammatiche volte a veicolare dati e statistiche, recanti addirittura l'indicazione della fonte da cui sono state tratte le informazioni visualizzate. Eppure in essi troviamo, al contempo, anche inserti dal carattere prettamente finzionale, quali rispettivamente un'inquadratura raffigurante un orso che non riesce più a trovare un iceberg su cui potersi riposare e una scena che restituisce il concetto del passaggio delle nozioni da insegnate ad allievo, mostrando una maestra che apre letteralmente il cranio di un bambino e vi versa lettere e numeri.¹²⁷ Non mancano poi nemmeno casi in cui, sebbene l'intento dell'animatore fosse quello di creare un prodotto puramente informativo, ha finito per inserire inavvertitamente una limitata percentuale di momenti d'intrattenimento. Esempio in tal senso è quanto si è registrato per il già citato *A Few Ounces a Day*. Un sondaggio svolto tra gli spettatori ha, infatti, rilevato che, a dispetto delle intenzioni di Neurath e Rohta, alcuni punti di questo cortometraggio hanno suscitato ilarità negli spettatori o, addirittura, rievocato loro alla mente proprio quelle

¹²⁶ Questi due documentari trattano rispettivamente dei cambiamenti climatici in atto e delle condizioni in cui versa la scuola pubblica statunitense.

¹²⁷ Per altro curiosamente scorrendo i titoli di coda di ambedue i film si può notare come, in entrambi i casi, due siano stati gli studi di animazione cui ci si è rivolti. A uno si è chiesto di realizzare gli inserti "favolizzanti" e all'altro di creare quelli "sobri", a ulteriore dimostrazione di come si tratti di due linguaggi diversi che richiedono pertanto competenze differenti.

animazioni dei Walt Disney Studios da cui i due artisti volevano prendere le distanze.¹²⁸ Ciò non toglie però che, come suggerisce proprio il creatore di Mickey Mouse, attraverso l'animazione sia possibile dar conto del vero «with excessive laughter as well as with the boredom of ponderous belaboured soberness»¹²⁹, ovvero che si possa identificare sia un linguaggio animato finzionale sia uno di non fiction.

¹²⁸ Per esempio, uno spettatore ha commentato: «... a very bad English cartoon, trying to copy Walt Disney» (F40C in Anonimo 1941: 2). Un altro invece ha detto: «I don't think it was really good –it's a serious subject, but everyone laughed – look at that ship blowing up – well they laughed. If they'd shown a reall [sic] ship going down it would have gone home much more» (F35c in *ivi*: 5).

¹²⁹ Disney 1955: 75.

II. PER UNA DEFINIZIONE DI DOCUMENTARIO ANIMATO

Se nel precedente capitolo si è visto come due siano i principali linguaggi di cui ci si può avvalere per raccontare il reale attraverso l'animazione, è ora necessario entrare nel merito di cosa sia un documentario animato.¹ Vi è chi come Gunnar Strøm ritiene che, a un livello elementare, con quest'espressione si debbano intendere tutti quei documentari «in which an extensive part –at least fifty percent– is animated»². Tuttavia, Honess Roe evidenzia giustamente come utilizzare la percentuale di animazione presente in un prodotto audiovisivo ad argomento fattuale come unità di misura per stabilire se esso possa o meno essere considerato un documentario animato sia inappropriato, poiché si rischia di ridurre la classificazione di queste opere a una questione puramente quantitativa. A suo avviso, il discrimine dovrebbe piuttosto essere individuato nel tipo di rapporto che lega l'animazione al prodotto audiovisivo che ne fa uso. In altre parole, per la studiosa britannica si dovrebbe parlare di documentario animato solo quando l'animazione è parte integrante del testo di non fiction in cui viene impiegata, ovvero quando assolve una funzione primaria e non di semplice abbellimento.³ Ella pertanto ritiene più corretto definire un documentario animato come «a non fiction film that uses animation as a means of visual representation»⁴, ma nel quale «the animation must be integrated to the extent that the meaning of the film would become incoherent were it to somehow be removed»⁵. Accanto a questa definizione

¹ Il presente capitolo riprende in parte e amplia Formenti 2014a.

² Strøm 2003: 49.

³ Cfr. Honess Roe 2013: 4.

⁴ Honess Roe 2016: 44.

⁵ Honess Roe 2013: 4. L'importanza che assume il fatto che l'animazione sia parte integrante del testo filmico in cui questo medium viene adoperato emerge anche da quanto scrive il regista Andy Glynne nel suo saggio "Drawn from Reality: The Animated Documentary". Egli infatti afferma: «There are, of course, instances when animation doesn't work, when it is put into a film as an afterthought or simply because a director thinks it might look good» (Glynne 2013: 75). Sebbene quindi egli non dica esplicitamente che in questo caso non si può parlare di documentario animato, con tali parole sostiene indirettamente quanto delineato dalla studiosa britannica.

basilare di tale tipologia di prodotti audiovisivi Honess Roe ne fornisce poi anche una più articolata. Riprendendo in parte la definizione di documentario data da Bill Nichols,⁶ ella infatti scrive nella sua monografia:

[...] I would suggest that an audiovisual work (produced digitally, filmed, or scratched directly on celluloid) could be considered an animated documentary if it: (i) has been recorded or created frame by frame; (ii) is about *the* world rather than *a* world wholly imagined by its creator; and (iii) has been presented as a documentary by its producers and/or received as a documentary by audiences, festivals or critics.⁷

Emerge così come nemmeno la tecnica di animazione adottata debba costituire un elemento di discriminazione, bensì lo siano solo il contenuto e il modo in cui il film viene presentato e recepito. Ciò risulta condivisibile. Tuttavia, ritengo che, al pari di quelle discusse in precedenza, anche questa definizione tenda a non restituire un corretto senso di cosa sia effettivamente un documentario animato, giacché muove sempre dal presupposto che quest'ultimo possa essere considerato una vera e propria forma di cinema del reale.

Certamente, infatti, come ricorda il regista Daniele Gaglianone, «non esistono né il documentario né il documentario *puro*»⁸, ovvero nessun prodotto di non fiction potrà mai essere «totalmente privo di messa in scena»⁹ o completamente oggettivo. Non a caso, quando John Grierson nel 1933 definisce per la prima volta il documentario, ne parla nei termini di «creative treatment of actuality»¹⁰. È, però, necessario chiedersi: fino a che punto può essere creativo il trattamento operato sulla realtà perché si possa ancora parlare di documentario? Può un prodotto realizzato attraverso un medium quale l'animazione, che prevede la totale *ri-creazione* degli eventi narrati da parte di un artista

⁶ Cfr. Nichols 2001: 6-41.

⁷ Honess Roe 2013: 4.

⁸ Gaglianone in Prono 2012: 25.

⁹ *Ibidem*.

¹⁰ Grierson 1933: 8. Questa definizione viene molto spesso invocata dagli studiosi nel teorizzare il documentario animato per giustificare la scelta di considerarlo una forma di cinema del reale e, per questo motivo, si è qui scelto di farvi riferimento. Per una più comprensiva trattazione e messa in discussione del concetto stesso di documentario rimando, invece, a Formenti 2013: 13-21.

e l'utilizzo dell'intero spettro delle «resources of the creative imagination»¹¹, essere ancora considerato un prodotto di non fiction solo per il fatto che ha per soggetto una vicenda reale?

Apparentemente, secondo la maggior parte degli studiosi che si sono dedicati allo studio di questa forma, la risposta è sì, tant'è che Nichols nella seconda edizione del suo *Introduzione al documentario* arriva addirittura a porre a-problematicamente sullo stesso piano titoli interamente o quasi in animazione, quali *Vals Im Bashir* e *His Mother's Voice* (1997, di Dennis Tupicoff), e prodotti di non fiction dal vero come *Nuit et bruillard* (*Notte e nebbia*, 1955, di Alain Resnais).¹² Se ciò accade è perché, fin da quando i documentari animati hanno iniziato a ottenere attenzione a livello accademico nei tardi anni Novanta, la tendenza è stata proprio quella di classificarli come prodotti del cinema del reale.¹³ Buona parte della letteratura su questa forma audiovisiva apparsa fino ad oggi prova, infatti, a dimostrare perché queste opere, pur essendo in animazione, dovrebbero essere considerate a tutti gli effetti dei documentari. E, proprio a tal fine, molte delle riflessioni sviluppatesi intorno a tale tipologia di prodotti audiovisivi hanno teso a concentrarsi sull'andare a provare come questi testi siano ascrivibili a una delle modalità di rappresentazione del cinema del reale individuate da Nichols.¹⁴ Per esempio, secondo Del Gaudio i documentari animati ricadono in quella che il teorico statunitense

¹¹ Nichols 2010: 110.

¹² Cfr. *ivi*: 110-111.

¹³ Se gli studiosi sembrano non aver dubbi sul fatto che il documentario animato sia una vera e propria forma di documentario, i registi che realizzano tale tipologia di opere hanno opinioni più variegata di dove sia più corretto collocare queste opere. Da un lato, vi è chi come Orly Yadin è fermamente convinto che si debba parlarne nei termini di documentari. Parlando del suo lavoro, egli infatti scrive: «My film *Silence* (1998) (co-produced and co-directed with Sylvie Bringas) is a short animated film. It contains no archival images of the Holocaust, no interviews with survivors, experts or eyewitnesses, no shots of the locations where these events took place, and yet it is a documentary and a true story. [...] all forms of documentary are merely *representations* of reality and in that sense, an animation film is no different from any other film style» (Yadin 2005: 168). Dall'altro lato, vi è chi non è certo che si possa parlare di queste opere come di prodotti del cinema di non fiction. È il caso, ad esempio, di Jonas Odell il quale, quando gli è stato chiesto se i suoi corti *Släkt & vänner* (2002), *Lögner* (2008) e *Tussilago* (2010) fossero dei documentari, ha risposto: «Sono certamente basati su interviste documentaristiche, ma se siano o no documentari non lo so. Forse è meglio lasciarlo decidere agli studiosi di cinema» (Odell in Martinelli 2012: 131).

¹⁴ Per una trattazione approfondita delle varie modalità si rimanda a Nichols 2001: 142-211.

identifica come la «modalità riflessiva»¹⁵. Riferendosi a queste animazioni ad argomento fattuale, ella infatti scrive: «[...] the reflexive mode seems a particularly appropriate mode in which to situate certain animated films, since animation itself acts as a form of ‘metacommentary’ within a documentary, a form that is traditionally characterized by live-action and non-dramatization»¹⁶. La studiosa, che nel suo saggio si concentra per lo più sui documentari animati ad argomento scientifico, spiega così la propria affermazione:

In the ‘theoretical’ documentary, i.e. documentaries which explore and investigate theory, animation prompts the viewer to a ‘heightened consciousness of his or her relation to the text and of the text’s problematic relation to that which it represents’. Even more specifically, in the case of films which explore or communicate principles of *scientific* theory [...], animation serves to create a rupture between the signifier and the signified, thus reinforcing the theoretical nature of the information presented, and foregrounding the aforementioned ‘heightened consciousness’ about its ‘factuality’.¹⁷

Sei anni più tardi Gunnar Strøm in un saggio dal titolo “The Animated Documentary” pubblicato sulle pagine dell’*Animation Journal* afferma invece che molti documentari animati ben si prestano a essere ascritti alla «‘performing’ mode»¹⁸ di Nichols, mentre Paul Ward nel 2005 mostra come una parte consistente di questi prodotti possa essere ricondotta alla «modalità partecipativa»¹⁹. Egli evidenzia, infatti, come non solo «the subjects themselves will often interact with the animator by becoming involved in the production process»²⁰, bensì nel creare queste opere audiovisive vi sia anche «the tendency towards collaborative working methods or, at the very least, methods that draw in the subjects in a way that is rarely seen or felt to the same extent in the live-action documentary context»²¹.

¹⁵ *ivi*: 151.

¹⁶ Del Gaudio 1997: 192.

¹⁷ *ivi*: 192-193.

¹⁸ Strøm 2003: 52. Per una descrizione della modalità performativa si veda Nichols 2001: 199-209.

¹⁹ *ivi*: 151.

²⁰ Ward 2005: 95.

²¹ *ivi*: 94.

Come suggerito da Jonathan Rozenkrantz nel suo saggio “Colourful Claims: Towards a Theory of Animated Documentary”, questa tendenza a invocare le modalità di rappresentazione del documentario di Nichols nel teorizzare il documentario animato probabilmente affonda al tempo stesso nel desiderio di validare questi film come documentari a tutti gli effetti e nella convinzione che questa legittimazione possa essere conseguita semplicemente collocandoli a forza in una delle categorie del teorico statunitense.²² E tale urgenza di provare a tutti i costi la giustezza di ascrivere queste opere al cinema del reale, individuata da Rozenkrantz in relazione alla tendenza a ricondurre tali prodotti audiovisivi a una delle modalità di Nichols, attraversa quasi tutta la letteratura in materia di documentario animato. Anche chi come Honess Roe prende le distanze da tale propensione a invocare i modi di rappresentazione del teorico statunitense fa in ogni caso vertere gran parte della propria trattazione sulla validazione dell’idea che il documentario animato sia una forma di cinema dal vero a tutti gli effetti. La studiosa britannica, infatti, sottolinea come tentare di forzare i documentari animati in uno di questi modi di rappresentazione del cinema del reale sia controproducente poiché rischia d’impedirci di giungere a comprendere appieno questa forma.²³ Ella spiega:

Ward’s ascription of animated documentaries to the interactive mode is, as he admits, only applicable to certain types of animated documentary; not all animated documentaries have a documentary voiceover and even fewer are produced through the interactive relationship between producer and subject. Similarly, Del Gaudio’s definition of animated documentaries as reflexive excludes those films that are not necessarily critiquing live action’s capabilities to represent reality. Even if animation is doing something live action cannot, it does not necessarily follow that the resulting film is self-consciously passing comment on the representational abilities of either approach. The assignment of the performative mode is, I contend, equally limiting. Nichols’ explanation of the performative mode is, at times, nebulous. Although these types of documentaries foreground subjectivity, they also ‘demonstrate how embodied knowledge provides entry into an understanding of

²² Cfr. Rozenkrantz 2011: senza pagina.

²³ Cfr. Honess Roe 2013: 19.

the more general processes at work in society'. This is a definition of the performative documentary that is far harder to reconcile with animation.²⁴

Al tempo stesso, però, nell'arco della sua monografia continua a insistere sull'idea per cui i documentari animati sarebbero dei veri e propri prodotti del cinema del reale, equiparabili a quelli in *live-action*, operazione che a mio avviso costituisce una forzatura al pari del cercare di far rientrare a tutti i costi questi testi in una delle modalità di Nichols.²⁵ Ciò che intendo qui dimostrare è infatti che, se si è propensi a sentire la necessità di giustificare la collocazione di queste opere nel territorio del documentario, lo si deve al fatto che esse intrattengono solo un rapporto esile con quest'ultimo.

II.1. Sonoro veridittivo e corpi animati

Anche quando si fa ricorso a tecniche, come il *rotoscoping* o la *pixillation*, tali per cui l'immagine non è completamente costruita *ex-novo*, bensì mantiene ancora un rapporto con il proprio referente reale, la componente visiva di un prodotto in animazione è sempre caratterizzata da un'ontologia artificiosa. Come spiega Ward, infatti, «you cannot have an animated film that is anything less than completely 'created'. The frame-by-frame production process means that animation is the most 'interventionist' of modes»²⁶. Di conseguenza, a livello visivo, un'opera realizzata usando questo mezzo d'espressione non presenta quel legame indessicale con il soggetto rappresentato (e quindi con il fattuale) che tutt'oggi continua a venir

²⁴ *Ibidem*.

²⁵ Vi è anche chi come Paul Wells sceglie di non tentare di dimostrare l'appartenenza di queste opere a uno dei modi di rappresentazione del documentario di Nichols e sottolinea come i documentari animati possano essere classificati secondo quattro diverse modalità di produzione che egli denomina «imitative mode», «subjective mode», «fantastic mode» e «post-modern mode» (Wells 1997: 41-45). Tuttavia, come nota Honess Roe, queste modalità non sono altro che una rivisitazione di quelle individuate da Richard Barsan in relazione al cinema del reale (cfr. Honess Roe 2013: 19). Anche quello di Wells, quindi, è in buona sostanza un tentativo di ricondurre il documentario animato a categorie della non fiction dal vero. Cambia semplicemente il modello di riferimento scelto.

²⁶ Ward 2005: 85.

considerato dagli spettatori «a seemingly irrefutable guarantee of authenticity»²⁷, sebbene sia stato provato più volte con quanta facilità, grazie alle odierne tecnologie digitali, sia possibile alterare un'immagine fotografica o addirittura aggiungere in essa elementi non presenti nel profilmico.²⁸ Pertanto, a differenza di un prodotto di non fiction tradizionale un documentario animato non solo difetta di un rapporto visivo diretto con il reale (fatto che di per sé fa vacillare ai nostri occhi l'idea che esso possa essere considerato un documentario a pieno titolo), ma è anche soggetto a quello stesso «problem of finding itself with a body too many»²⁹ di cui Nichols parla in relazione alla fiction ad argomento storico. Riferendosi a quest'ultima tipologia di opere il teorico statunitense spiega che, «when an actor reincarnates a historical personage, the actor's very presence testifies to a gap between the text and the life to which it refers. It reduces representation to simulation»³⁰. Ciò è ancor più vero per un documentario animato, giacché in esso i cosiddetti attori sociali (ovvero i reali protagonisti della vicenda narrata) sono impersonati da interpreti “fabbricati”, le cui fattezze spesso non sono nemmeno analoghe a quelle dei loro referenti reali. Si pensi, ad esempio, al caso di *It's Like That* (2003). Questo cortometraggio, che è stato realizzato dal collettivo femminile Southern Ladies Animation Group, ruota attorno alle testimonianze di tre bambini letteralmente tenuti prigionieri in un centro di accoglienza australiano per rifugiati. Al fine di proteggere la loro identità, supplire all'impossibilità di entrare nella suddetta struttura per effettuare delle riprese e al tempo stesso evidenziare la condizione di cattività esperita dai tre giovani, essi nel film sono impersonati da altrettanti pupazzi a forma di uccellini. Tale cortometraggio è quindi una dimostrazione lampante di come

²⁷ Nichols 1991: 150.

²⁸ Mockumentary come *Forgotten Silver* (1995, di Costa Botes e Peter Jackson) o *Zelig* (1983, di Woody Allen) costituiscono un esempio lampante di come si possa conferire un aspetto datato a immagini create nella contemporaneità, facendole passare agli occhi del pubblico per materiali di repertorio.

²⁹ Nichols 1991: 249.

³⁰ *Ibidem*.

nel caso dei documentari animati la presenza di un divario tra ciò che vediamo e il fattuale cui il testo filmico rimanda possa essere ben più marcata di quanto non lo sia in un film di finzione ad argomento storico.

Probabilmente proprio a causa di questa mancata corrispondenza indessicale tra ciò che viene proposto sullo schermo e il suo modello reale, come si è detto, gli studiosi che si sono avvicinati a questa forma audiovisiva hanno spesso sentito il bisogno di addurre delle argomentazioni a sostegno dell'idea che il documentario animato sia a tutti gli effetti una tipologia di prodotto del cinema del reale. E ciò su cui si fa maggiormente leva per dimostrare come questa sia la collocazione più appropriata per tali opere è il fatto che frequentemente a livello sonoro uno stretto legame con il fattuale è, invece, presente. A tal proposito, ad esempio, Honess Roe scrive nella sua monografia:

[...] animated documentaries often retain the same oral/aural link with reality as conventional documentaries, by using audio recording of interviews with documentary subjects for example, and ‘there is a “realism” or indexicality to the sound that does not reside in the image.’³¹

Ciò viene spesso messo in rilievo anche nei documentari animati stessi attraverso l'inserimento d'inquadrature raffiguranti un apparecchio di registrazione sonora in “azione”. Esso può essere un microfono, come accade ad esempio in *His Mother's Voice* e in *Ryan* (cfr. figure 10 e 11), o, più frequentemente, un registratore, come avviene nel caso di *Gömd* (2003, di Hanna Heilborn e David Aronowitsch), *Irinka & Sandrinka* (2007, di Sandrine Stoïanov) e *Obsessive Compulsive* (2012, di Andy Glynne) (cfr. figure 12, 13 e 14). Tali inquadrature hanno la funzione di ricordare allo

³¹ Honess Roe 2013: 27.

spettatore che quanto sta ascoltando è il frutto d'interviste realmente occorse, fatto che sembra rivestire un ruolo centrale nel documentario animato contemporaneo.³²

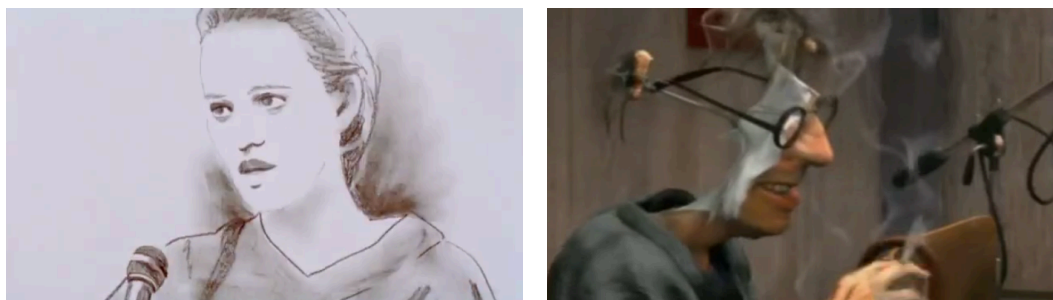


Figure 10 e 11. Fotogrammi rispettivamente di *His Mother's Voice* e *Ryan* in cui è visibile un microfono.

Se gli autori di questi prodotti audiovisivi si sentono in dovere di richiamare l'attenzione sulla natura fattuale della componente sonora dei loro lavori è perché si è andata radicando l'idea che la presenza di materiali audio originali sia sufficiente ad autenticare queste opere come “veri documenti”.³³ Una spia di ciò ce la fornisce una dichiarazione della regista Samantha Moore. Quest'ultima ha raccontato che quando, per una questione di bassa qualità del suono, nel realizzare il suo *The Beloved Ones* (2007) si è trovata nell'impossibilità di usare la registrazione originale delle interviste su cui s'impenna il cortometraggio e ha dovuto sostituirle con una lettura del testo delle testimonianze originali ad opera di attori, ha provato una sensazione di disagio, poiché temeva «that the documentary status of the film would be compromised by this jettisoning of original sound»³⁴.

³² Nel caso del progetto *Blank on Blank* l'animazione di un registratore che viene azionato e inizia a catturare il suono è addirittura utilizzata come sigla dell'intera serie.

³³ Non a caso, ad esempio, Brian Winston scrive: «It is the act of witnessing expressed in the soundtrack that makes these cartoons documentaries» (Winston 2008: 28).

³⁴ Moore 2013: senza pagina.



Figure 12, 13 e 14. Fotogrammi tratti rispettivamente da *Gömd, Irinka & Sandrinka* e *Obsessive Compulsive*.

Certamente, nel documentario animato la colonna sonora assolve da sempre una funzione veridittiva. Difatti, come si vedrà più dettagliatamente nei prossimi capitoli, in una prima fase questa tipologia di prodotti audiovisivi era caratterizzata dalla presenza della cosiddetta *voice of God*, ovvero una voce *over* onnisciente, anonima e generalmente maschile che guidava lo spettatore all’acquisizione delle nozioni che quel dato film si proponeva d’impartirgli. A partire dagli anni Trenta del Novecento, questo tropo è stato impiegato con tale frequenza nei prodotti del cinema del reale dal vero da far sì che in breve si stabilisse un’associazione immediata tra esso e la produzione a carattere documentaristico ed ha quindi finito per diventare, ai nostri occhi, una marca di veridizione.³⁵ Da quando, poi, in tempi più recenti si è intensificata la presenza d’interviste all’interno dei prodotti del cinema del reale e queste ultime hanno assunto a loro volta un carattere veridittivo, sempre più spesso i documentari animati sono stati appunto costruiti attorno a registrazioni d’interviste, siano esse d’archivio o appositamente realizzate.³⁶

Posto quindi che effettivamente la componente sonora dei documentari animati porta su di sé il fardello di autenticare quanto raccontato in queste opere, è però necessario chiedersi se la presenza della *voice of God* o della registrazione autentica di

³⁵ Cfr. Bruzzi 2000: 49; Roscoe; Hight, 2001: 16.

³⁶ Un esempio di documentari animati costruiti a partire da interviste d’archivio è costituito dalla serie *Blank on Blank* (2012-presente), in cui a essere animate sono interviste “dimenticate”, rilasciate da personaggi celebri, quali musicisti, attori e via dicendo. Cortometraggi come il già citato *Gömd* o *Slavar* (2008, di Hanna Heilborn e David Aronowitsch) ricorrono invece a interviste appositamente realizzate.

un'intervista può essere una ragione sufficiente per considerare questi film dei documentari veri e propri. Nel caso di quelli ove si ricorre a un narratore onnisciente a fornirci inavvertitamente la risposta è la stessa Honess Roe, quando rammenta:

In her discussion of voiceover narration in documentary, Stella Bruzzi suggests that this device tends to be demonised and distrusted by scholars of documentary because it 'is assumed to be undemocratic and inherently distortive. There is therefore the suspicion that a voice-over has the capacity to violate the "truth" revealed in the image'. Such a fear is based on the ontological assumption underlying most of documentary studies – that of a privileged relationship between film and reality.³⁷

Facendo riferimento a questo estratto del testo di Bruzzi, ella sembra infatti suggerire che, se da un lato, questo espediente agisce come marca di veridizione, la sua sola presenza non basta. Non stupisce quindi constatare come a livello accademico, con l'eccezione di titoli come *Walking with Dinosaurs* e *Planet Dinosaur*, si parli dei prodotti d'animazione ad argomento fattuale che vi fanno ricorso per lo più in termini di *edutainment* e non di documentari animati.³⁸

Più articolato è invece il discorso che deve essere fatto per quei documentari animati la cui colonna sonora, essendo composta da testimonianze autobiografiche, materiali audio d'archivio o registrazioni sonore d'interviste appositamente realizzate, mantiene un legame indissolubile con il reale. Seppur ciò, come vedremo, costituisca un errore, è quasi esclusivamente in relazione a questa seconda tipologia di opere che gli studiosi odierni parlano di documentario animato. Nel farlo, però, sovente finiscono per dimenticare di trovarsi di fronte a dei prodotti audiovisivi. Troppo spesso, infatti, si tende a non considerare che la colonna sonora non è un'entità separata rispetto alla componente visiva e, pertanto, per poter effettivamente stabilire se queste opere possono essere considerate dei veri e propri documentari, è necessario valutare che tipo di rapporto questi materiali audio fattuali intessano con le immagini che li

³⁷ Honess Roe 2013: 52.

³⁸ Per una trattazione più approfondita di questa questione e di come, in virtù di ciò, erroneamente il documentario animato venga considerato un fenomeno contemporaneo si rimanda al capitolo successivo del presente testo.

accompagnano. Come delinea Michel Chion, «l'immagine fa sentire il suono diverso da come risulterebbe se risuonasse nel buio»³⁹. In altre parole, quando viene accostato ad un'immagine, un suono acquista un significato che di per sé non avrebbe. Il teorico francese spiega:

Uno stesso suono può [...], a seconda del contesto drammatico e visivo, raccontare cose assai diverse, poiché, per lo spettatore cinematografico, più che il realismo acustico saranno innanzi tutto il criterio del sincronismo, e in secondo luogo il criterio della verosimiglianza globale (una verosimiglianza che ha a che vedere non con la verità, ma con la convenzione), a condurlo ad applicare un suono a un evento o a un fenomeno. Il medesimo suono potrà quindi sonorizzare in modo convincente un frutto schiacciato in una commedia, e un cranio ridotto in poltiglia in un film di guerra. Lo stesso suono sarà nel primo caso divertente, nel secondo insostenibile.⁴⁰

Applicando quanto argomentato da Chion al caso specifico del cinema del reale, si può quindi affermare che il valore documentario di una registrazione sonora fattuale può essere accresciuto o diminuito dalle immagini cui viene accostata, e più precisamente dai corpi con cui la si mette in relazione. Nel parlare del documentario tradizionale in *live-action*, sempre Nichols, infatti, illustra:

Documentary film operates in literal compliance with the writ of *habeas corpus*. "You should have the body" – without it the legal process comes to a standstill. "You should have the body" – without it the documentary tradition lacks its primary referent, the real social actor(s) of whose historical engagement it speaks.⁴¹

In particolare, come emerge sia da quanto delinea questo studioso nel suo saggio "Getting to Know You...: Knowledge, Power and the Body" sia dall'analisi che Renov propone del documentario *Shoah* (*Id.*, 1985, di Claude Lanzmann) in *The Subject of Documentary*, il corpo dell'intervistato è un veicolo d'informazioni non verbali che sono parte integrante della testimonianza stessa.⁴² La gestualità e le espressioni del parlante aggiungono, infatti, significato a ciò che il soggetto dice. Ad esempio, possono tradirne l'insincerità o convogliare delle emozioni che egli non riesce a verbalizzare.

³⁹ Chion 1990: 29.

⁴⁰ *Ivi*: 30.

⁴¹ Nichols 1987: 9.

⁴² Cfr. Nichols 1993: 175; Renov 2004: 127. Per una trattazione più dettagliata di questo aspetto si rimanda a Honess Roe 2013: 76.

Annullando il corpo originale e sostituendolo con un altro si può quindi alterare sensibilmente il significato stesso della testimonianza, oltre che il suo valore documentario.

Il miglior esempio in tal senso è costituito dalla serie televisiva *Creature Comforts* (*Interviste mai viste*, 2003-2007, di Richard Goleszowski, ITV1). Quest'ultima sviluppa l'idea dell'omonimo cortometraggio premio Oscar diretto da Nick Park nel 1989, ove dichiarazioni sulle proprie condizioni abitative rilasciate da una serie di cittadini britannici vengono messe in bocca ad animali di plastilina rinchiusi in uno zoo, dando così l'impressione che questi ultimi stiano parlando della loro vita in cattività. Sulla falsa riga di quanto accade in tale cortometraggio, in ciascun episodio della serie, che è stata realizzata usando la tecnica della *claymation* ed è stata prodotta dallo studio britannico Aardman Animation, registrazioni d'interviste a comuni cittadini su aspetti del loro quotidiano (quali la loro vita lavorativa, le abitudini alimentari e via dicendo) vengono usate per dar voce ad animali di plastilina dai comportamenti antropomorfi.⁴³ Ecco quindi che, per esempio, nel terzo episodio, "Working Animals" (2003, di Richard Goleszowski, ITV1, 24 ottobre), una formica rossa seduta su una fetta di pane racconta:

I've worked in a hotel. [...] And I'd be there at night. I'd work at the desk and help in the kitchen. But, I'd also clean the toilets. Why not? I like different roles. It just means I can channel the madness in different areas.

Similmente, nel tredicesimo episodio dal titolo "The Beach" (2003, di Richard Goleszowski, ITV1, 20 novembre) una coppia di otarie da spiaggia sdraiate su un telo da mare asserisce di non prendere mai il sole, un cane guida spiega che ama sguazzare nell'acqua e un maiale con una vistosa macchia di fango sull'orecchio sinistro, da dietro la recinzione di una porcilaia, dichiara che lui non nuoterebbe mai in mare, perché ci

⁴³ Per una descrizione di come vengono fattivamente realizzati questi episodi cfr. almeno Anonimo 2005b: 36.

sono «too many germs [...], too many things that can make you ill and bad». Aggiunge poi: «If you want to stay healthy, stay out of the sea. That's what I say».

Se queste stesse dichiarazioni venissero trasmesse radiofonicamente, il programma risultante potrebbe senza dubbio essere considerato un prodotto di non fiction. Tuttavia, nel momento in cui le fanno pronunciare ad animali dai comportamenti antropomorfi, gli animatori dell'Aardman riducono sensibilmente il valore documentario di queste testimonianze in favore di un effetto comico. E, come ha dichiarato lo stesso Nick Park, si è giunti a tale esito umoristico proprio giocando sul fatto che spesso durante un'intervista «people say one thing but the faces betray something else»⁴⁴. Non a caso, ad esempio, riferendosi alla serie il critico Thomas Sutcliffe sulle pagine dell'*Independent* scrive che «[...] what's irresistibly funny here is the tension between what you hear and what you see»⁴⁵. Ciò che emerge quindi è che, non appena una registrazione sonora fattuale viene inserita in un contesto visivo e drammatico che differisce da quello in cui è stata registrata (come accade nel caso della serie *Creature Comforts*), l'effetto complessivo per lo spettatore sarà di non aver più a che fare con del materiale documentaristico. E ciò accade a dispetto del fatto che tali interviste intrattengano un rapporto indessicale con il reale.

Si potrebbe obiettare che *Creature Comforts* è un caso estremo, dal momento che la finalità principale della serie è quella d'intrattenere più che non di dar conto di aspetti del fattuale. Difatti, non solo i critici televisivi britannici nel recensire tale serie non usano il termine documentario animato,⁴⁶ ma anche Honess Roe nel tracciare la

⁴⁴ Park in Corless 2003: 166.

⁴⁵ Sutcliffe 2003: 21.

⁴⁶ Cfr. ad esempio Corless 2003: 166; Smurthwaite 2003: 16-17; Lewis-Smith 2003: 33; Sutcliffe 2003: 21; Courtauld 2003: 12; Hollingsworth 2005: 53. Si segnala inoltre che negli articoli riguardanti il cortometraggio che ha dato avvio al progetto si menziona, invece, il cinema di non fiction, ma sempre in un'ottica distante da quella del documentario animato. Si tende, infatti, ad accomunare piuttosto questo lavoro a un mockumentary, descrivendolo come un prodotto d'animazione che adotta un «quasi-documentary style» (JA 1991: 28).

storia di questa forma audiovisiva presenta *Creature Comforts* più come un prodotto che già ne conteneva in nuce alcune delle istanze che non come uno che vi appartiene a pieno titolo. Se ciò è certamente corretto, è però al contempo vero per ciascun documentario animato che ricorre a un sonoro fattuale che, attraverso la componente visiva, «the animators [...] construct an “imaginative interpretation of what is heard”. In other words, they construct “a world” that will metaphorically emphasize (or ironically undermine) what the viewer is hearing on the soundtrack»⁴⁷. Ciò diventa ancor più evidente, se si considera che le animazioni associate a questi materiali audio di natura documentaristica solitamente non ricostruiscono le situazioni in cui le testimonianze di cui si dà conto sono state registrate. Al contrario, tendono a drammatizzarne il contenuto. In altre parole, attraverso l’animazione, invece di mettere in scena il momento in cui la testimonianza viene proferita (come accade generalmente in un documentario classico), si rievocano gli eventi menzionati dall’intervistato. Si consideri, ad esempio, la miniserie *Seeking Refuge* di Glynne. Ciascuno dei cinque episodi di cui essa si compone è costruito intorno alla testimonianza di un bambino che è stato costretto ad abbandonare la propria terra d’origine e vive da rifugiato nel Regno Unito. Visivamente, però, vengono animati i fatti che i giovani intervistati raccontano essere occorsi e le loro parole si fanno voce *over*. Tuttavia, quest’ultima non corrisponde alla *voice of God* propria dei documentari, bensì si avvicina di più alla voce *over* usata per accompagnare i flashback nei film di finzione.⁴⁸ Come illustra Mary Ann Doane nel suo saggio “The Voice in the Cinema”, la caratteristica della *voice of God* è, infatti, quella di essere una «radical otherness with respect to the diegesis»⁴⁹. In questo caso invece

⁴⁷ Ward 2006: 122.

⁴⁸ Per una descrizione più estesa delle differenze che intercorrono tra queste due tipologie di voce *over* si veda Doane 1980: 37-43.

⁴⁹ *ivi*: 42.

essa è legata a un corpo, e più precisamente a quello dell'attore animato che ne interpreta il ruolo nel film. Difatti, mentre la voce dell'intervistato descrive il momento in cui ha dovuto lasciare la propria nazione d'origine e le difficoltà d'integrazione affrontate, sullo schermo vediamo un personaggio animato, che incarna il bambino del tempo passato rievocato dal racconto, nell'atto di rivivere quei fatti. Se, da un lato, quindi vi è una «temporal dislocation of the voice with respect to the body»⁵⁰, dall'altro essa mantiene uno stretto rapporto con quest'ultimo, similmente a quanto Doane osserva avvenire per la voce *over* usata nei flashback. In altre parole, le dichiarazioni dei protagonisti vengono trasformate in una narrazione in prima persona, che guida lo spettatore attraverso una drammatizzazione visiva della testimonianza.

Vi sono poi casi in cui questi materiali audio di natura documentaristica vengono letteralmente trasformati nelle battute degli attori animati. Ciò accade, ad esempio, nei cortometraggi realizzati dai fratelli Mike e Tim Rauch a partire dalle testimonianze di comuni cittadini statunitensi, raccolte attraverso il progetto di storia orale *StoryCorps* e preservate presso l'American Folklife Center della Library of Congress.⁵¹ Si pensi a *The Road Home* (2013, di Mike e Tim Rauch), dove a essere animata è la testimonianza di Eddie Lainer, un senzatetto con un passato da alcolista che ha trovato in uno sconosciuto un amico. Nella sequenza iniziale di questo corto la registrazione audio delle sue dichiarazioni viene addirittura usata per dar voce non semplicemente all'attore

⁵⁰ *ivi*: 41.

⁵¹ *StoryCorps* è un progetto fondato nel 2003 da David Isay con il fine di raccogliere e preservare le storie di vita dei comuni cittadini statunitensi. A tal fine ha aperto una cabina di registrazione presso il Grand Central Terminal di New York, dove individui di ogni età ed estrazione sono incoraggiati a entrare e a farsi intervistare da un membro della propria famiglia o da un amico, sotto la guida di un facilitatore. Una copia di ciascuna di queste testimonianze viene poi archiviata presso l'American Folklife Center della Library of Congress. Nel tempo il numero di cabine di registrazione installate sul territorio statunitense è andato aumentando e sono state raccolte oltre 50.000 interviste, una selezione delle quali viene trasmessa settimanalmente dalla NPR come parte del programma *Morning Edition* (1979-presente, di Bob Edwards). Dal 2010 alcune di queste interviste sono state animate dai fratelli Rauch. I risultanti cortometraggi vengono mandati in onda all'interno del programma *POV* (1988-presente, di Marc Weiss, PBS) e resi poi disponibili online su Anonimo, s.d., *StoryCorps*, www.storycorps.org (11 aprile 2015). Per una descrizione del progetto incentrata soprattutto sui documentari animati realizzati, cfr. Jensen 2010: senza pagina.

animato che lo impersona, bensì a tre delle diverse figure che egli rievoca nel corso del suo racconto. Più precisamente, la stessa voce maschile viene messa in bocca prima al personaggio di una passante, poi all'attore che incarna il padre del protagonista e, infine, a quello che rappresenta il protagonista da bambino. In questo caso, quindi, l'originale valore documentaristico del materiale audio viene ridotto attraverso un'operazione di inglobamento della registrazione nella drammatizzazione della vicenda.

Ancor più interessante ai fini del nostro discorso è, poi, il caso di *Chicago 10: Speak Your Peace* (2007, di Brett Morgen), un lungometraggio a tecnica mista che ricostruisce il processo cui è stato sottoposto quel gruppo di hippie noto come Chicago 8. I protagonisti di questo documentario animato sono per lo più doppiati da attori professionisti, tra cui Nick Nolte, Hank Azaria e Roy Scheider. Tuttavia, quando nel film vengono messe in scena alcune telefonate intercorse tra Abbie Hoffman e il dj Bob Fass, si utilizzano le effettive registrazioni di tali chiamate (che all'epoca erano state trasmesse dalla WABI Radio) per dar voce agli attori animati che impersonano le due figure in oggetto. Nulla, però, segnala allo spettatore la differenza tra queste parti e quelle in cui si ricorre invece al doppiaggio, se non il fatto che il suono delle prime è un po' più sporco di quello delle seconde. Pertanto, anche se questi frammenti della colonna sonora sono di natura fattuale, finiscono per fondersi con quelli a carattere finzionale.

A ciò si aggiunga che, a differenza di quanto accade in *Chicago 10*, in molti documentari animati l'originaria «grana della voce»⁵² (ovvero quel carattere unico che secondo Roland Barthes ciascun corpo conferisce alla voce che da esso emana) viene alterata o aggiungendo della musica di sottofondo o addirittura manipolando

⁵² Barthes 1972: 247.

digitalmente il documento sonoro per migliorare la qualità del suono. Il secondo è, ad esempio, il caso delle interviste a personaggi celebri usate per costruire i cortometraggi della serie *Blank on Blank*. Lo stesso fondatore e produttore esecutivo del progetto, David Gerlach, ha infatti raccontato in un'intervista:

Ofentimes these historical recordings were made using cassette recorders. For the most part, tape hiss and crackling from analog recordings provides an intimacy, this fly-on-the-wall quality to what people get to hear. There is a beauty in the rawness of these interviews.

But sometimes too much distortion can be a challenge for the viewer. Thankfully we work with a great team of audio restoration experts who are wizards at cleaning up even the roughest of cassette recordings.⁵³

Più in generale, va detto inoltre che, sebbene la presenza di una registrazione autentica possa certamente conferire realismo a un testo audiovisivo, non è però sufficiente per indurre lo spettatore a considerarlo un documentario. Ne sono la prova i mockumentary, in quanto dimostrano come, affinché venga percepito come un prodotto appartenente al territorio della non fiction, un film debba presentare una precisa serie di estetiche convenzionalmente considerate delle marche veridittive (quali immagini sgranate, materiali d'archivio, interviste con esperti e testimoni oculari e così via) e queste ultime debbano essere organizzate secondo i modi di esposizione riconosciuti come propri del documentario.⁵⁴ Le estetiche e i codici adottati possono variare dipendendo proprio dalla modalità di rappresentazione scelta. Tuttavia, per indurre lo spettatore a mettere in atto una lettura documentarizzante devono essere presenti in modo consistente lungo tutto l'arco del film.⁵⁵ Nella maggior parte dei documentari animati, però, tali elementi o sono presenti in modo molto limitato o sono totalmente assenti. Si consideri, per esempio, *Vals Im Bashir*. Nel raccontare il tentativo di Folman di ricordare la propria esperienza come soldato durante la prima Guerra del Libano, il

⁵³ Gerlach in Allen 2014: senza pagina.

⁵⁴ Ciò viene ben delineato da Roscoe e Hight, i quali ritengono che i documentari possano essere «distinguished in terms of a range of codes, conventions and modes of representation that are regularly utilised by documentarists to build particular arguments and narratives about the social world» (Roscoe; Hight 2001: 15).

⁵⁵ Questa questione è stata da me ampiamente trattata in Formenti 2013, cui si rimanda per approfondimenti.

film impiega alcune marche veridittive. Ad esempio, vengono proposte delle animazioni d'interviste classiche, ove l'intervistato, ripreso in piano americano, risponde alle domande postegli da una voce off guardando in camera, e il lungometraggio si chiude con dei materiali di repertorio in *live-action* che mostrano i postumi del massacro di Sabra e Shatila. Tuttavia, tali marche di veridizione sono presenti in numero molto ridotto. A predominare sono invece la grammatica filmica e quelle estetiche che siamo abituati ad associare al cinema di fiction. Troviamo, infatti, flashback e articolati movimenti di macchina,⁵⁶ nonché numerose soggettive, quale quella in cui l'uccisione di alcuni civili innocenti viene mostrata attraverso le lenti del binocolo di un soldato o quella che ci restituisce l'immagine di Ari così come la vede il suo amico Ori Sivan attraverso lo spioncino dell'uscio di casa sua (cfr. rispettivamente le figure 15 e 16).



Figure 15 e 16. Fotogrammi relativi a due soggettive presenti in *Vals Im Bashir*.

A ciò si aggiunga che nel corso del film viene utilizzata una musica extra-diegetica per conferire ironia a determinate scene o per sottolinearne il carattere onirico, come accade quando il soldato Frenkel afferra il fucile di un suo commilitone e, senza mai smettere di sparare, inizia a danzare sotto il fuoco nemico. Tali immagini sono, infatti, accompagnate dalle note del Valzer Op. 64 n. 2 di Fryderyk Chopin che accentuano il tono quasi surreale di quanto viene mostrato.⁵⁷ Per di più, tutto il lungometraggio è

⁵⁶ Ad esempio, subito prima che Folman si rechi per la prima volta dall'amico Ori Sivan, viene mostrato uno dei ricordi del protagonista relativo al periodo in cui aveva combattuto la prima guerra del Libano. Qui, una carrellata a seguire si trasforma in una panoramica a 360° che termina sul primissimo piano del protagonista.

⁵⁷ Cfr. Landesman; Bendor 2011: 5.

punteggiato da sequenze ove vengono messi in scena sogni o immagini mentali di altro tipo, a partire dall'incubo ricorrente di Folman con cui si apre il film.⁵⁸ Alla ricostruzione di eventi realmente accaduti, se ne intersecano quindi senza soluzione di continuità altri dal carattere soggettivo, che in un documentario in *live-action* non potrebbero trovare rappresentazione, giacché nessuna macchina da presa è ancora in grado di riprendere quanto avviene nella mente umana.⁵⁹ Si tratta pertanto di scene che, nell'ambito del cinema dal vero, potrebbero essere proposte solo in un prodotto a carattere finzionale.

Per giunta, i documentari animati non si limitano semplicemente a questo ricorso a un'impostazione e a forme direttamente associabili alla fiction, di cui *Vals Im Bashir* costituisce un'esemplificazione. Essi più specificatamente si caratterizzano per l'impiego dell'animazione favolizzante, ovvero di quello che abbiamo visto essere il linguaggio finzionale di tale medium. In questi prodotti audiovisivi, infatti, non solo le vicende fattuali narrate vengono drammatizzate, ma abbonda anche il ricorso a metamorfosi, antropomorfizzazione, sineddoche generalizzante e via dicendo. Ecco quindi che, ad esempio, in *Irinka & Sandrinka* vediamo sei coppie di danzatori russi emergere da un pentagramma e iniziare a danzare a mezz'aria, in *Snack and Drink* (1999) di Bob Sabiston i distributori di bevande di un supermercato della catena 7-Eleven sono dotati di braccia, mani ed occhi e in *Centrefold* (2012) di Ellie Land troviamo una scena ove una donna vola sopra i tetti di una città al fianco di un uccello (vedi figure 17, 18 e 19).

⁵⁸ Raya Morag ha sottolineato come, per altro, questa prima sequenza di *Vals Im Bashir* riprenda e omaggi una scena del film *Yume* (*Sogni*, 1990) di Akira Kurosawa (cfr. Morag 2013: 2).

⁵⁹ Qualcosa di analogo accade, ad esempio, anche nella seconda parte di *Silence*, che s'incentra sulla vita di Tana dopo la fine della guerra. Qui il racconto di quanto attraversato dalla giovane è frammentato dall'interpolazione di scene dei ricordi del periodo che ha trascorso nel campo di concentramento di Theresienstadt, risvegliati in lei da persone o situazioni del suo presente.



Figure 17, 18 e 19. Fotogrammi tratti rispettivamente da *Irinka & Sandrinka*, *Snack and Drink* e *Centrefold*.

Per di più, lo stesso stile d'animazione adottato così come il colore usato possono conferire pathos al film stesso, accentuando le emozioni e i sentimenti contenuti nella registrazione audio intorno a cui è costruito. Questi elementi concorrono quindi a drammatizzare il contenuto della testimonianza orale proposta nella colonna sonora. Per esempio, nel cortometraggio *Ryan*, che ripercorre la vita di Ryan Larkin, la fragilità di quest'anziano animatore, devastato da anni d'abuso di alcool e droghe, viene evidenziata dalla scelta di raffigurarlo come una figura scarna con parte del cranio mancante. Inoltre, quando il protagonista reagisce con rabbia al suggerimento di Landreth di smettere di bere, gli spunzoni rossi che improvvisamente fuoriescono dalla sua testa enfatizzano la sua irritazione (cfr. figura 20).



Figura 20. Fotogramma tratto da *Ryan* relativo al momento in cui il protagonista reagisce con rabbia al suggerimento di Landreth.

Ancor più evidente è il caso di *It's Like That*. Qui il fatto che i tre bambini intervistati siano raffigurati come uccellini dall'espressione infelice serve ad accentuare la tristezza e il senso d'intrappolamento contenuti in nuce nelle loro dichiarazioni (cfr. ad esempio la figura 21).



Figura 21. Fotogramma tratto da *It's Like That*, raffigurante l'“attore” che impersona uno dei tre bambini protagonisti.

In sintesi, se dal punto di vista contenutistico e sonoro un documentario animato mantiene un legame più o meno stretto con il fattuale, il tipo di messa in scena e di linguaggio visivo adottati in questi prodotti è invece sempre marcatamente finzionale. Non siamo pertanto semplicemente in presenza di una forma audiovisiva che «*inherently* [...] *relies on reenactment*»⁶⁰, bensì di una tipologia di opere «locked into a tenuous relation with the world it represents, a relation expressed in the mixing of ‘realistic’ themes with fantastic forms»⁶¹. Alla luce di ciò, viene pertanto da chiedersi se non sarebbe più appropriato concepire il documentario animato come una forma di docufiction. In particolare, dato che in questi prodotti audiovisivi si dà conto di frammenti del reale attraverso linguaggi e modalità di racconto proprie della produzione audiovisiva di fiction, non sarebbe più giusto concepirlo come una tipologia di docudrama?

II.2. La più sincera forma di docudrama

Nell'introduzione al volume *Docufictions* Gary Rhodes e John Springer descrivono i docudrama come testi audiovisivi che abbinano l'uso di forme proprie della fiction a un contenuto di tipo documentaristico. I due studiosi precisano, poi, che un docudrama è «a fabricated *recreation* of actual people or events», in cui «the devices

⁶⁰ Fore 2011: 278.

⁶¹ Landesman; Bendor 2011: 2.

of fictional narrative are used to render more vivid the conflict and drama of the “real” subject»⁶². Paragonando questa definizione a quelli che abbiamo visto essere i tratti del documentario animato, risulta pertanto evidente come ad un livello superficiale vi sia un’indiscutibile somiglianza tra queste due tipologie di opere. Docudrama e documentari animati non presentano però solo una similitudine di tipo “esteriore”. Al contrario, essi esibiscono molte altre rassomiglianze.

In primo luogo, entrambe le tipologie di prodotti audiovisivi intessono un rapporto analogo con la fiction e con il documentario. Più precisamente, come delinea Steven Lipkin, i docudrama, «distinct from conventional documentaries, [...] replace indexical, “unstaged” images with a quasi-indexical narrative»⁶³. Illustrando più nel dettaglio sia il rapporto che questa forma audiovisiva intrattiene con la produzione di fiction sia quello che la lega alla non fiction, anche Derek Paget dapprima scrive: «The docudrama is inherently more indexical than the drama, less indexical than the documentary. It inevitably points more insistently towards its origins in the real world than other kinds of drama»⁶⁴. Successivamente, lo studioso aggiunge:

[...] the docudrama seeks to overlay the Stanislavskian emotional equivalence of ‘As If’ with a documentary-indexical ‘See This!’. The relation to reality claimed in the solely dramatic ‘as if’ through equivalence and parallel, is present in docudrama through reconstruction/re-enactment (these words/actions, in this place). At the same time viewers will usually be aware that the events dramatized really happened; they exist, as it were, in parallel to acted ones.⁶⁵

I documentari animati, dal canto loro, in senso stretto sono tendenzialmente ancor meno indessicali rispetto a un documentario di quanto non lo siano i docudrama, in virtù del fatto stesso che sono realizzati attraverso il medium dell’animazione. Al contempo, però, alla base di queste opere si può riconoscere il medesimo meccanismo delineato da Paget

⁶² Rhodes; Springer 2006: 5-6.

⁶³ Lipkin 2002: 1-2.

⁶⁴ Paget 1998: 8.

⁶⁵ *ivi*: 9.

come proprio dei docudrama. Anche i documentari animati, infatti, sono delle ricostruzioni che richiamano l'attenzione sulla natura fattuale degli avvenimenti in essi drammatizzati. In altre parole, le opere appartenenti a entrambe queste forme audiovisive chiedono allo spettatore di approcciarle *come se* fossero dei documentari, ovvero domandano lui di essere considerate dei resoconti veritieri degli eventi reali narrati, a dispetto del fatto che nell'illustrare questi ultimi vengano impiegate estetiche e modalità di racconto proprie della produzione di finzione.⁶⁶

A tal fine, entrambe le tipologie di opere rivendicano un legame diretto con il fattuale. In effetti, riferendosi al docudrama, Paget delinea: «Key conventions of the form cluster around the need for direct reference to real-life events»⁶⁷. Egli spiega poi che «such direct citation is often achieved by means of *captions*»⁶⁸ o attraverso dichiarazioni dalla voce *over*. Allo stesso modo, Honess Roe mette in luce come i documentari animati sottolineino di intrattenere uno stretto rapporto con il reale attraverso i propri paratesti (ovvero attraverso i materiali pubblicitari, le interviste rilasciate da registi e animatori e così via) o, come si è visto nel paragrafo precedente, mostrando l'immagine di un apparecchio di registrazione, per ricordare che la loro colonna sonora si compone di testimonianze reali.⁶⁹ In diversi casi, poi, questo legame diretto con eventi effettivamente verificatisi viene rivendicato nel medesimo modo in cui ciò viene fatto nei docudrama, ovvero tramite l'uso di cartelli o della voce *over*. Il secondo è il caso di *The Green Wave* (*Id.*, 2010, di Ali Samadi Ahadi). Questo lungometraggio, che ricostruisce quanto accaduto in Iran durante le elezioni presidenziali del 2009 attraverso le testimonianze di alcuni giovani che hanno vissuto

⁶⁶ Cfr. rispettivamente Roscoe; Hight 2001: 45; Honess Roe 2013.

⁶⁷ Paget 1998: 97.

⁶⁸ *Ibidem*.

⁶⁹ Per una trattazione di come attraverso i paratesti si possano autenticare i documentari animati si veda Honess Roe 2013: 65-67.

quei fatti sulla propria pelle, si apre infatti con immagini in animazione di Teheran accompagnate dalle parole di un narratore in voce *over*, che spiega:

In 2009 Iranian suffered from unparalleled depression. Journalists and dissidents were imprisoned and all foreign media expelled from the country. All the stories told in the following animations are authentic excerpts from Internet blogs written by courageous people within Iran, who dared to tell the world what was happening to them.

Un esempio del primo caso è invece *The Sinking of the Lusitania*. In esso la parte dell'effettivo resoconto animato dell'affondamento del transatlantico viene introdotta da una prima didascalia che autentica quanto sta per essere mostrato, presentando il film stesso come un documento.⁷⁰ A tale cartello ne fa poi seguito un secondo che, come spesso accade nei docudrama,⁷¹ fornisce allo spettatore le coordinate spazio-temporali della vicenda. Esso ci informa: «The Lusitania carrying more than 2000 passengers of whom 200 were Americans, sailed from Liverpool, England, May 1st, 1915». Similmente, anche il più recente *Chicago 10* si apre con una didascalia che collega la narrazione agli eventi reali cui il film fa riferimento e al contempo evidenzia che ciò che lo spettatore sta per vedere è una drammatizzazione di quanto effettivamente occorso. Più precisamente, questo primo cartello sottolinea come *Chicago 10* sia un *adattamento* della trascrizione del processo. Per di più, come nel cortometraggio di McCay, anche qui alla didascalia iniziale ne fa seguito una seconda che colloca il film storicamente. Essa recita: «1968. The Vietnam war has been raging for over three years. In that time nineteen thousand two hundred seventy-two Americans have been killed and countless more wounded».

Si potrebbe sostenere che *The Sinking of the Lusitania*, *The Green Wave* e *Chicago 10* appartengano più al territorio del cinema del reale che non a quello della docufiction, poiché nel primo si imitano tratti e forme dei cinegiornali del tempo,

⁷⁰ Per una più puntuale indicazione del contenuto di questo cartello si rimanda al primo capitolo del presente testo.

⁷¹ Per una descrizione di come vengano usate le didascalie nei docudrama si rimanda a Paget 1998: 97-104.

mentre negli altri due parti in animazione si alternano ad altre costituite da materiali d'archivio, interviste e fotografie dal vero, tutti elementi che mantengono un legame indessicale con gli eventi fattuali cui rimandano.⁷² Tuttavia, anche nei docudrama possono essere impiegati materiali d'archivio o estetiche normalmente associate alla produzione di non fiction. Difatti, come delinea Leslie Woodhead in un saggio apparso nel volume *Why Docudrama?*, la rivendicazione di tratteggiare eventi che hanno un referente reale operata dai docudrama è spesso «heightened by the deliberate deployment of techniques and mannerism derived from factual documentary»⁷³. A tal proposito, nel suo libro *No Other Way to Tell It* Paget specifica:

Use of *documentary material* is an important and distinctive convention of the part-fiction film that is docudrama. By this means information is supplied and credibility sought. Drawn from the same archives that supply news, current affairs and documentary, such material authenticates the docudrama as part-documentary, connecting it visibly to its documentary claims.⁷⁴

La presenza di estetiche e materiali dal vero di natura documentaristica in animazioni di non fiction, come *The Sinking of the Lusitania*, *The Green Wave* e *Chicago 10*, non mette, pertanto, in crisi l'idea che sia più appropriato collocare queste opere nel territorio della docufiction che non in quello della non fiction. Al contrario, può essere letta come un ulteriore tratto condiviso da documentari animati e docudrama.

Si noti poi che, come evidenzia sempre Paget, «docudramas require pre-production research and this is a key marker of difference between docudrama and other kinds of drama»⁷⁵, un aspetto che è proprio anche dei documentari animati. Difatti, similmente a quanto accade per i primi, nel realizzare questo secondo tipo di opere i registi si avvalgono della consulenza di esperti nella materia trattata e/o conducono

⁷² Si noti, però, che è raro trovare documentari animati contenenti una tale quantità di materiale in *live-action* come quella presente in *Chicago 10*. Buona parte di queste opere è, infatti, prevalentemente in animazione e, contrariamente a quanto accade nei film di McCay e Morgan, quest'ultima è non mimetica, scelta che enfatizza ulteriormente la natura fittizia della componente visiva di tali opere.

⁷³ Woodhead 1999: 108.

⁷⁴ Paget 1998: 105.

⁷⁵ *ivi*: 23.

personalmente delle ricerche sull'argomento. Si pensi ad *An Eye of Sound* (2010) di Samantha Moore. Nel creare tale cortometraggio, che ricostruisce le sensazioni provate da quanti sono affetti da sinestesia, la regista e animatrice britannica ha chiesto la collaborazione del neuro-psicologo Jamie Ward, poiché «in order to claim any substance for the authenticity of the images we had to endeavour to make the animated representation of the synesthetic reaction as close as possible to the original experience»⁷⁶.

A essere condivisa da documentari animati e docudrama è, poi, anche la tipologia di soggetti affrontati. Steven Lipkin, Derek Paget e Jane Roscoe delineano, infatti, come i docudrama tendano a fare una o più delle seguenti cose:

- [...] re-tell events from national/international histories, either reviewing or celebrating these events;
- [...] re-present the careers of significant national/international figures, for broadly similar purposes as the above;
- [...] portray issues of concerns to national/international communities, in order to provoke discussion about them.⁷⁷

Allo stesso modo, documentari animati come *The Sinking of the Lusitania* o *Chicago 10* ripercorrono eventi storici, mentre opere quali *Ryan* o *McLaren's Negatives* (2006, di Marie-Josée Saint-Pierre) ricostruiscono la vita di figure significative –nel caso specifico di animatori di successo. Prodotti audiovisivi come *It's Like That* o *Snack and Drink* affrontano, invece, questioni sentite come rilevanti. Lo stesso si può dire anche di buona parte dei film che appartengono alle prime fasi della storia del documentario animato. Negli anni Quaranta e Cinquanta, infatti, un numero consistente di queste opere s'incentrava su argomenti quali la malaria, il razzismo o le riforme sociali, tutti temi che all'epoca erano sentiti come importanti da governanti e popolazione.⁷⁸

⁷⁶ Moore 2012: 84.

⁷⁷ Lipkin; Paget; Roscoe 2006: 14.

⁷⁸ Ad esempio, *The Winged Scourge* aveva per soggetto la malaria, *Brotherhood of Man* (1946, di Robert Cannon) la cooperazione con il diverso da sé e i film della "Charley series" (1946-1948), prodotti dallo studio Halas & Batchelor, le varie riforme sociali introdotte dal governo britannico al termine della Seconda Guerra Mondiale.

Inoltre, Lipkin, Paget e Roscoe aggiungono che in tempi recenti i docudrama hanno iniziato a essere «increasingly focused upon ‘ordinary citizens’, thrust into the news through special (and often traumatic) experiences»⁷⁹. E Jane Feuer usa il termine «trauma drama»⁸⁰ per descrivere parte della produzione dei docudrama, una definizione che si addice perfettamente anche a documentari animati quali, ad esempio, *Silence, I Was a Child of Holocaust Survivors* (2010, di Ann Marie Fleming) e *Vals Im Bashir*. Non a caso quest’ultimo viene discusso da Morag, nel suo libro *Waltzing with Bashir*, come un «post-traumatic film» che «presents the trauma of the complicity indirect perpetrator, though it defines the degree of complicity ambiguously»⁸¹.

Per di più, così come rilevato per i docudrama, anche molti documentari animati contemporanei propendono «towards person-centered [...] ‘social dramas’»⁸², tant’è che nel suo saggio “The Animated Documentary” Glynne usa l’espressione «‘character-oriented’ animated documentary»⁸³ per riferirsi a film, quali i summenzionati *Silence, I Was a Child of Holocaust Survivor* e *Vals Im Bashir* o i cortometraggi della sua serie *Animated Minds*, che raccontano le esperienze personali di un ben preciso individuo con la più ampia finalità di creare attenzione e consapevolezza intorno a problematiche sociali sentite come rilevanti o a «difficult ‘human’ issues»⁸⁴. A ricadere in questa tipologia di film sono quindi anche lavori come *It’s Like That* o *Centrefold*⁸⁵, che si propongono di aprire un dibattito rispettivamente sul trattamento riservato in Australia

⁷⁹ Lipkin; Paget; Roscoe 2006: 14.

⁸⁰ Feuer in *ivi*: 18.

⁸¹ Morag 2013: 132. Lo studioso spiega poi in questi termini la ragione per cui parla di complicità ambigua: «The film avoids a clear ethical position towards the historical trauma in Lebanon» (*ivi*: 133).

⁸² Lipkin; Paget; Roscoe 2006: 16.

⁸³ Glynne 2013: 73.

⁸⁴ Paget 1998: 9. Con quest’espressione Paget fa riferimento a quei docudrama che affrontano argomenti come il cancro o l’AIDS.

⁸⁵ Questo secondo cortometraggio, che racconta l’esperienza di tre donne sottopostesi a una plastica alle labbra della vagina, è stato corredato anche di un sito web che intendeva proprio aprire una discussione intorno a questa pratica. Esso presentava, infatti, anche uno spazio in cui gli internauti potevano dialogare tra loro su questo tema (cfr. Land, Ellie. *Centrefold*. www.thecentrefoldproject.org, 12 settembre 2013).

ai rifugiati e sulla chirurgia cosmetica genitale. Si noti inoltre che tale tendenza ad affrontare argomenti socialmente rilevanti attraverso l'illustrazione di un caso esemplare era in parte già presente nei documentari animati degli anni Quaranta e Cinquanta. Nello spiegare come prevenire l'insorgenza di malattie mortali, come alimentarsi correttamente o il funzionamento di una determinata riforma introdotta dal governo e quali vantaggi comporti per il cittadino spesso si narra la storia esemplare di una singola figura o di una famiglia, come accade in *So Much for So Little* (1949, di Chuck Jones). Qui l'importanza dei centri sanitari locali viene illustrata attraverso il racconto della vicenda esemplare del piccolo Johnny e di come la presenza di una di queste strutture nella sua comunità gli abbia permesso di vivere una vita lunga e felice.

Si potrebbe obiettare che vi sono, però, anche prodotti dal carattere più prettamente educativo come *Walking with Dinosaurs* che rientrano solo in parte nelle tipologie sopradescritte. Eppure Craig Hight in relazione a questo programma televisivo non casualmente impiega proprio il termine «drama-documentary»⁸⁶. Egli inoltre descrive in questi termini l'intera serie di opere di cui esso è stato la matrice:

[...] the various *Walking with* series, which all drew inspiration from the science-fiction premise of Steven Spielberg dinosaur feature film *Jurassic Park* (1993). These earlier series were largely animated drama-documentaries, using CGI animation (graphic vérité) married with the template of nature documentaries to present playful but educational portrayals of paleontological speculations.⁸⁷

A quanto delineato finora, va poi aggiunto che anche le ragioni per cui si ricorre all'animazione per narrare un fatto reale sono praticamente identiche a quelle per cui si decide di realizzare un docudrama e non un documentario. Più precisamente, Ward spiega come si scelga generalmente di realizzare un docudrama, quando:

⁸⁶ Hight 2010: 112.

⁸⁷ *ivi*: 206-207.

Either there is no ‘direct’ record of the events that can simply be drawn into the documentary context [...] or there are issues around anonymity or other problems with access that mean that reconstruction is one of the only options available.⁸⁸

Analogamente, riferendosi ai documentari animati il regista Andy Glynne illustra come si tenda a preferirli alla creazione di un prodotto in *live-action*:

- When you’re trying to give some kind of representation of individual’s internal processes: that is, trying to capture a sense of what the world looks like from within, whether this be mental illness, being a child – anything in which we, as an audience, are given some kind of window into inner experiences.
- When you’re trying to film the unfilmable. There are certain things we can’t film, either because we were not there at the time, or because it’s not the kind of thing that a camera could have been present at. [...]
- When you’re trying to protect someone’s identity, either because they’re a minor, or they want anonymity [...].⁸⁹

Dello stesso avviso è anche Honess Roe, che nella sua monografia delinea come vi siano film, quali *An Eye-ful of Sound* o *Snack and Drink*, ove si ricorre all’animazione per poter rendere visibili delle esperienze soggettive interiori, prodotti come *The Sinking of the Lusitania* e *Walking with Dinosaurs*, che si avvalgono di tale medium per compensare l’assenza di filmati dal vero di un dato avvenimento, e opere, quali *It’s Like That* e *Centrefold*, in cui l’impiego di questo mezzo d’espressione è determinato dalla volontà di proteggere appieno l’identità del soggetto intervistato.⁹⁰ A ciò si potrebbe aggiungere che l’animazione può fungere anche da “autocensura”, ovvero il suo impiego può permettere di dare rappresentazione a un soggetto che, se trattato con immagini dal vero, verrebbe invece considerato scandaloso. Ad esempio, in *Backseat Bingo* (2003) di Liz Blazer, ove alcuni anziani raccontano di avere ancora una vita sessuale attiva, al contrario di quanto suggerito da Honess Roe,⁹¹ l’animazione non ha il fine di celare l’identità degli intervistati, giacché di costoro ci vengono forniti nome e cognome e si mostrano delle fotografie dal vero nei titoli di coda (cfr. figura 22). A mio

⁸⁸ Ward 2005: 34.

⁸⁹ Glynne 2013: 75.

⁹⁰ Cfr. Honess Roe 2013. L’intera monografia della studiosa britannica approfondisce sostanzialmente proprio le funzioni assolve da questo mezzo d’espressione in un contesto di non fiction. Per un approfondimento sull’uso dell’animazione per proteggere l’identità di un testimone cfr. invece Ehrlich 2011: senza pagina.

⁹¹ Cfr. Honess Roe 2013: 93.

avviso, se s'impiega questo mezzo d'espressione, è invece perché in tal modo la trattazione di quello che è considerato essere un tabù sociale risulta più accettabile. Il *casus belli* creatosi intorno al cortometraggio *Growing Up* (1971, di Martin Cole) per la scelta di mostrare immagini dell'apparato genitale maschile e femminile dal vero,⁹² e non solo in animazione com'era consuetudine fare all'interno di questa tipologia di prodotti finalizzati a spiegare la sessualità ai giovani, dimostra infatti come questo mezzo d'espressione renda maggiormente tollerabile la rappresentazione di argomenti ritenuti scabrosi.

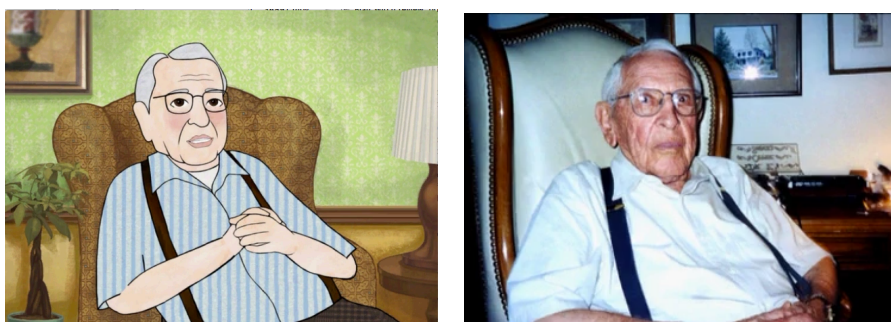


Figura 22. Fotogrammi tratti da *Backseat Bingo* e raffiguranti uno degli intervistati rispettivamente nella versione animata e dal vero.

A tali motivazioni Lawrence Thomas Martinelli ne aggiunge, poi, altre che mettono ancor più chiaramente in luce come un documentario animato sia più prossimo al docudrama che non al cinema del reale:

- la necessità di integrare o completare materiale ritenuto parziale in modo da visualizzare in forma convincente ciò che si sa ma non si può mostrare; [...]
- la volontà di manifestare apertamente la soggettività del narratore, sia essa di natura politica, critica, ironica, artistica, psicologica o altra [...] per imprimere un punto di vista particolare;
- la volontà di veicolare un impatto emozionale particolare, non per forza strettamente connesso ai puri fatti documentati;
- la volontà di dare all'opera anche una determinata impronta artistica, stilistica, espressiva.⁹³

⁹² Il film, che è stato realizzato da un docente universitario, viene bandito da scuole e cinema, dopo essere stato giudicato immorale dal vescovo di Canterbury e scatena un ampio dibattito sulle pagine della stampa inglese (cfr. McGillivray 1971: 128).

⁹³ Martinelli 2012: 34.

Proprio le ragioni per cui si sceglie di realizzare documentari animati e docudrama mettono in luce, inoltre, come queste due forme condividano un'ulteriore tratto: ambedue si fanno portatrici di un'analogia riflessione sul cinema del reale. Nell'adoperare strutture narrative ed estetiche proprie della produzione di fiction per dar conto di eventi fattuali, seppur non necessariamente in modo cosciente, sia i docudrama sia i documentari animati richiamano, infatti, l'attenzione sulle limitazioni del documentario dal vero. Così come suggerito da Del Gaudio in relazione al documentario animato,⁹⁴ anche Paget nel parlare dei docudrama scrive che essi «consistently provoke questions about form. Specifically, they may generate debate about the *permissibility, usefulness, even the danger* of mixing documentary and drama. More generally, they may raise issues about representation itself»⁹⁵. In altre parole, entrambe queste tipologie di opere evidenziano come per una macchina da presa sia impossibile documentare alcuni aspetti che purtuttavia fanno parte del reale, quali ad esempio i nostri processi interiori.

Possiamo quindi concludere che un confronto tra docudrama e documentario animato rivela come queste due forme audiovisive presentino similitudini su più livelli e sia quindi più giusto considerare il secondo come un tipo di docufiction piuttosto che di documentario. Con ciò non si vuole, però, suggerire che il documentario animato sia identico al docudrama, bensì che si tratta di due forme audiovisive molto prossime tra loro, ciascuna dotata di punti di comunione e caratteristiche proprie.

C'è, infatti, una differenza fondamentale tra docudrama e documentari animati. I primi, come ricorda Lipkin, «do not claim to be documentaries»⁹⁶. Si propongono, infatti, come «a view or a version of the past, rather than “the” history of the events and

⁹⁴ Cfr. Del Gaudio 1997: 192.

⁹⁵ Paget 1998: 95.

⁹⁶ Lipkin 2011: 12.

figures»⁹⁷ che rappresentano. Eppure, Roscoe e Hight mettono in luce come siano passibili della critica di trarre in inganno il pubblico circa la propria natura ontologica, poiché, essendo realizzati in *live-action*, possono essere scambiati dagli spettatori per dei veri e propri prodotti del cinema del reale.⁹⁸ Ne consegue che questi film devono segnalare il loro essere delle drammatizzazioni (e non degli esatti resoconti) dei fatti narrati attraverso quelle stesse didascalie che servono ad ancorarli al mondo reale.⁹⁹ Un documentario animato, invece, non può essere scambiato per un documentario, in virtù del fatto che, come nota Wells, l'animazione è un «medium which is informed by self-evident principles of construction [...] as [...] it does not use the camera to 'record' reality but artificially creates and records its own»¹⁰⁰. Di conseguenza, quando fruisce un documentario animato, lo spettatore non ha dubbi che ciò che sta guardando «isn't a recording of an actual referent, but an iconic representation of a possible one»¹⁰¹. In altre parole, il pubblico non può che essere consapevole che il prodotto audiovisivo che sta guardando è stato «built, rendered and fashioned (or, to use another term – performed) by the unseen hands of the animator»¹⁰².

Una dimostrazione di come la presenza dell'immagine fotografica (o di un'immagine molto simile a essa) possa far sì che un prodotto audiovisivo ibrido sia soggetto a critiche viene fornita da *Walking with Dinosaurs*. Pur essendo in animazione, esso è infatti stato realizzato in digitale adottando uno stile estremamente foto-realistico e si è altresì cercato di occultare il fatto che, come ha dichiarato il regista Tim Haines, «to some extent, the whole thing is dramatic license because we can never be absolutely

⁹⁷ *Ibidem*.

⁹⁸ Cfr. Roscoe; Hight 2001: 42.

⁹⁹ Cfr. Woodhead 1999: 109; Paget 2000: 198-201.

¹⁰⁰ Wells 1998: 25.

¹⁰¹ Rozenkrantz 2011: senza pagina.

¹⁰² Ward 2011: 298-299.

sure of how dinosaur behaved»¹⁰³ evitando di ricorrere a quei procedimenti più magici dell'animazione favolizzante (come la metafora visiva o il simbolismo), nonché facendo sì che la voce *over* finga che le immagini proposte non abbiano un'ontologia artificiale, ovvero facendo in modo che le tratti «as if they were actual natural history footage filmed in the usual way»¹⁰⁴. Tuttavia, proprio a causa del fatto che si è privata l'immagine animata del suo aspetto costruito, rendendola il più possibile simile a una in *live-action*, la BBC è stata ampiamente criticata dai telespettatori, i quali l'hanno accusata di aver proposto un prodotto ingannevole.¹⁰⁵ Sulle pagine dell'*Evening Standard* Geraint Smith spiega: «[...] some of the behaviors are highly speculative. Yet this exploration is woven seamlessly with the fact as though this were as beyond dispute as a wildlife documentary. Viewers are not going to be able to tell what is fact and what is fiction»¹⁰⁶. Pertanto, nel trovarsi dinnanzi a una serie di tal fatta il pubblico, come ben delineato dal critico James Walton in un articolo dal titolo “Spectacular – But Is It Prehistory?” apparso sul *Daily Telegraph*, ha provato la stessa sensazione esperibile quando si legge «one of those biographies which report private conversations and inner thoughts without any indication of how the biographer could possibly have known them»¹⁰⁷. Non stupisce, quindi, che nel 2011 nel creare l'analoga serie *Planet Dinosaur* la BBC abbia scelto di optare per una «imagery [...] clearly computer generated»¹⁰⁸. Si è, infatti, probabilmente resa conto proprio di come la presenza di un'animazione che non neghi la sua ontologia artificiale consenta di liberare questi prodotti audiovisivi da quell'accusa di essere ingannevoli cui invece vanno incontro i prodotti dal vero che drammatizzano il fattuale.

¹⁰³ Haines in Anonimo 1999: 8.

¹⁰⁴ Honess Roe 2013: 51.

¹⁰⁵ Cfr. Midgley 1999b: 9.

¹⁰⁶ Smith 1999: 7.

¹⁰⁷ Walton 1999: 44.

¹⁰⁸ Honess Roe 2013: 55.

Più in generale, giacché la presenza stessa dell'animazione rende lampante il fatto che questi prodotti audiovisivi sono il risultato di una costruzione e il pubblico non può essere tratto in inganno circa la natura ontologica delle immagini proiettate, il documentario animato non solleva quindi quelle discussioni di natura etica, cui è invece soggetto il docudrama. Alla luce di ciò, propongo di ridefinire il documentario animato come la più sincera forma di docudrama.

III. UNA STORIA DA RIPENSARE

III.1. Quei quarant'anni dimenticati

Riprendendo e amplificando un pensiero già largamente diffuso,¹ Honess Roe teorizza il documentario animato come una forma “giovane”. Ella infatti scrive:

It was not until the 1980s and 90s that filmmakers began making short films that combined animation and documentary and calling them “animated documentaries”. [...] the final years of the 1990s were a pivotal time in establishing the animated documentary as a legitimate mode of filmmaking.²

Ciò non significa che la studiosa suggerisca che questa tipologia di prodotti sia emersa dal nulla negli anni Ottanta. Al contrario, come già Strøm e Ward prima di lei,³ Honess Roe non manca di ricordare nei suoi scritti che l'animazione è stata messa al servizio del racconto del reale fin dal primo decennio del Novecento, evidenziando soprattutto come in passato questo mezzo di comunicazione sia stato ampiamente usato per realizzare prodotti di non fiction di natura ora didattico-propagandistica ora puramente educativa.⁴ Tuttavia, la studiosa britannica non legge queste animazioni come veri e propri documentari animati, bensì semplicemente come opere che hanno preparato il terreno all'avvento di una forma audiovisiva venutasi, appunto, a configurare come tale solo nella contemporaneità stretta. Nell'andare a definire il documentario animato ella, infatti, estromette da questa categoria la quasi totalità della produzione animata di non fiction precedente agli anni Ottanta, tracciando delle linee di demarcazione tali per cui risulterebbero estranee a questa forma tutte quelle animazioni ad argomento fattuale attraversate da intenti promozionali, educativi o di divulgazione scientifica, nonché

¹ Significativo in tal senso è ad esempio il fatto che nel parlare del cinema dal vero statunitense nella sua recente monografia *American Documentary Filmmaking in the Digital Age*, Lucia Ricciardelli presenti il documentario animato come una recente tendenza del cinema di non fiction (cfr. Ricciardelli 2015: 58). Analogamente Brian Winston, nel tracciare la storia del cinema di non fiction all'interno dell'introduzione all'antologia *The Documentary Film Book*, descrive il documentario animato come una forma audiovisiva «post-griersonian, post-1990» (Winston 2013: 25).

² Honess Roe 2016: 45.

³ Cfr. rispettivamente Strøm 2003: 54-55; Ward 2005: 83-84.

⁴ Cfr. Honess Roe 2013: 5-9.

quelle pellicole commissionate da enti governativi e pensate come strumenti per instillare nella popolazione specifici comportamenti. Honess Roe scrive: «[...] advertising, scientific, educational and public service films, arenas in which animation is frequently utilised, fall beyond what I would consider an animated documentary [...] because they are neither intended, nor received as documentaries»⁵. Ponendosi in continuità con quanto delineato nella precedente letteratura in materia,⁶ la studiosa britannica arriva quindi a riconoscere in *The Sinking of the Lusitania* l'unico film precedente al 1980 che possa essere considerato a pieno titolo un esempio di documentario animato.⁷ Di conseguenza, riferendosi alla storia di questa forma audiovisiva, afferma che essa «is not a linear path from *The Sinking of the Lusitania* to contemporary animated documentary production; it is far more fragmented than that. It is more a history of tendencies and inclinations, of flirting rather than courtship»⁸.

Honess Roe perviene a questa conclusione partendo dal presupposto che l'impiego o meno dell'etichetta «documentario animato» da parte di registi, pubblico e addetti ai lavori per definire un prodotto ad argomento fattuale in animazione in occasione della sua prima distribuzione sia il discrimine per stabilire se esso appartenga o meno a questa categoria audiovisiva. Non a caso, infatti, ella spiega così la sua scelta di teorizzare il documentario animato come una forma “giovane”: «With the exception

⁵ Honess Roe 2013: 4.

⁶ Ad esempio, Dave Saunders nel suo manuale sul cinema documentario, pur affermando che «there is a long-standing tradition of animated non-fiction», menziona il solo *The Sinking of the Lusitania* come film precedente agli anni Settanta. Tutti gli altri esempi riportati sono relativi all'ultimo quarantennio: «the 1970s work of the Leeds Animation Workshop; Folman's own series *The Material that Love Is Made Of* (2004); and Aardman Animations' *Creature Comforts* series of the late 1980s to early 1990s» (Saunders 2010: 167). Qualcosa di analogo accade anche in Wells 1997: 42; Rovira; Castells 2012: 203; Martinelli 2012: 3.

Si noti inoltre che Wells descrive addirittura la pellicola di McCay come «the first animated film to be based upon a real event» (Wells 1997: 42). Come abbiamo visto nel capitolo I, in realtà la prima pellicola in animazione ad avere per soggetto un accadimento reale risale al 1909. Se lo studioso è incappato in questo errore, è probabilmente perché ha travisato il fatto che all'epoca della sua uscita questa pellicola sia stata presentata nei materiali paratestuali che ne hanno accompagnato l'uscita nelle sale come «the first animated serious cartoon ever shown» (Anonimo 1918c: 5). Non ha, infatti, compreso che con queste parole s'intendeva segnalare che si trattava della prima volta in cui una pellicola d'animazione avente per soggetto il nostro mondo veniva regolarmente distribuita nei cinema statunitensi.

⁷ Honess Roe 2016: 44.

⁸ Honess Roe 2013: 12.

of *The Sinking of the Lusitania*, none of the historical examples [...] would be described as animated documentaries, either by their makers or their audiences»⁹. Tuttavia, se da un lato il presupposto da cui la studiosa muove di per sé potrebbe anche essere solido, d'altro canto i punti su cui basa la sua argomentazione risultano a tratti discutibili. Innanzitutto, va detto infatti che, come si vedrà più dettagliatamente nel prossimo capitolo, all'epoca della sua uscita nelle sale la pellicola di McCay è stata, in realtà, presentata come un «pen picture»¹⁰ e non come un «documentario animato». Con ciò non s'intende qui suggerire che *The Sinking of the Lusitania* non possa essere considerato come effettivamente appartenente a quest'ultima classe di prodotti audiovisivi, bensì che possiamo ascrivervelo ma a posteriori,¹¹ giacché originariamente, a differenza di quanto sembra suggerire la studiosa, non lo si era concepito come tale.

Al tempo stesso, un'analisi dei materiali paratestuali relativi a quelle pellicole ad argomento fattuale realizzate tra il 1940 e il 1980 avvalendosi di questo mezzo d'espressione smentisce anche l'affermazione di Honess Roe per cui registi, produttori e critici avrebbero iniziato solo in tempi recenti a usare l'espressione «documentario animato» in riferimento a opere di non fiction in animazione. Difatti, sebbene si tendesse a favorire la dicitura «cartoon documentary» rispetto all'elocuzione «animated documentary» (oggi invece usata in modo pressoché esclusivo), a partire dagli anni Quaranta in recensioni, articoli di giornale, tamburini e flani si è parlato proprio in questi termini di molte delle coeve opere in animazione incentrate su questioni legate al

⁹ *ivi*: 10.

¹⁰ Anonimo 1918b: 5.

¹¹ Tale operazione, come mostra Rick Altman in relazione al western, non è infrequente avvenga in ambito cinematografico. In particolare lo studioso suggerisce che ciò sia accaduto per *The Great Train Robbery* (1903) di Edwin S. Porter (cfr. Altman 1999: 55-58). Si noti che non si sta, però, così suggerendo che il documentario animato sia un genere quanto piuttosto che questa non sia una pratica anomala quando si ha a che fare con delle categorizzazioni legate agli audiovisivi.

mondo reale. Ad esempio, «documentary cartoon»¹² è l'etichetta usata nel 1944 in riferimento al lungometraggio *Victory through Air Power* (1943, di James Algar, Clyde Geronimi e Jack Kinney) nei tamburini del *Detroit Free Press*, mentre quattro anni più tardi l'espressione «cartoon documentary»¹³ viene impiegata sia su *Variety* in rapporto al cortometraggio della UPA *Brotherhood of Man* (1945, di Robert Cannon) sia sulle pagine del *The Nebraska State Journal* nel parlare di *One World or None* (1946), film in animazione con alcuni brevi inserti dal vero, prodotto dalla Philip Ragan Production per conto del National Committee on Atomic Information, nel quale s'illustra la distruzione che una bomba atomica è in grado di causare.¹⁴ Analogamente, sul *The Daily Courier* del 19 marzo 1953 si utilizzano le parole «a documentary cartoon on cancer»¹⁵ per descrivere *Man Alive!* (1952, di William T. Hurtz), il cortometraggio premio Oscar prodotto dalla UPA, su commissione dell'American Cancer Society, al fine di sensibilizzare la popolazione maschile a rivolgersi a un medico non appena si renda conto di accusare sintomi riconducibili a questo male. Sempre nella prima metà degli anni Cinquanta anche Bernard Orna sulle pagine della rivista *Films and Filming* presenta ai suoi lettori in questi termini sia la pellicola realizzata dal National Film Board of Canada *Riches of the Earth* (1954), sia quella prodotta dallo studio Halas & Batchelor, per conto della compagnia petrolifera British Petroleum, *Power to Fly* (*Capacità di volare*, 1954, di Bob Privett). Il critico parla, infatti, di esse rispettivamente come di un «cartoon documentary of the evolution of Canada»¹⁶ e di

¹² Anonimo, 1944a: 4.

¹³ Rispettivamente Anonimo 1948b: 17; Anonimo 1948d: 8.

¹⁴ Di *One World or None* non si conoscono con certezza né il regista né l'animatore in quanto non accreditati. È possibile però che sia stato proprio Philip Ragan stesso a girarlo. Sappiamo invece con certezza che le inquadrature dal vero in esso contenute sono state girate dagli Alleati a Hiroshima e Nagasaki subito dopo l'esplosione della bomba atomica, nonché che la voce narrante è quella di Raymond Swing. Per una trattazione di questo progetto si rimanda a Jacobs 2010: 79.

¹⁵ Anonimo 1953: 4.

¹⁶ Orna 1955b: 28.

«one of a series of documentary cartoons»¹⁷. Nel 1956, invece, in occasione del suo primo passaggio sul piccolo schermo, il disneyano *The Great Cat Family* (1956, di Clyde Geronimi, ABC, 19 settembre) viene descritto sulle pagine dei quotidiani statunitensi come «an all-animated *cartoon documentary* tracing the ancient origins of the common cat 4,000 years ago and the cat's importance in the world of literature»¹⁸. Similmente, nel 1958 sull'*Independent Press-Telegram* nel parlare di *The Story of Oil* (1955, di Les Clark), pellicola proiettata come parte dell'attrazione *The World Beneath Us* del parco divertimenti Disneyland, il giornalista Harry Krans racconta che si tratta di «a Walt Disney animated *cartoon-documentary* film in Technicolor» che ripercorre «the genealogical history of the hearth to the present»¹⁹. Qualcosa di simile accade anche per altri due prodotti usciti dallo studio di Burbank: *The History of Aviation* (1954) e il più ricco ma analogo *Man in Flight* (1957, di Hamilton S. Luske, ABC, 6 marzo), entrambi presentati come dei «cartoon documentary»²⁰ che tracciano la storia dell'aviazione da Kitty Hawk all'avvento del contemporaneo jet. «Animated documentary»²¹ è invece l'espressione usata nel 1964 sul *The Times Recorder* e sul *Lawrence Daily Journal-World* nella sezione della programmazione televisiva in riferimento rispettivamente a *The Restless Sea* (1964, di Les Clark, NBC, 24 gennaio) e

¹⁷ Orna 1954: 29. In altre occasioni sulle pagine di *Films and Filming*, pur non usando espressamente l'etichetta di documentario animato in una delle sue varianti, si è comunque teso a discutere di alcuni coevi film d'animazione ad argomento fattuale nei termini di documentari. Ad esempio, il critico del cinema di non fiction Kenneth Gay parla sia del succitato *Power to Fly* sia di un altro titolo appartenente alla medesima serie, *The Moving Spirit* (1953, di Bob Privett), come di documentari rispettivamente sulla storia dell'aviazione e della motorizzazione (cfr. Gay 1954: 28), mentre Orna nel 1956, sempre riferendosi allo studio Halas and Batchelor, scrive che «it has recently completed another in what has become a series of documentaries about petroleum, *Down a Long Way*, the instructive story of an oil well» (Orna 1956: 33) e l'anno successivo presenta *Speed and Plough* (1956, Bob Privett) come «another essay in the documentary manner» (Orna 1957: 33).

¹⁸ Anonimo 1956a: 5; Jenkins 1956: 15. Corsivo mio. Cfr. ad esempio anche Anonimo 1956b: 20; Anonimo 1956c: 4; Anonimo 1956d: 7; Anonimo 1957: 14.

¹⁹ Karns 1958: 14.

²⁰ Per *The History of Aviation* si veda Anonimo 1959d: 8, mentre per *Man in Flight* Anonimo 1959b: 2; Anonimo 1959a: 6. *Man in Flight* riprende ed espande *The History of Aviation*, il quale a sua volta riutilizzava le animazioni realizzate per *Victory through Air Power* (cfr. Anonimo 1966a: 117; Cotter 1997: 133).

²¹ Rispettivamente Anonimo 1964a: 5 Anonimo 1964b: 13; Anonimo 1966b: 65.

Toot, Whistle, Plunk, and Boom, nonché sulle pagine del *The Corpus Christi Caller-Times* nel maggio del 1966 per descrivere *So Much for So Little* (1949) di Chuck Jones.

Si potrebbero portare ancora moltissimi esempi in tal senso. Tuttavia, da quelli qui proposti risulta già evidente come, seppur operando delle leggere “variazioni sul tema”, l’espressione «documentario animato» venisse ampiamente impiegata ben prima del 1980 dalla stampa (e nello specifico da quella anglofona), la quale, come mostra Altman, riveste un ruolo essenziale nel processo di introduzione e determinazione di nuove categorie cinematografiche.²² In particolare, se negli anni Quaranta il suo utilizzo è ancora sporadico, con il decennio successivo questa elocuzione diviene quasi d’uso comune tra recensori e giornalisti per riferirsi a film che raccontano il reale attraverso il ricorso a quella che si è definita un’animazione favolizzante. In altre parole, viene adoperata in riferimento a pellicole che presentano quella che si è mostrata essere la principale caratteristica del documentario animato, ma che, in base alla definizione data da Honess Roe, non potrebbero essere considerate tali in virtù del fatto che, dipendendo dai casi, hanno carattere ora didattico ora propagandistico ora “promozionale”. Anche semplicemente adottando il medesimo approccio seguito dalla studiosa britannica perveniamo pertanto a conclusioni che suggeriscono la necessità di un ripensamento sia della definizione di documentario animato da lei fornita sia della periodizzazione storica di questa forma audiovisiva. Quando Honess Roe arriva a sostenere che film in animazione di stampo scientifico, didattico o propagandistico²³ ricadrebbero al di fuori di questa categoria, perché trattasi di tipologie di opere che, anche dal vero, non

²² Cfr. Altman 1999.

²³ Come mostra Alonge nell’introduzione del suo *Cinema di animazione e propaganda bellica in Nord America e Gran Bretagna (1914-1945)*, i *public service films* (ovvero quei film realizzati su commissione allo scopo di stimolare nello spettatore uno specifico comportamento) altro non sono se non pellicole a carattere propagandistico (cfr. Alonge 2000: 12).

sarebbero intese né recepite come documentari,²⁴ sembra infatti dimenticare cosa il documentario in generale sia stato in passato (e quindi anche quali ne fossero le marche di veridizione), per basarsi invece su una concezione di esso più legata alla produzione odierna. Difatti, come emerge da qualsiasi trattazione storica del cinema documentario,²⁵ prima degli anni Sessanta – periodo in cui con l'avvento del cinema *vérité* è stato introdotto un nuovo approccio al racconto del reale – la gran parte delle opere a carattere documentaristico aveva una natura didattica o propagandistica e la scienza diveniva sovente soggetto di questa tipologia di pellicole. Non a caso, ad esempio, sulle pagine di un numero della rivista specializzata *fps* del marzo 2005 dedicato al documentario animato, Noell Wolfgram Evans scrive:

By definition, the line between the educational and documentary film is a thin one, if it is even there at all. Educational shorts as a whole are an interesting type of film: their purpose is obviously to teach, but one could argue that is [what] the purpose of a documentary film is as well.²⁶

Ancor più significativo è il fatto che Ward, sebbene tenda a condividere con Honess Roe la concezione del documentario animato come di una forma audiovisiva legata alla contemporaneità in senso stretto, affermi a sua volta: «Animation has long been used in informational and educational films that can clearly be included as part of the documentary category»²⁷. Inoltre, è bene rammentare che, nel suo già citato articolo, Del Gaudio parla di documentario animato quasi esclusivamente in relazione a film incentrati su argomenti scientifici e nati per consentire anche agli spettatori meno istruiti di comprendere fenomeni complessi, come ad esempio il disneyano *Our Friend the Atom* (*Il nostro amico atomo*, 1957, di Hamilton S. Luske, ABC, 23 gennaio) o *Hemo*

²⁴ Cfr. Honess Roe 2013: 4.

²⁵ Cfr. ad esempio Aprà 2002; McLane 2012. Non a caso, McLane nel tracciare più in generale la storia del documentario del periodo della Seconda Guerra Mondiale cita due dei titoli intorno a cui, come si vedrà meglio più avanti, è stata sviluppata da Walt Disney in persona quella che si può considerare la prima teorizzazione del documentario animato, ovvero *The Grain That Built a Hemisphere* (1943, di Bill Roberts) e *Water – Friend or Enemy* (1943, di Norm Wright) (cfr. McLane 2012: 147).

²⁶ Evans 2005: 12.

²⁷ Ward 2005: 83.

the Magnificent (1957, di Frank Capra, CBS, 20 marzo).²⁸ Con ciò non si vuole qui suggerire che tutti i prodotti in animazione a carattere propagandistico, didattico, ad argomento scientifico o realizzati con finalità pubblicitarie siano necessariamente dei documentari animati, bensì che una delimitazione dei confini di questa forma audiovisiva operata sulla base dell'argomento trattato o dell'intento con cui lo si è creato si riveli infruttuosa, se non addirittura dannosa. Quanto finora emerso ci consente, inoltre, di spingerci ad asserire che quella che Honess Roe propone è più che altro una teorizzazione di una certa produzione contemporanea e non del documentario animato nel suo complesso.²⁹ Ella, infatti, costruisce tutto il proprio discorso intorno a una definizione strutturata su un'idea di documentario (e quindi di ciò che costituisce una marca di veridizione) legata al panorama attuale, la quale può dunque apparire ottimale se vagliata in rapporto a opere come *Silence*, *Ryan* o *Vals Im Bashir* (come, appunto, fa lei nei propri scritti), ma risulta inadeguata se consideriamo questa forma nel suo complesso. In base a tale definizione, difatti, resterebbe esclusa quella consistente porzione di pellicole in rapporto a cui non solo è nata l'etichetta di «documentario animato», ma in relazione a cui quest'ultimo ha anche iniziato a venir concettualizzato.

A tal proposito, è importante infatti notare che la stampa non è l'unica che tra gli anni Quaranta e Settanta concepisce come documentari animati alcune delle pellicole ad argomento fattuale create ricorrendo a questo mezzo d'espressione. A farlo è altresì l'Academy of Motion Picture Arts and Sciences. Scorrendo l'elenco dei titoli cui nel

²⁸ Cfr. Del Gaudio 1997.

²⁹ Una spiegazione del perché la studiosa britannica teorizzi in questo modo il documentario animato sembrerebbe fornircela indirettamente il regista Andy Glynne quando, nel motivare il crescente interesse venutosi a creare verso questa tipologia di prodotti, scrive che ciò potrebbe essere dovuto al fatto che: «[...] whereas before, documentaries may have used animation juxtaposed with third-person narration, now there are films being made which feel a little bit more 'documentary' in their consistency, and by that I mean that they deal with real people, real testimony and first-person thoughts and feelings. It is this type of fully animated documentary which draws from real-life experience, which can offer a witness to subjective experiences and offer the viewer a novel way of looking at a particular theme or subject matter» (Glynne 2013: 73). È possibile quindi che Honess Roe escluda le pellicole a carattere didattico-propagandistico perché le appaiono, appunto, più lontane dalla parziale idea di documentario che si può formulare a partire dalla fruizione della sola produzione contemporanea.

tempo è stato assegnato l'Oscar nella categoria di miglior cortometraggio a carattere documentaristico, scopriamo difatti che sono ben tre i film in animazione ad aver ottenuto questa statuetta nel lasso di tempo in oggetto: *So Much for So Little* nel 1950,³⁰ *Neighbours* nel 1953 e *Why Man Creates* (1968, di Saul Bass) nel 1969.³¹ E il numero sale se consideriamo anche quelle pellicole che hanno ricevuto una nomination in questa categoria.³² Nello specifico, nel 1943 nella rosa dei contendenti figurano sia *The Grain That Built a Hemisphere* sia *The New Spirit* (1942, di Wilfred Jackson e Ben Sharpsteen), mentre nel 1953 a concorrere per l'Oscar con *Neighbours* c'è anche *Man Alive!*. Analogamente, nel 1957 uno dei nominati di questa categoria è *Man in Space* (1955, di Ward Kimball, ABC, 9 marzo), nel 1960 tra i prescelti troviamo *Donald in Mathmagic Land* (*Paperino nel mondo della Matematica*, 1959, di Hamilton S. Luske) e l'anno successivo tra le pellicole in lizza per la statuetta in oggetto vi è *Universe* (1960, di Roman Kroitor e Colin Low).³³ Si tratta quindi di un numero di titoli non trascurabile, ancora una volta tutti caratterizzati dal ricorso all'animazione favolizzante – addirittura due di essi, *The New Spirit* e *Donald in Mathmagic Land*, hanno per protagonista Donald Duck, ovvero un personaggio di fantasia che il pubblico è abituato ad associare alla finzione – e incentrati su argomenti scientifici o creati con scopi didattico-propagandistici. Se si fosse trattato solo di uno o due film nell'arco di un trentennio, si sarebbe potuto sminuire la faccenda leggendo l'attribuzione della statuetta

³⁰ Il cortometraggio di Jones vince ex-aequo con il film di non fiction dal vero *A Chance to Live* (1949, di James L. Shute).

³¹ Il fatto che alcuni di questi prodotti in animazione ad argomento fattuale abbiano vinto nella categoria del documentario, non significa però che non vi siano stati anche documentari animati che si sono invece contesi la statuetta per il miglior cortometraggio in animazione. Quest'ultimo è il caso, ad esempio, di *Great* (1975) di Bob Godfrey che, come ricorda Strøm ha vinto l'Oscar proprio in quest'altra categoria (cfr. Strøm 2005: 14).

³² Ciò potrebbe sembrare in contraddizione con la scelta di chi scrive di ascrivere il documentario animato al territorio della docufiction. In realtà, però, non lo è, poiché quest'ultima, come suggerisce il termine stesso, intrattiene uno stretto legame con il documentario. Tale rapporto non è uguale per tutte le forme che abitano questo territorio, ma è comunque presente. Nel caso specifico dei documentari animati, proprio come i docudrama, per far sì che lo spettatore li legga come resoconti veridici del fattuale, essi devono riproporre quegli elementi del cinema del reale che nel dato momento storico in cui vengono realizzati sono considerati essere delle marche di veridizione.

³³ I dati qui riportati sono tratti da Academy of Motion Picture Arts and Sciences, <https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/> (10 dicembre 2015).

a queste pellicole nella categoria del documentario come un errore o una svista. Il corpus di opere in animazione che si sono contese questo Oscar è, però, tale da giustificare, al contrario, che lo si veda come un vero e proprio fenomeno, una tendenza nel recepire questo tipo di prodotti ibridi che ha sicuramente contribuito non solo a far sì che sulla stampa si iniziasse a usare l'elocuzione «documentario animato» in tutte le sue varianti, ma anche che si arrivasse a riconoscere quest'ultimo come una vera e propria categoria cinematografica ben prima degli anni Ottanta. A fornirci prova di ciò è un frammento di un articolo, apparso il 28 aprile 1964 sul quotidiano statunitense *Lebanon Daily News*, nel quale Henry McLemore recensisce la cerimonia di consegna degli Oscar andata in onda la notte precedente. Qui, nel lamentare la prevedibilità dei discorsi dei premiati, il critico si auspica:

Some day an Oscar winner is going to say something like this: "Thank you, but I must admit that my winning the Oscar for the best black-and-white, *animated documentary* comes as no surprise to me. I would have won it last year if my assistants hadn't been so terrible. See you next year, same place, same time".³⁴

Nel menzionare proprio un documentario animato come il tipo di prodotto per cui l'eventuale premio dovrebbe pronunciare questo inusuale discorso, McLemore ci suggerisce quindi involontariamente come già negli anni Sessanta esso fosse riconosciuto a tutti gli effetti come una vera e propria forma filmica, seppur minore, e come a ciò abbia quasi sicuramente contribuito la scelta dell'Academy di inserire queste pellicole nella categoria del miglior documentario invece che in quella volta a premiare il miglior cortometraggio in animazione.

Quest'ultimo fatto è possibile che abbia altresì concorso a fare in modo che si giungesse negli anni Cinquanta a quella che può essere considerata come la prima teorizzazione di tale forma audiovisiva. Si noti infatti che, se a livello accademico si è

³⁴ McLemore 1964: 4. Corsivo mio.

iniziato a occuparsi del documentario animato solo a partire dalla seconda metà degli anni Novanta, la riflessione intorno ad esso ha, in realtà, origini ben anteriori. Più precisamente, esse possono essere fatte risalire al 1955, anno in cui sulle pagine dell'*Health Education Journal* appare un articolo dal titolo "Animated Cartoon" a firma di Walt Elias Disney, nel quale il creatore di Mickey Mouse si sofferma, appunto, a parlare di ciò che egli denomina «the documentary film cartoon»³⁵. Nello specifico, in questo pezzo – mai prima d'oggi preso in esame nel parlare di questa forma audiovisiva –, egli definisce come tali quelle pellicole «simple as ABC», che si configurano come «primary lessons for handicapped adults in matters most closely affecting their daily lives and fortunes»³⁶, quali ad esempio quelle prodotte dal suo studio durante la Seconda Guerra Mondiale per conto dell' Ufficio di Coordinamento degli Affari Interamericani.³⁷ Come vedremo più dettagliatamente nel quinto capitolo, Disney intende quindi per documentari animati delle opere che siano contenutisticamente frutto di ricerche sul soggetto trattato, ma che raccontino il reale sfruttando appieno l'"anarchia" dell'animazione, il suo lato più finzionale, in modo tale da consentire anche agli spettatori analfabeti di comprendere quanto s'intende insegnar loro attraverso di esse.³⁸ Riprendendo alcuni concetti espressi dieci anni prima nel già citato articolo "Mickey as Professor",³⁹ l'ideatore di Mickey Mouse e compagni non solo mostra così come nell'immaginario comune dell'epoca cinema del reale fosse sinonimo di didattica, ma attribuisce anche al documentario animato questa precipua funzione. Ciò emerge molto chiaramente dalla parte conclusiva dell'articolo, nella quale, mettendo a confronto il

³⁵ Disney 1955: 70.

³⁶ *Ivi*: 74.

³⁷ In particolare, egli fa riferimento all'approccio adottato nel dar luce ai film *The Winged Scourge* (1943, di Bill Roberts), *The Grain That Built a Hemisphere, Water – Friend or Enemy, Defense Against Invasion* (1943, di Jack King), *Hookworm* (1945, di Jim Algar), *Tuberculosis* (1945, di Jim Algar) e *Planning for Good Eating* (1946, di Gerry Geronimi). Per una trattazione dettagliata di ciò si rimanda al capitolo V della presente tesi.

³⁸ Cfr. Disney 1955: 73-75.

³⁹ Cfr. capitolo I della presente tesi.

documentario dal vero con quello animato, egli mostra di prediligere il secondo poiché, oltre a richiedere tempi di realizzazione più brevi, si configura, a suo avviso, come uno strumento didattico più potente. Secondo lui, infatti, essendo l'animazione in grado di risultare più "appetibile" agli occhi dello spettatore comune, faciliterebbe l'apprendimento. Disney scrive:

Whereas our wartime documentaries took an average of six months to prepare and produce, True-Life Adventures like *The Living Desert* and the forthcoming *The Vanishing Prairie* were fully three years in the making. *The African Lion* and *The Elephant Story* out of Africa, completely authentic living documents out of nature's own wild archives, also will have been over three years in filming by the end of this year.

May I be permitted here to pay my respects to the animation artists who practise [sic] this unique and comparatively new method of visual education? The efficacy of the animation documentary depends upon their practised [sic] skill, their amazing resourcefulness, their genius for communicating ideas and various phases of knowledge through their facile fingers, with pencil and brush.

I hold them second to none in the arts of teaching, and their craftsmanship an invaluable supplement to text book, lecture and laboratory in the whole expanding sphere of education.⁴⁰

Analogamente, in un breve pezzo pubblicato da Roger Manvell all'interno del suo volume *Art & Animation*, John Halas, importante esponente dell'animazione britannica che Wells tratteggia come «the foremost proponents of non-fiction animation»⁴¹, descrive come documentari animati i numerosi film prodotti dal suo studio «[...] for BP, Shell, Esso, Philips, WHO, COI and many other organizations which had problems to communicate on an imaginative level»⁴², quali ad esempio i succitati *Power to Fly* e *The Moving Spirit* o la serie di cortometraggi, volta a illustrare le riforme introdotte dal governo britannico nel secondo dopoguerra, che vede protagonista l'*everyman* Charley. Ancora una volta quindi a essere concepite come documentari animati sono opere di molto precedenti agli anni Ottanta in cui si adoperava l'animazione favolizzante e che nascono per indurre la popolazione ad adottare un determinato comportamento, come

⁴⁰ Disney 1955: 76.

⁴¹ Wells 2006: 159.

⁴² Halas in Manvell 1980: senza pagina.

nel caso dei film del COI e del WHO, o con fini didattico-pubblicitari, come accade ad esempio per quelli che lo studio realizza per BP, Shell, Esso e Philips.

In sintesi, anche solo da uno sguardo fugace all'impiego che dell'elocuzione «documentario animato» è stato fatto in passato e a come si è inizialmente concettualizzato questa forma audiovisiva, affiora, innanzitutto, la necessità di tracciarne i confini sulla base del tipo di linguaggio visivo e del modo di rappresentazione impiegato nel raccontare il reale e non della porzione del fattuale di cui si dà conto o delle finalità con cui ciò viene fatto. In altre parole, con l'espressione «documentario animato» saranno da intendersi tutti quei prodotti audiovisivi in cui si ricorre all'animazione in modo non accessorio e si sfrutta il linguaggio visivo finzionale di cui questo mezzo di espressione dispone (ovvero s'impiega quella che si è definita l'animazione favolizzante) per dar conto di un evento reale, indipendentemente dallo scopo con cui sono stati realizzati o dall'aspetto del nostro mondo che si è scelto di trattare in essi.

Da uno studio dell'utilizzo che critici, produttori e addetti ai lavori hanno fatto dell'elocuzione «documentario animato» prima del 1980, emerge, però, con forza anche la necessità di ri-concettualizzare quest'ultimo come una forma che si è venuta a configurare in quanto tale già negli anni Quaranta e non solo in tempi recenti, recuperando così quell'importante quarantennio della sua storia che fino ad oggi la letteratura in materia ha o sminuito, descrivendolo come una mera fase preparatoria all'avvento della produzione odierna, o completamente ignorato.

III.2. Una nuova periodizzazione

Alla luce di quanto delineato fino ad ora, possiamo asserire che il documentario animato è una forma audiovisiva le cui prime istanze risalgono agli inizi del Novecento, ma che si afferma in quanto tale negli anni Quaranta, per poi godere di una nuova fase a partire dagli anni Ottanta. Più precisamente, ritengo che la sua storia possa essere suddivisa in tre momenti che suggerisco di denominare: periodo delle origini, del *cartoon documentary* e del documentario animato contemporaneo. Il primo, che non è da intendersi come coincidente con il cinema delle origini, inizia nel 1909 per concludersi con l'avvento della Seconda Guerra Mondiale e si contraddistingue per una creazione non sistematica di pellicole in animazione che anticipano quelli che diverranno i tratti caratteristici di questa forma audiovisiva, ma che ancora non li presentano né tutti insieme né secondo una modalità comune.⁴³ Proprio per il fatto che tali film si configurano più che altro come dei precursori di quello che poi è venuto a definirsi come il documentario animato, si è appunto scelto di riferirsi a questa fase storica di tale forma audiovisiva come periodo delle origini.

Il secondo momento, che si è deciso di denominare del *cartoon documentary* poiché questo è il termine utilizzato con più frequenza nei decenni in oggetto per riferirsi a tale tipologia di opere, si estende dall'inizio della Seconda Guerra Mondiale fino al 1985, anno a partire dal quale l'espressione «documentario animato» inizia invece a essere associata con sempre maggior frequenza a prodotti audiovisivi in cui a essere animate sono registrazioni audio d'interviste o, più genericamente, di un sonoro

⁴³ Il fatto che il documentario animato nasca solo nel 1909 non deve stupire, se si considera che, come evidenzia Alonge nel suo saggio "Topolino e i guanti del dottor Caligari", la periodizzazione del cinema d'animazione in generale è spostata rispetto a quella del cinema in *live-action*, giacché esso viene a configurarsi come una forma d'espressione autonoma «solo con l'introduzione del disegno animato, per opera di Emile Cohl e Winsor McCay, tra il 1908 [...] e la Grande Guerra» (Alonge 2003: 13-14). Per una trattazione del documentario animato delle origini si rimanda al capitolo IV.

fattuale.⁴⁴ Caratteristiche di questa seconda fase della storia del documentario animato, in cui la creazione (spesso su commissione di un ente pubblico o di un'azienda privata) di opere riconducibili a tale forma da parte dei maggiori studi di cinema d'animazione si fa consapevole e sistematica, sono il fatto che, nella quasi totalità dei casi, i film realizzati abbiano una natura ora didattico-propagandistica ora prettamente educativa e, proprio come scrive Disney nel suo articolo del 1955, si configurino come delle lezioni su aspetti del reale – e spesso più precisamente su questioni legate al quotidiano dello spettatore.⁴⁵ In altre parole, si tratta di prodotti audiovisivi in animazione che, analogamente al coevo documentario dal vero, sono «espositivi», intendendo questo termine nell'accezione proposta da Nichols nel descrivere le modalità di rappresentazione del cinema del reale in *live-action*.⁴⁶

La terza e ultima fase si estende dal 1985 fino ai giorni nostri ed è contraddistinta da una tendenza a costruire le animazioni intorno a un sonoro fattuale, nonché a raccontare vicende di singoli individui che consentono però di aprire una riflessione su temi sentiti come socialmente importanti dalla collettività.⁴⁷ In particolare, come già si è accennato nel primo capitolo, con gli anni Novanta un numero sempre crescente di registi sceglie di animare testimonianze relative prevalentemente a esperienze traumatiche vissute da altri o a usare questo mezzo d'espressione per dar conto di un particolare momento del proprio vissuto. Si arriva così tra il 1997 e il 1999 ad avere una massa critica di questa tipologia di prodotti audiovisivi tale da giustificare, ad esempio, il fatto che il festival DOK Leipzig lanci una sezione interamente dedicata a essa.⁴⁸ E, da allora, questo tipo di documentari animati è stato creato con frequenza sempre

⁴⁴ Cfr. Honess Roe 2013: 13.

⁴⁵ Per una trattazione approfondita di questa fase del documentario animato si veda il capitolo V della presente tesi.

⁴⁶ Cfr. Nichols 2001: 31.

⁴⁷ Per una trattazione di questa terza fase del documentario animato cfr. capitolo VII.

⁴⁸ Cfr. Honess Roe 2016: 47.

maggiore. A tal riguardo, risulta interessante la testimonianza rilasciata dalla regista statunitense di documentari animati Sheila Sofian, la quale ha dichiarato:

I realized animation was becoming a “thing” when the late Emru Townsend put out a call for articles on animated documentary for his fps online magazine. I wanted to be a part of this movement, so I submitted a piece. This was in March 2005. Since then my films have been included in many animated documentary programs at various festivals. DOK Leipzig has embraced the form and now offers awards in best animated documentary (they call them “animadocs”).⁴⁹

A dare un ulteriore importante impulso alla produzione di queste opere, facendo sì che sia divenuto progressivamente sempre più facile incappare in esse soprattutto sul web e in televisione, è stato però soprattutto il successo planetario riscosso da *Vals Im Bashir* nel 2008. Come suggerisce Honess Roe, questo lungometraggio di Folman, infatti, «could be argued as firmly planting animated documentary on the map»⁵⁰.

Come per quasi tutte le periodizzazioni, anche le date qui individuate come cesura dei vari periodi in oggetto non possono che essere simboliche e i tre momenti delineati non sono, pertanto, da concepirsi come dei compartimenti stagni, quanto piuttosto come tappe di un più ampio percorso evolutivo. In primo luogo, infatti, alcuni tratti definitivi di questa forma audiovisiva come l'impiego dell'animazione favolizzante o il demandare alla componente sonora la funzione veridittiva sono trasversali ai vari periodi. In secondo luogo, opere con i tratti propri della seconda fase hanno continuato a essere prodotte anche in quella successiva e viceversa. Va detto, infatti, che nel periodo del *cartoon documentary* è già possibile rintracciare alcuni cortometraggi creati intorno a un sonoro di stampo fattuale catturato dal vivo. È il caso delle pellicole a disegni animati di John e Faith Hubley *Moonbird* (1959), *Windy Day* (1968) e *Cockaboody* (1973) o dei due film *Down and Out* (1978) e *Confession of a Foyer Girl* (1978) e dei cinque che compongono la serie *Conversation Pieces* (1981) diretti da David Sproxton

⁴⁹ Sofian in intervista inedita rilasciata all'autrice in data 15 ottobre 2014. Per una trascrizione completa dell'intervista in questione si rimanda all'appendice del presente testo.

⁵⁰ Honess Roe 2016: 47.

e Peter Lord. Nello specifico, nei loro tre cortometraggi i coniugi Hubley animano delle registrazioni delle voci dei loro stessi figli intenti a giocare, andando così a trasformare in immagini i mondi di fantasia evocati a parole dai due bambini.⁵¹ Ne risultano dei prodotti che sono da ascrivere al cinema d'animazione di finzione, poiché la vicenda narrata è immaginaria. Tuttavia, essendo quest'ultima frutto della fantasia di due bimbi realmente esistiti e giacché, a livello sonoro, tali pellicole intrattengono un legame indessicale con il reale, queste opere possono essere considerate in parte dei precursori del documentario animato contemporaneo. Se *Moonbird*, *Windy Day* e *Cockaboo* si limitano ad anticipare alcuni di quelli che saranno i tratti della fase successiva, i cortometraggi di Sproxtton e Lord ne presentano invece già tutte le caratteristiche. Creati per la BBC usando la tecnica della *stop-motion*, *Down and Out* e *Confession of a Foyer Girl* animano rispettivamente la registrazione audio della voce di un uomo anziano impegnato a cercare di ottenere un pasto da un ente di carità e quella della conversazione tra due maschere intente a parlare di uomini nel foyer di un teatro, entrambe catturate dal vivo all'insaputa dei soggetti in questione.⁵² Lo stesso può dirsi della serie *Conversation Pieces* prodotta da Channel 4, la quale non a caso viene descritta da Rondolino come «una sorta di spiazzante *cinéma vérité* animato»⁵³. Veri e propri esempi di quello che è diventato il documentario animato nella contemporaneità appaiono dunque già in modo sporadico nel corso della fase del *cartoon documentary*, in cui a dominare è invece un'impostazione espositiva.

⁵¹ Per una panoramica del lavoro dei coniugi Hubley cfr. almeno Rondolino 2003: 215-219; Bendazzi 2016: 118-120.

⁵² Questi due film facevano parte di una più ampia serie denominata *Animated Conversations* andata in onda sulla BBC nel 1979 e che ha visto coinvolti tra gli altri anche l'animatore Bill Mather. Tutti i film in oggetto erano accomunati dall'essere interviste animate (cfr. Kitson 2008: 27).

⁵³ Rondolino 2003: 474. In questo caso, però, si cerca di conferire una nota comica alle dichiarazioni fattuali proprio attraverso l'animazione. Scrive a tal proposito Kitson: «The *Conversation Pieces* for C4 would mark Aardman's transition from that early flirtation with journalism to its real vocation, comedy. Like the *Animated Conversations*, this series was also based on recordings of ordinary people in specific situations, but by now it was apparent that subjects for eavesdropping were becoming even harder to find and to record audibly. The animators had been dreadfully disappointed with a couple of the original recordings and had discovered that the only possible way to salvage reasonable films from them was to play the visuals for laughs» (Kitson 2008: 102).

Allo stesso modo, nel periodo, tutt'oggi in atto, del documentario animato contemporaneo non è scomparsa quella tipologia di opere in animazione dal carattere più didattico che ha segnato la fase precedente di tale forma audiovisiva. Al contrario, queste ultime continuano a essere prodotte soprattutto in ambito televisivo, dove, come sottolinea Stella Bruzzi nel suo *New Documentary*, si assiste a quella che ella denomina «*Walking with Dinosaurs syndrome*», ovvero a una tendenza a ricorrere all'animazione per dar vita a ricostruzioni «plausible but hypothetical»⁵⁴ di fatti storici, proprio come accade nella popolare serie sui dinosauri ideata nel 1999 da Georgann Kane per la BBC.

È, infine, importante notare che, essendo quello del documentario animato un fenomeno ancora in corso, è probabile che in futuro la periodizzazione qui proposta debba essere ripensata per arricchirla di un'ulteriore fase. Dal 2010, infatti, sembra aver preso avvio un possibile nuovo periodo della storia di questa forma audiovisiva con la comparsa di documentari animati interattivi online, quali ad esempio *The Next Day* (2011) di Jason Gilmore, *The Invisible Picture Show* (2013) di Tim Travers Hawkins e *Last Hijack Interactive* (2014) di Femke Wolting e Tommy Pallotta.⁵⁵ Difatti, pur presentando diversi elementi di continuità con le opere ascrivibili a quello che si è definito come il periodo del documentario animato contemporaneo, tali prodotti audiovisivi esibiscono anche alcune differenze sostanziali, quali l'aver narrazioni spesso frammentarie e non lineari, l'essere parte di più ampi progetti transmediali e, soprattutto, il ridurre l'animazione a mero riempitivo visivo, demandando alla sola componente sonora la funzione di far progredire il racconto.⁵⁶ Essendo passati solo pochi anni da quando questa tipologia di opere ha iniziato a fare la sua comparsa è

⁵⁴ Bruzzi 2000: 45.

⁵⁵ Questi tre documentari animati affrontano rispettivamente il tema del suicidio, della detenzione giovanile nei centri d'immigrazione e della pirateria. Essi sono fruibili ai seguenti indirizzi web: *The Next Day*: NFB/Interactive, <http://thenextday.nfb.ca/#/thenextday>; *Invisible Picture Show*, <http://invisiblepictureshow.com/>; *Last Hijack – Film and Interactive Documentary*, <http://lasthijack.com/> (consultati il 10 gennaio 2016).

⁵⁶ Per una trattazione di questa tipologia di documentari animati si rimanda al capitolo VIII.

ancora presto per affermare se ci troviamo di fronte a una nuova era del documentario animato o semplicemente a una tendenza passeggera, destinata a esaurirsi nell'arco di breve tempo. Tuttavia, proprio per il fatto che frammentarietà, non linearità, intertestualità e interattività sono tutti tratti peculiari del cinema documentario post-moderno,⁵⁷ qualora opere come *The Next Day*, *The Invisible Picture Show* e *Last Hijack Interactive* marchino un nuovo stadio evolutivo di questa forma audiovisiva si tratterebbe della fase del post-documentario animato.

III.2.1. Le ragioni del mutamento

Prima di passare a esaminare nel dettaglio punti di continuità e di differenza tra le opere appartenenti a ciascuna delle tre fasi del documentario animato qui delineate (cosa che verrà fatta nei prossimi capitoli), ritengo necessario soffermarmi a individuare le ragioni per cui questa forma audiovisiva sia andata incontro a delle trasformazioni proprio negli anni in oggetto.

La spiegazione del perché sia precisamente con l'avvento del secondo conflitto mondiale che questa forma audiovisiva inizi ad affermarsi come tale – e si apra quindi la fase del *cartoon documentary* – è assai semplice. Una prima ragione è che in questi anni si sviluppa una significativa committenza per questo tipo di opere. L'impiego che si era fatto dell'animazione nel corso della Grande Guerra aveva, infatti, dimostrato come questo mezzo d'espressione avesse significative potenzialità didattiche.⁵⁸ Pertanto, nel momento in cui, con lo scoppio della Seconda Guerra Mondiale, i vari enti governativi si sono trovati nuovamente di fronte alla necessità di illustrare aspetti del reale in una maniera accattivante e comprensibile a tutti i cittadini – indipendentemente

⁵⁷ Cfr. ad esempio Nash; Hight; Summerhayes 2014: 2ss.

⁵⁸ Cfr. Alonge 2000: 106.

dalla loro età o dal loro grado d'istruzione –, sono tornati a far ricorso all'aiuto degli animatori, in modo però più sistematico di quanto si era fatto in passato.⁵⁹ E, fin da subito, questa tipologia di prodotti ha risposto alle aspettative, come dimostra ad esempio il fatto che Norman M. Klein affermi nel suo libro *7 Minutes. The Life and Death of the American Animated Cartoon*:

[...] cartoon documentaries proved extremely effective, after the success of Disney's *The New Spirit* (1942), on the touchy subject of Donald Duck paying income taxes ("Taxes to beat the Axis"). The critic Bosley Crowther called *The New Spirit* "the most effective of the morale films yet released by the government".⁶⁰

A comprovare ciò, è anche quanto Disney stesso scrive nella primavera del 1943 nell'introduzione di un piccolo pamphlet creato per tenere aggiornati sull'attività dello studio i dipendenti chiamati alle armi. Qui, infatti, il creatore di Mickey Mouse, parlando delle pellicole di non fiction prodotte per il governo, comunica ai suoi animatori lontani da casa: «Animation is proving that it can help with major problems. [...] Science, Economics, and Industry must be given a voice which all can understand. With these and a thousand other problems, the motion picture can be more helpful than any other force»⁶¹.

Di conseguenza, con gli anni la gamma di committenti è andata espandendosi a includere anche aziende sia pubbliche sia private e associazioni di vario genere con il risultato che questo mezzo d'espressione ha finito per essere usato con sempre maggior frequenza per creare pellicole ad argomento fattuale dal carattere didattico-propagandistico. Ciò che determina l'affermarsi proprio ora del documentario animato come forma audiovisiva a tutti gli effetti (seppur minore) non è, però, solo il fatto che durante questo secondo conflitto mondiale, avendo compreso appieno le potenzialità

⁵⁹ Per esempio, come illustrato da Norman M. Klein, dal 1942 fino alla fine del conflitto mondiale in alcuni studi statunitensi addirittura il 70% dei film d'animazione prodotti erano a tema bellico e un numero significativo di essi era ad argomento fattuale (cfr. Klein 1993: 186).

⁶⁰ Klein 1993: 186.

⁶¹ Disney in Lesjak 2014: 19.

didattiche di questo mezzo d'espressione, molti enti commissionino ai principali studi (e non solo) tali opere in modo più sistematico e in quantità maggiore rispetto al passato, bensì anche il fatto che figure chiave per il cinema d'animazione del tempo, quali Walt Disney e John Halas, non si limitino a concepire questo tipo di film come prettamente legati al contesto bellico. Al contrario, costoro comprendono fin da subito che animazioni di tal fatta avrebbero potuto (e dovuto) continuare a essere realizzate anche una volta ristabilitasi la pace. In particolare, ad avere un ruolo chiave in tal senso è stato Disney, il quale, nell'ambito del cinema di animazione, costituiva all'epoca un importante punto di riferimento (se non il punto di riferimento per eccellenza) per la maggior parte delle altre realtà produttive. Egli, infatti, già nel 1943, nella succitata nota introduttiva all'opuscolo realizzato per far sentire meno soli i propri dipendenti impegnati al fronte, scriveva:

Working, as we never worked before, on films for the Army and Navy, we are thinking of the time when you are coming back. [...] Using the ways and means, which the art of animation is acquiring through films of war, you will make constructive educational films for peace.⁶²

Come risulta evidente da queste parole, fin dal principio c'è stata quindi da parte sua una progettualità affinché, una volta terminata la guerra, quanto imparato nello sperimentarsi con questi film realizzati su commissione governativa venisse applicato nella creazione di animazioni di non fiction a carattere educativo, volontà reiterata con forza nel 1945 attraverso il già citato articolo "Mickey as Professor".⁶³ E, una volta terminato il conflitto, Disney si è speso fattivamente affinché ciò diventasse realtà, facendo circolare al di fuori dei confini nazionali tre documentari animati realizzati dal suo studio nel 1943 che egli riteneva fossero dei perfetti modelli di come dovessero essere realizzate le opere appartenenti a questa forma audiovisiva: *The Winged Scourge*,

⁶² *Ibidem*.

⁶³ Per una descrizione di quanto scritto da Disney in quest'articolo si rimanda al primo paragrafo del primo capitolo della presente tesi.

Defense Against Invasion e *Water – Friend or Enemy*. A comprovare ciò è, ad esempio, quanto scrive Newman Rosenthal in un articolo apparso sul quotidiano australiano *The Age* il 20 dicembre 1966:

There were the films [...] which he has made for the Co-ordinator of Inter-American affairs, especially on health subjects. The films are still used in educational work by United Nations agencies in underdeveloped countries. Some of them are, even today, being screened in Australia under the titles of *The Winged Scourge* (a clear exposition of the threat of malaria, its origins and spread through the anopheles mosquito, and the methods of fighting it demonstrated exhilaratingly by the Seven Dwarfs), *Defense Against Invasion* (the first explanation of the principle of vaccination in terms that were not only simple but enjoyable both to the young and the old), *Water – Friend or Enemy* (in which sanitary pollution can make water the destroyer of a community, and a measure of commonsense its salvation).⁶⁴

A restituire ancor meglio l'idea di come negli anni immediatamente successivi alla fine del secondo conflitto mondiale Disney si sia impegnato affinché il documentario animato divenisse la forma audiovisiva prescelta per educare lo spettatore a livello mondiale è, però, il fatto che, venuto a conoscenza del desiderio del Centro Cattolico Cinematografico di dar luce a dei film catechistici, egli abbia donato ad esso una copia dei tre suddetti cortometraggi. A dar notizia di ciò è *L'Osservatore Romano* nel febbraio del 1946:

L'ARI informa che il grande disegnatore di "cartoni animati" Walt Disney ha offerto al Centro Cattolico Cinematografico le sue tre più recenti creazioni di cortometraggi didattici come segno di simpatia e di collaborazione ideale all'opera dei cortometraggi catechistici che appunto il C.C.C. sta facendo.

I tre "cartoni animati" di Walt Disney sono a colori e pensati appositamente per la mentalità poetica e fantasiosa dei ragazzi. Essi svolgono tre tomi di igiene: non bere l'acqua infetta, farsi vaccinare, temere la malaria. Sono tre lezioni per le scuole degli Stati Uniti, e i ragazzi restano affascinati dalle trovate incredibilmente belle ed estrose che narrano la guerra tra i bacilli, i globuli rossi, gli organi interni, e le insidie della malattia. Questa volta Walt Disney ha pensato di non fare tutta la pellicola con i semplici disegni, ma di inserire questi in una pellicola naturalistica a colori. Se i ragazzi degli Stati Uniti sono entusiasti, i tecnici del C.C.C. sono rimasti ammirati di questi tre cortometraggi e pensano di seguire il metodo narrativo di Walt Disney – tanto gentilmente messo a disposizione dall'Autore – nella composizione dei film catechistici che sono in lavorazione.⁶⁵

⁶⁴ Rosenthal 1966: 4. In particolare, *The Winged Scourge* ha iniziato a essere proiettato in Australia già nel 1943 su desiderio dell'Australian Legation, che aveva acquistato diverse copie di questo cortometraggio così da permettere anche ai propri cittadini di poterne fruire (cfr. Kaufman 2009: 134).

⁶⁵ Anonimo 1946: 3.

Giacché, come si è detto, i Walt Disney Studios all'epoca erano un faro per il cinema d'animazione mondiale, molte altre realtà produttive mondiali hanno effettivamente raccolto questo invito dell'ideatore di Mickey Mouse a non smettere di sfruttare l'animazione per realizzare documentari animati anche una volta ristabilitasi la pace, cosa che non solo ha fatto sì che si sia continuato a mettere l'animazione al servizio del racconto del reale, ma addirittura ha consentito che il suo impiego in tal senso si moltiplicasse, portando appunto il cosiddetto *cartoon documentary* a diventare una forma audiovisiva riconosciuta.

Se quindi è in gran parte in virtù dell'operato di Disney che quest'ultima viene a configurarsi come tale a partire proprio dagli anni Quaranta, per comprendere perché il documentario animato vada incontro precisamente nel 1985 a quella trasformazione che segna l'inizio del nuovo periodo della sua storia tutt'oggi in corso è necessario, invece, guardare alle trasformazioni attraversate in quegli anni dal cinema del reale dal vero. Va detto infatti che, come evidenzia Winston, nella seconda metà degli anni Ottanta si assiste a una presa di distanza dal cinema diretto, il quale, analogamente a quanto era accaduto al documentario griersoniano trent'anni prima, viene ora messo in discussione.

Scrivo lo studioso britannico:

In short, within two decade of its introduction, it became clear that Direct Cinema had not replaced the Griersonian documentary. In fact, Direct Cinema had closed off the last reasonable route to deliver indisputable 'objective' evidence on the screen. Deploying full flexible film equipment was still producing, at best, documentary 'value' rather than documentary 'truth'.⁶⁶

Avendo compreso che anche quello che, a livello teorico, costituisce l'approccio più neutro possibile al racconto del reale è intriso di soggettività e che, pertanto, un documentario potrà sempre restituire solo un personale e parziale punto di vista su ciò di cui dà conto, a partire dai tardi anni Ottanta molti registi smettono di ricercare

⁶⁶ Winston 2013: 13.

quest'impossibile oggettività e scelgono di dar vita a opere che, a diversi livelli, sfumano i confini tra realtà e finzione. Sempre Winston illustra:

The turn of the later 1980s away from Direct Cinema austerities was, in essence, a reaction to its insistent implicit and explicit claim on the real. By the 90s, it was possible to recognize a plethora of possibilities for films not limited by the 'fly-on-the-wall' observational style which could nevertheless still be indentified [sic] as documentaries. More and more alternatives were appearing, unheralded, in documentary practice. Amid the uncertainties of the post-modern condition, the stark divide between documentary and fiction, 'real people' and actors, witnessed and imagined events was becoming, as Nichols put it in 1994, 'blurred'.⁶⁷

In altre parole, come suggerito da Bruzzi nel suo *New Documentary*, «virtually the entire post-*vérité* history of non-fiction film can be seen as a reaction against its ethos of transparency and unbiased observation»⁶⁸. Tale reazione si è spesso concretamente tradotta nella creazione di opere ibride, attraversate da una riflessione sul cinema del reale stesso, finalizzata a mettere in luce la sua incapacità di essere realmente oggettivo, ma anche più specificatamente a criticare teorie e assunti su cui si fondava il cinema diretto.⁶⁹ Difatti, come evidenziato da Craig Hight nel suo saggio “Beyond Sobriety: Documentary Diversions”, «since the late 1980s and the early 90s reflexivity in a number of guises has emerged as a core component of the broader documentary culture»⁷⁰. In quest'ottica, l'utilizzo dell'animazione (ovvero di un mezzo di espressione marcatamente artificiale) per raccontare il reale può essere letto come l'estrema reazione al venir meno della certezza che un documentario dal vero possa restituire un ritratto neutrale di quanto verificatosi di fronte all'obbiettivo della macchina da presa. Tuttavia, per rendere tale risposta incisiva e netta, è stato necessario adoperare l'animazione non più solo per impartire lezioni sul nostro mondo, bensì in maniera

⁶⁷ *Ibidem*.

⁶⁸ Bruzzi 2000: 9.

⁶⁹ Questa critica “specificata” al cinema diretto la troviamo in modo molto evidente all'interno di un'altra forma di docufiction: il mockumentary. Bruzzi infatti nota: «Ironically, the aesthetics of observational/*vérité* cinema have become the sine qua non of faux documentaries, the way to signal, therefore, the fakery of the documentary pastiche in series such as *Tanner '88*, *The Office* or *The Thick of It* and films such as *This Is Spinal Tap*, *Man Bites Dog* and *A Mighty Wind*» (*ibidem*).

⁷⁰ Hight 2013: 199.

sempre più preponderante anche per raccontare esperienze di vita vissuta, accostando spesso le inquadrature marcatamente artificiali così ottenute a un sonoro fattuale. In questo modo si è accentuato il carattere riflessivo di tale forma audiovisiva, giacché, se il fatto stesso di raccontare il reale attraverso l'animazione (e più precisamente un'animazione favolizzante, ovvero intrisa della finzionalità visiva di cui questo mezzo d'espressione dispone) di per sé richiama l'attenzione sulle limitazioni del documentario nel dar conto del fattuale, il farvi ricorso per attestare eventi occorsi a singoli individui assoggettando la componente visiva a un sonoro fattuale ma in prima persona, come accade sovente nel documentario animato contemporaneo, sembra essere un modo dei registi di affermare con forza: giacché è ormai chiaro che l'oggettività è una chimera anche nel cinema del reale, perché prendersi il disturbo di continuare a inseguire invano questa pretesa di neutralità?

Si potrebbe obiettare che, se il documentario animato muta in tal modo, è per riflettere i cambiamenti occorsi proprio con l'avvento del cinema diretto. Divenendo, infatti, ora la modalità di rappresentazione osservativa dominante, cambia la concezione che lo spettatore ha del documentario e di quali elementi costituiscano delle marche di veridizione. In parte, ciò può certamente aver rivestito un ruolo nella trasformazione cui è andato incontro il documentario animato nel 1985. Tuttavia, qualora questa ne fosse stata la principale ragione, per quale motivo tale cambiamento si sarebbe verificato solo a distanza di vent'anni dall'avvento del cinema diretto, e in più proprio in concomitanza con l'entrata in crisi di quest'ultimo? Leggere il mutamento di tale forma audiovisiva nella contemporaneità come il risultato della necessità di alcuni registi di rispondere in modo forte al progressivo venir meno di quei pochi punti fermi che fino a quel momento si avevano circa il cinema del reale consente, invece, di spiegare anche perché

sia precisamente con il finire degli anni Novanta che si assiste a un significativo incremento nel numero di documentari animati prodotti e perché da allora quest'ultimo sia andato crescendo costantemente. A mio avviso, contrariamente a quanto affermato da Honess Roe, secondo cui il fatto che «1997 to 1999 seems a particularly significant time for the production of animated documentaries is probably due to coincidence rather than to any specific event»⁷¹, questa crescita può infatti essere spiegata. Ancora una volta per farlo, però, dobbiamo guardare al documentario dal vero. Negli anni Novanta si è, difatti, assistito al venir meno di un'altra certezza che si aveva circa il cinema del reale, ovvero quella per cui, essendo l'immagine fotografica (e di conseguenza quella cinematografica) ottenuta attraverso un procedimento meccanico, la colonna visiva di un documentario fosse necessariamente «impronta digitale»⁷² di eventi occorsi nel profilmico. In altre parole, nel periodo in oggetto ha avuto luogo quella che Winston ha definito come «the digital destruction of photography's evidential pretensions»⁷³. Difatti, come ha messo in luce McLane in *A New History of Documentary Film*, sebbene la tecnologia video sia stata introdotta già intorno agli ultimi anni del 1970, essa è arrivata a soppiantare definitivamente la pellicola per la realizzazione della maggior parte dei documentari soltanto verso la fine del XX secolo.⁷⁴ E, quando ciò è accaduto, il cinema è passato dall'essere «una tecnologia mediale basata sull'indicizzazione delle immagini» al divenire «un sottogenere della pittura»⁷⁵. A spiegare in modo molto chiaro quanto occorso è Laura Mulvey nel suo libro *Death 24x a Second*:

In the 1990s digital technology brought back the human element and man-made illusions. The story of mechanical, photographic, reproduction of reality came to an end. The

⁷¹ Honess Roe 2016: 47.

⁷² Bazin 1945: 9.

⁷³ Winston 2013: 24.

⁷⁴ Cfr. McLane 2012: 271. Al riguardo cfr. anche Mulvey 2006: 22.

⁷⁵ Manovich 2001: 363.

conversion of recorded information into a numerical system broke the material connection between object and image that had defined the earlier history.⁷⁶

Nel caso specifico del cinema di non fiction, ciò ha determinato che oggi lo spettatore non possa più dare per scontato che le immagini che vede scorrere sullo schermo abbiano di per sé un valore documentale. Scrive, infatti, Nichols: «With digitally produced images there may be no camera and nothing that ever came before it, even if the resulting image bears an extraordinary fidelity to familiar people, places, and things»⁷⁷. In questa prospettiva, l'esplosione cui il documentario animato contemporaneo è andato incontro alla fine degli anni Novanta e la sua costante crescita da allora possono essere lette come la volontà di un numero sempre più consistente di registi di reagire all'acquisita consapevolezza che, nell'era digitale, «photography can lie»⁷⁸ rifiutando in toto di fare ricorso a quest'ultima per impiegare invece un mezzo d'espressione apertamente finzionale, e pertanto paradossalmente più "sincero", come l'animazione.

Non a caso, non solo, come puntualizzano Lipkin, Paget e Roscoe nel loro saggio "Docudrama and Mock-documentary: Defining Terms, Proposing Canons", «by the early 2000s hybrid fact-fictional forms were no longer on the margins, but at the very centre of media production»⁷⁹, ma addirittura con il nuovo millennio sono stati realizzati così tanti prodotti audiovisivi che, a livelli e in modi diversi, ibridano documentario e animazione, che anche quest'ultima, al pari del cinema dal vero, può vantare oggi un proprio territorio della docufiction. Nello specifico, verso la fine degli anni Novanta del Novecento, accanto a una crescita del documentario animato contemporaneo, si è iniziato ad assistere anche alla comparsa di mockumentary in animazione. Si pensi ad

⁷⁶ Mulvey 2006: 19.

⁷⁷ Nichols 2010: xiii.

⁷⁸ Winston 2013: 24.

⁷⁹ Lipkin; Paget; Roscoe 2006: 25.

esempio a *Chef Aid: Behind the Menu* (1998, di Jennifer Heftler e Lisa Page), in cui, imitando le estetiche del programma televisivo fattuale *Behind the Music* (*Behind the Music – Dentro la musica*, 1997–2004, VH1), si finge di documentare la carriera del personaggio della serie *South Park* (*Id.*, 1997–, di Tray Parker e Matt Stone, Comedy Central) Jerome “Chef” McElroy o all’analogo “Behind the Laughter” (“Dietro la risata”, 2000, di Mark Kirkland, Fox, 21 maggio), episodio della celebre serie animata ideata da Matt Groening *The Simpsons* (*I Simpson*, 1989–, Fox), ove si pretende di dare conto dalle vera storia di questa curiosa famiglia dalla pelle giallo evidenziatore.⁸⁰ E, proprio com’è accaduto per il documentario animato, tale forma audiovisiva è stata frequentata in modo crescente dai registi contemporanei, al punto che in anni più recenti sono apparsi i primi mockumentary in animazione a lungometraggio, quali *Surf’s Up* (2007) di Ash Brannon e Chris Buck o *Meet the Small Potatoes* (2013) di Josh Selig.⁸¹

Nel Duemila si è poi affermata anche un’altra tipologia di prodotti in animazione frutto dell’ibridazione di realtà e finzione: i *serious games*⁸². Si tratta di videogiochi il cui fine primario non è quello di far divertire l’utente, bensì di istruirlo o di sensibilizzarlo a una causa, simulando precisi momenti storici o contesti socio-politici fattuali. Di conseguenza, come Nea Ehrlich mette in luce nel suo saggio “Animated Documentaries: Aesthetics, Politics and Viewer Engagement”, attraverso questi videogiochi «it is not only a connection to an avatar that is produced for the player but a reconnection to an historical/current event. The “then and there” of the documented

⁸⁰ Si segnala che, come sottolineato da Paul Wells, i primissimi esempi di mockumentary animati risalgono però agli anni Trenta. È il caso ad esempio di *Detouring America* (1939, di Tex Avery) o *Believe It, Or Else* (1939, di Tex Avery) (cfr. Wells 2009: 103).

⁸¹ Per una trattazione più approfondita del mockumentary animato si rimanda a Formenti 2014c.

⁸² In un’accezione vicina a quella odierna questo termine è stato utilizzato per la prima volta nel 1970 da Clark Abt nel suo libro *Serious Games*. Egli però lo ha originariamente adoperato per riferirsi a tutti quei giochi aventi «an explicit and carefully thought-out educational purpose and are not intended to be played primarily for amusement», indipendentemente dal loro essere o meno digitali (Abt in Djaouti; Alvarez; Jessel; Rampnoux 2011: 3). L’applicazione del termine alla sola produzione di videogiochi fattuali è, invece, da attribuirsi all’artista Regina Cornwell (cfr. *ivi*: 4).

event virtually becomes a “here and now” experience for the viewer, making distant occurrences part of one’s proximity and present»⁸³. Si pensi, ad esempio, a *Darfur Is Dying* (2006, di Susana Ruiz, Ashley York, Mike Stein, Noah Keating e Kellee Santiago), *serious game* online sviluppato in stretta collaborazione con operatori umanitari impegnati nel territorio del Darfur per rendere l’esperienza di gioco il più possibile vicina al reale. In particolare, qui, l’utente è chiamato a mettersi nei panni di un rifugiato dei campi del Sudan e a lottare per la sopravvivenza. Nel giocare ha pertanto modo di apprendere come sia la vita in un campo profughi esperendola “in prima persona”, nonché di acquisire informazioni circa il conflitto nel Darfur.⁸⁴

Risulta quindi evidente come il documentario animato non sia un esempio isolato di ibridazione di animazione e documentario, bensì sia una di varie forme audiovisive che abitano il più ampio territorio della docufiction che, proprio come il cinema dal vero, anche l’animazione vanta. E il fatto che quest’ultima si sia venuta consolidando come un mezzo d’espressione alternativo al *live-action* per la realizzazione di tale tipologia di opere proprio a seguito del venir meno della certezza che la componente visiva di un film di non fiction abbia sempre valore documentale consustanzia la teoria, sopra espressa, per cui le mutazioni subite dal documentario animato nella contemporaneità sarebbero state determinate da una più ampia volontà di un numero crescente di registi di rispondere in modo netto e forte allo sgretolarsi di alcune idee che, fino a quel momento, avevano rappresentato i pilastri della nostra concezione del cinema del reale.

Ciò detto, ritengo che a influenzare il mutamento cui il documentario animato è andato incontro negli anni Ottanta abbiano in parte concorso anche le trasformazioni

⁸³ Ehrlich 2013: 265.

⁸⁴ Per una trattazione approfondita di questo gioco cfr. *ivi*: 261-266; Senaldi 2014: 276-281. *Darfur Is Dying* stesso, invece, si può trovare al sito: <http://www.darfurisdying.com/> (12 gennaio 2015).

attraversate, a partire dal decennio precedente, dal fumetto di non fiction o «di realtà»⁸⁵ (come preferisce definirlo Francesco Fasiolo), ovvero da quella tipologia di fumetti che fanno di «eventi realmente accaduti – storici o di cronaca – il loro oggetto di narrazione»⁸⁶. È, infatti, importante sottolineare che, fin dalle sue prime istanze, questa forma audiovisiva ha intrattenuto un qualche legame con il fumetto di non fiction e i suoi precursori. Ad esempio, come mette in luce Judith Kriger, figure quali Winsor McCay e Max Fleischer che, come si vedrà nel prossimo capitolo, hanno segnato il documentario animato delle origini, prima di approdare all'animazione, sono stati *newspaper cartoonists* e, oltre a disegnare *comic strips*, hanno entrambi avuto modo di realizzare le cosiddette vignette editoriali, rispettivamente per le testate di William Randolph Hearst e per il *Brooklyn Daily Eagle*.⁸⁷ E nel caso di McCay si è andati ben oltre, in quanto nel realizzare *The Sinking of the Lusitania* egli ha utilizzato proprio le estetiche dell'*editorial cartooning* – che Fasiolo nel suo libro *Italia da fumetto* individua come l'antenato dell'odierno giornalismo a fumetti.

Nel successivo periodo del *cartoon documentary*, inoltre, in diverse occasioni sono stati creati degli adattamenti a fumetti di popolari documentari animati, quali ad esempio i disneyani *Man in Flight* e *Donald in Mathmagic Land*⁸⁸ (cfr. figure 23 e 24).

⁸⁵ Fasiolo 2012: 26.

⁸⁶ *ivi*: 34.

⁸⁷ Cfr. Kriger 2012: 2. Per una trattazione più dettagliata del lavoro di McCay e Fleischer come disegnatori di vignette e strisce si vedano rispettivamente Canemaker 1987 e Fleischer 2005: 9-11. Si noti inoltre che, limitatamente a McCay, Alonge parla brevemente del rapporto tra la produzione cinematografica di questo animatore e i fumetti di finzione da lui realizzati ed è significativo che, nel far ciò, lo studioso scriva: «Anche in *The Sinking of the Lusitania* (1918), che pure per argomento e finalità [...] sarebbe molto lontano dalla terra incantata di Slumberland, possiamo reperire elementi di contatto con i fumetti di McCay. Infatti, le avventure di Little Nemo presentano uno strano ibrido tra il mondo delle fiabe [...] e l'America moderna: vi troviamo navi da crociera, corazzate, dirigibili, grattacieli, telefoni, cannoni, aeroplani, oltre a un gran sventolio di bandiere a stelle e strisce e a numerose scene di battaglia. Dunque, anche il messaggio patriottico e la descrizione della guerra tecnologica del XX secolo di *The Sinking of the Lusitania* avevano già spazio in *Little Nemo in Slumberland*. Insomma, sul piano iconografico, oltre che dello stile del disegno e dei colori, esiste una forte continuità tra *Little Nemo in Slumberland* e i film realizzati da McCay negli anni '10» (Alonge 2003: 22).

⁸⁸ Entrambi questi fumetti sono stati realizzati dalla Dell Comic, che abitualmente pubblicava adattamenti di testi filmici prodotti dai Walt Disney Studios. Per una trattazione della sola versione cartacea di *Donald in Mathmagic Land*, nonché per un raffronto tra quest'ultima e il testo filmico a cui si rifà si veda Norden 2011: 120-122.

Significativo a tal proposito è, però, anche il caso di *Brotherhood of Man*, trasposizione cinematografica del pamphlet *The Race of Mankind* scritto nel 1943 dagli antropologi Ruth Benedict e Gene Weltfish. Infatti, prima che alla UPA si decidesse di girare questo film, del testo dei due studiosi era stata realizzata una versione a fumetti che non è escluso abbia influito sulla scelta dello studio di dar vita alla pellicola.⁸⁹

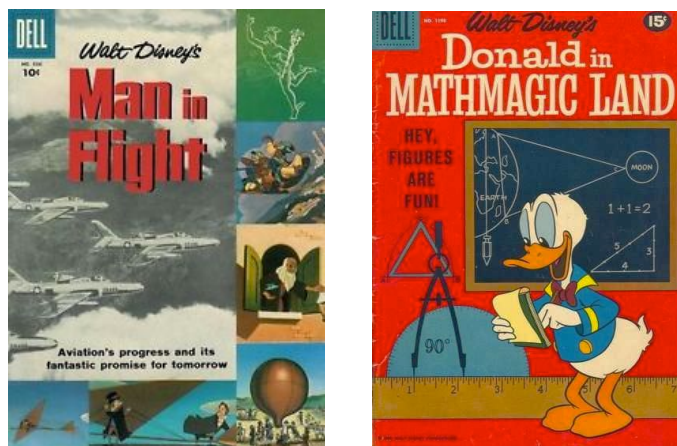


Figure 23 e 24. Copertine dei fumetti *Man in Flight* e *Donald in Mathmagic Land* pubblicati rispettivamente nel 1957 e nel 1961 da Dell come parte della serie Four Color.

Se dunque già in passato questa forma audiovisiva aveva un rapporto sfaccettato con il fumetto di non fiction, nella contemporaneità esso si è fatto sempre più stretto ed evidente, come dimostra il fatto stesso che Martinelli, pur intitolando la propria monografia *Il documentario animato*, discuta in essa di entrambe queste tipologie di testi.⁹⁰ In particolare, negli ultimi quindici anni il documentario animato ha intrattenuto uno stretto legame con quello che lo studioso Jeff Adams definisce il «documentary graphic novel»⁹¹, espressione con la quale egli etichetta quei graphic novel⁹² che «deal textually and visually with disruptive social or political events, and their various critical

⁸⁹ Cfr. Abraham 2012: 63.

⁹⁰ Cfr. in particolare Martinelli 2012: 41-52.

⁹¹ Adams 2008: 9.

⁹² Per quanto riguarda la definizione di graphic novel con esso s'intende un romanzo a fumetti che sia «descrizione, magari anche romanzata e in forma di parabola o apologo morale, della realtà» (Fasiolo 2012: 21).

devices may be said to reveal something of the underlying social configuration»⁹³, quali *Palestine* di Joe Sacco, *Persepolis* di Marjane Satrapi o *Maus* di Art Spiegelman. Più precisamente, la relazione che il documentario animato ha con quest'ultima forma di fumetto è, in primo luogo, di carattere estetico. Non è, infatti, infrequente incappare in documentari animati che impiegano estetiche proprie del graphic novel, come accade nel caso di *The Green Wave*, i cui segmenti in animazione sono stati descritti da Daniel Miller sulla rivista *Jump Cut* proprio come «graphic novels or comics in motion»⁹⁴, o della parte online del progetto transmediale *Last Hijack*, ove addirittura le inquadrature sono incorniciate da sottili linee nere e i movimenti interni sono così lenti e ridotti al minimo da restituire all'utente l'impressione che la macchina da presa virtuale stia esplorando le tavole di un romanzo a fumetti (vedi ad esempio figure 25 e 26). Altri esempi in tal senso sono gli inserti animati della recente serie televisiva *Cosmos: A Space-Time Odyssey* (*Cosmos: Odissea nello spazio*, 2014, di Ann Druyan e Steven Soter, FOX/National Geographic Channel, 9 marzo–8 giugno), che il supervisore dell'animazione Brent Woods ha esplicitamente dichiarato essere stati realizzati rifacendosi proprio alle estetiche del graphic novel,⁹⁵ o *Vals Im Bashir*, per la realizzazione della cui componente visuale Folman ha tratto ispirazione da fumetti di non fiction bosniaci.⁹⁶ E, forse proprio in virtù di ciò, il legame che questo lungometraggio ha finito per intrattenere con il genere di fumetti in oggetto era tale che nel 2009 il regista stesso ha deciso di realizzarne un adattamento in versione graphic novel, in collaborazione con il disegnatore David Polonsky.

⁹³ Adams 2008: 9.

⁹⁴ Miller 2012: senza pagina.

⁹⁵ Cfr. Woods nei contenuti extra del Blu-ray *Cosmos: A Space Time Odyssey*, 20th Century Fox, 2014. Di ciò si fa menzione, ad esempio, anche in McLean 2014: 24.

⁹⁶ Cfr. Adams 2009: 12.



Figure 25 e 26. Fotogrammi del documentario animato interattivo online *Last Hijack Interactive* (2014) di Femke Wolting e Tommy Pallotta.

L'andare a realizzare un romanzo a fumetti documentaristico a partire da un documentario animato o viceversa costituisce il secondo tipo di rapporto rintracciabile tra queste due forme d'espressione. Se *Vals Im Bashir*, come si è visto, è un esempio del primo caso, è però più frequente incappare in documentari animati che siano adattamenti di un preesistente graphic novel a carattere fattuale, come nel celebre caso di *Persepolis* o in quello di *Couleur de peau: Miel* (2012, di Laurent Boileau e Jung Henin), trasposizione cinematografica dell'omonimo romanzo a fumetti autobiografico, scritto e disegnato da Henin per raccontare la propria difficile infanzia da orfano coreano trapiantato in Belgio. Possiamo poi rintracciare addirittura un esempio di progetto transmediale, quale *The Next Day*, in cui, avendo scelto come target di riferimento un pubblico giovane, si è pensato di dar conto delle storie di tentato suicidio di quattro cittadini canadesi sia attraverso un documentario animato online interattivo sia attraverso un graphic novel ad argomento fattuale.⁹⁷

Oltre a questi rapporti "diretti", tra l'odierno documentario animato e il romanzo a fumetti a carattere documentaristico troviamo, però, anche delle più generali similitudini sia in termini di soggetti trattati sia nel modo di raccontarli visivamente. Non solo, infatti, la gran parte dei graphic novel a carattere fattuale, come molti

⁹⁷ Riferendosi al responsabile della compagnia Pop Sandbox, che ha prodotto sia il documentario animato sia il graphic novel, l'articolaista del *Toronto Star* Leslie Scrivener, infatti, spiega: «Jensen uses these different formats to reach younger audience, those in the demographic with a higher risk of suicide» (Scrivener 2011: IN.3).

documentari animati contemporanei, racconta (quasi sempre in prima persona) di esperienze individuali traumatiche,⁹⁸ ma anche le modalità di rappresentazione adottate sono analoghe a quelle che ritroviamo nella produzione odierna di questa forma audiovisiva. Più precisamente, al pari di questi testi filmici anche il romanzo a fumetto ad argomento fattuale è solitamente una «ricostruzione fondata su fonti autentiche», realizzata avvalendosi di un'«iconografia metaforica»⁹⁹ e di attori disegnati. In altre parole, anche qui siamo in presenza di drammatizzazioni di vicende reali ottenute servendosi di un linguaggio grafico finzionale, le quali per di più presentano sovente un carattere meta-riflessivo. Scrive a tal proposito Martinelli:

L'autore, in diverse opere non-fiction (per lo più fumetti) degli ultimi decenni, è parte integrante della narrazione mentre disegna o prende appunti, spesso nell'atto di discutere argomenti che riguardano il medium stesso usato, ma anche mentre si rapporta alla realtà documentata di cui egli o ella è parte integrante durante il momento di osservazione.¹⁰⁰

Molte sono dunque le somiglianze esistenti tra queste due forme di racconto del reale. Questa loro prossimità potrebbe essere, però, letta come dovuta semplicemente al fatto di essere figlie di un medesimo clima culturale. Tuttavia, a ben vedere, il graphic novel documentaristico, sebbene abbia raggiunto diffusione presso il grande pubblico solo nei tardi anni Ottanta, è emerso diversi anni prima che si verificasse nel documentario animato quella trasformazione che l'ha portato ad assumere i caratteri odierni.¹⁰¹ Solo per fare un esempio, infatti, quello che viene ritenuto essere il romanzo a fumetti ad argomento fattuale che ha condotto questo genere al successo, ovvero *Maus*, ha iniziato a essere pubblicato nel 1972.¹⁰² Di conseguenza, considerato che, come si è

⁹⁸ Le principali tipologie di graphic novel documentaristici sono tre: il diario di viaggio, come nel caso di *Pyongyang* scritto da Guy Delisle nel 2003; il dossier, di cui è un esempio *The 9/11 Report* realizzato da Sid Jacobson e Ernie Colón nel 2006; la biografia o autobiografia, i cui titoli più famosi sono i già citati *Maus* e *Persepolis* (cfr. Fasiolo 2012: 34-59).

⁹⁹ Martinelli 2012: 50. Al riguardo cfr. anche Adams 2008.

¹⁰⁰ Martinelli 2012: 48.

¹⁰¹ Scrive al riguardo Adams: «The documentary graphic novel [...] is a development coinciding with increased adult readership in the West, springing as it does from the adult underground movement and its emergent realism in the 1960s and '70s» (Adams 2008: 54).

¹⁰² *Maus* è stato pubblicato prima a puntate, per essere poi raccolto in due volumi.

visto, oggi molto spesso nell'andare a realizzare un documentario animato si guarda proprio al graphic novel documentaristico e che i cambiamenti intercorsi nel primo a partire dal 1985 lo hanno portato ad acquisire un modo di rappresentazione e dei soggetti molto simili a quelli del secondo, ritengo ci si possa spingere a sostenere che i mutamenti subiti da questa forma audiovisiva nel periodo in oggetto siano stati influenzati in parte anche proprio dal progressivo affermarsi di questa tipologia di romanzo a fumetti, che ha suggerito ai registi una nuova possibile via da seguire per raccontare il reale attraverso l'animazione.

In conclusione, possiamo notare come le ragioni che hanno portato all'affermarsi di quelli che ho definito essere i periodi della storia del documentario animato siano state di natura assai diversa, tant'è che, mentre l'avvio e la crescita della fase del *cartoon documentary* si deve a fattori interni al mondo dell'animazione, sono stati invece eventi esterni a quest'ultimo a indurre il cambiamento che ha portato alla nascita del periodo contemporaneo di tale forma audiovisiva.

IV. IL DOCUMENTARIO ANIMATO DELLE ORIGINI

Come si è visto nel primo capitolo, una produzione animata di non fiction inizia a emergere già a partire dal 1909. Tuttavia, nei primi decenni della storia del cinema la maggior parte delle pellicole ad argomento fattuale create avvalendosi di questo mezzo d'espressione è contraddistinta dall'impiego di quella che si è definita un'animazione sobria. In altre parole, a essere realizzate sono prevalentemente opere dal carattere diagrammatico che veicolano informazioni in modo asciutto e fanno leva su un vocabolario grafico di derivazione per lo più scientifica. Tale è, ad esempio, l'approccio proprio dei vari *map films* costruiti nel corso degli anni Dieci del Novecento sul modello de *La bataille d'Austerlitz*, quali il già citato *The Battle of the North Sea* o i cortometraggi della serie "Kineto War Maps" (1914-1916) diretti da Frank Percy Smith per conto di Charles Urban.¹ Anche questi ultimi, che illustrano ciascuno una delle principali manovre militari svoltesi nei vari teatri di combattimento tra il 1914 e il 1916, sono infatti costituiti da mappe animate intervallate a didascalie esplicative e fanno ricorso a una simbologia visiva sviluppata in ambito scientifico quale quella della cartografia.

È importante però notare che in questo periodo la modalità di rappresentazione sobria risulta essere dominante indipendentemente dall'argomento trattato. Difatti, un'impostazione analoga a quella dei succitati *map films* possiamo trovarla, per esempio, anche in *Mathematische Trickfilme* (t.l. Geometria animata, di Ludwig Münch, 1912), una serie a disegni animati di produzione tedesca, frutto di quattro anni di lavoro, che si

¹ Per una descrizione dettagliata di questa serie si rimanda ad Alonge 2000: 52-54.

compone di oltre venticinque cortometraggi aventi per argomento teorie matematiche.² Ideati e diretti da Ludwig Münch, un professore di scuola secondaria che sentiva la necessità di rendere più comprensibili ai propri studenti concetti geometrici come il teorema di Pitagora,³ questi cortometraggi sono costituiti da una serie di disegni dal tratto chiaro e semplice, realizzati su carta e non su celluloidi, che si susseguono in modo fluido (vedi figura 27).⁴ Sebbene quindi nelle pellicole che compongono tale serie la simbologia grafica della cartografia presente nei *map films* lasci il posto a quella della geometria, al pari di questi ultimi anch'esse si limitano a illustrare dei dati, sono prive di drammatizzazione e non presentano elementi propri delle modalità di rappresentazione del coevo cinema d'animazione di finzione.

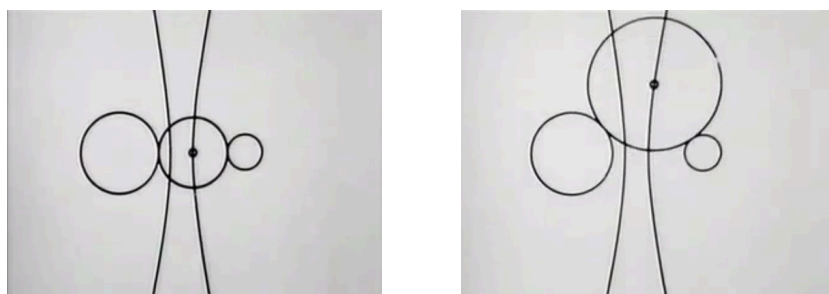


Figura 27. Fotogrammi tratti da *Mathematische Trickfilme* (1912) di Ludwig Münch.

Un analogo ricorso all'animazione sobria viene, inoltre, fatto nei numerosi cortometraggi a carattere educativo prodotti dai Bray Studios nel primo dopoguerra.

Film come *How the Telephone Talks*, *Action of the Human Heart* o *How We Hear* (t.l.

² Cfr. Gaycken 2014a: 72. Si segnala che Lefebvre (2005: 569) fa risalire la serie addirittura al 1903 senza però dare alcuna spiegazione di tale datazione e si limita a dire che poco è il materiale a essa relativo, sopravvissuto fino a noi. Si è quindi qui preferito adottare la datazione proposta da Gaycken (2014a: 72), in quanto coincidente con quella indicata dal Deutsches Institut für Animationsfilm.

³ Cfr. Tosi 1984: 242. Münch aveva altresì realizzato dei *flip-books* che dovevano anch'essi servire come ausilio alla didattica.

⁴ Il metodo da lui adottato non è quindi dissimile da quello adoperato da Cohl nel dar vita ai suoi primi cortometraggi. Oliver Gaycken mette, però, in luce come i punti di comunione tra i lavori di Münch e del pioniere francese «should not be taken as indicating an argument about influence; rather, they mark the presence of an alternate animation practice running alongside other, more familiar traditions» (Gaycken 2014a: 72). Lo studioso rafforza poi tale affermazione ponendo l'accento sulla presenza di un'importante differenza tra le pellicole dei due registi in questione. Egli scrive: «Whereas Cohl's films demonstrate a series of changes motivated by an oneiric logic, Münch's geometrical demonstrations are essentially depictions of atemporal, ideal objects. Münch's films animate geometrical concepts that exist out of time, a point underscored by the fact that three-dimensional objects were also used to illustrate and teach these same geometrical concepts» (*ivi*: 72-73).

Come sentiamo, 1920, di Francis Lyle Goldman), indipendentemente dall'argomento trattato o dal regista che li firma, sono infatti tutti costruiti alternando inquadrature dal vero ad altre in animazione ove viene mostrato in sezione l'oggetto o organo di cui si sta spiegando il funzionamento. Per di più, essi presentano didascalie essenziali, al punto che in molti casi il testo esplicativo è racchiuso in piccoli rettangoli, temporaneamente sovrapposti a una parte del disegno. Infine, compare frequentemente sullo schermo una bacchetta che indica allo spettatore il singolo elemento dell'inquadratura cui in quel determinato momento la spiegazione sta facendo riferimento (cfr. ad esempio le figure 28 e 29). S'imprime così un carattere pedagogico a tali film, giacché questo espediente richiama alla mente l'immagine del docente che illustra un concetto ai propri allievi.

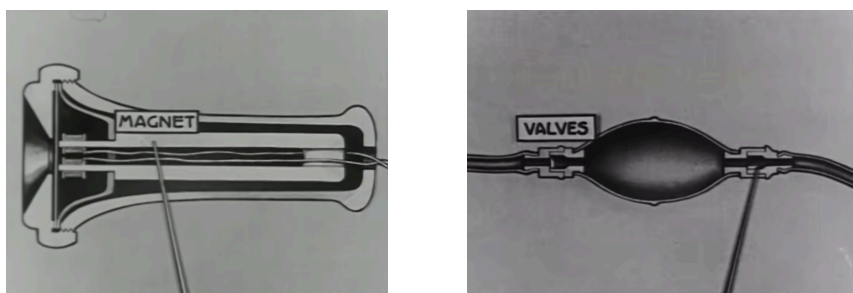


Figure 28 e 29. Fotogrammi tratti rispettivamente da *How the Telephone Talks* e *Action of the Human Heart*.

In sintesi, per utilizzare un'espressione di Odin, siamo di fronte a pellicole che, pur parlando del reale e contenendo elementi che rimandano ora al «mondo dello specialista»⁵ ora a quello «della classe»⁶, impediscono al pubblico di diegetizzare (ovvero di costruire un mondo), proprio come il teorico francese nota essere il caso dei documentari.⁷ In altri termini, si tratta di cortometraggi che, se da un lato pongono un importante fondamento nella direzione di un riconoscimento di questo mezzo

⁵ Odin 2000: 194.

⁶ *Ibidem*.

⁷ Cfr. *ivi*: 194-198.

d'espressione come possibile strumento didattico, dall'altro non contengono i germi del documentario animato (inteso come forma di docufiction), bensì di quella che possiamo considerare una vera e propria non fiction in animazione, simmetrica a quella in *live-action*.⁸

Il fatto che nei primi decenni della storia del cinema la maggior parte dei film d'animazione ad argomento fattuale sia caratterizzata dal ricorso all'animazione sobria non significa, però, che non sia già possibile rintracciare dei primitivi esempi di documentari animati. È il caso di *To Demonstrate How Spiders Fly* (1909), realizzato in Gran Bretagna da Smith nel medesimo anno in cui in Francia Cohl gira *La bataille d'Austerlitz*. Tale cortometraggio in *stop motion*, creato con l'obiettivo di curare l'aracnofobia,⁹ contiene già alcuni dei tratti che si affermeranno poi come caratteristici di questa forma audiovisiva. Più precisamente, nell'andare a spiegare come i ragni sfruttino i fili da loro stessi prodotti non solo per costruire le ragnatele ma anche per "volare", si mettono in scena le azioni che questo insetto compie solitamente, facendole "interpretare" da un modellino (ovvero da un attore animato che ne incarna il ruolo). Inoltre, si è scelto di rendere protagonista della pellicola un singolo ragno, il quale rappresenta tuttavia l'intera categoria per *sineddoche*. Così facendo, si favorisce quindi la diegetizzazione. Difatti, a dispetto del fatto che il cortometraggio (proprio come i numerosi *map films* o le pellicole prodotte dai Bray Studios) abbia una finalità didattica e in esso parti in animazione si alternino a sintetiche didascalie meramente esplicative, lo spettatore è indotto a costruire un mondo.

⁸ Ciò è valido anche per un film dei Bray Studios come *The Story of Coal*, il quale contiene qua e là alcune inquadrature che presentano istanze proprie del documentario animato (e più precisamente in cui si ricreano attraverso l'animazione degli ambienti, consentendo potenzialmente la costruzione di un mondo da parte dello spettatore). Tuttavia, a prevalere sono in ogni caso le scene create impiegando un'animazione sobria e pertanto la diegetizzazione, che la presenza di elementi più finzionali renderebbe possibile, viene bloccata.

⁹ Cfr. Honess Roe 2013: 9.

Dopo Smith, hanno dato vita a pellicole anticipatrici del documentario animato anche importanti pionieri del cinema d'animazione come McCay e Fleischer, autori rispettivamente di *The Sinking of the Lusitania* e *Finding His Voice*.¹⁰ Similmente a quanto notato per *To Demonstrate How Spiders Fly*, entrambi i film in questione, come si vedrà nel dettaglio nei paragrafi a essi dedicati, drammatizzano gli aspetti del reale di cui danno conto, ricorrono ad attori animati e a vari altri elementi propri del cinema d'animazione di finzione, invitando così lo spettatore a diegetizzare. Al contrario del cortometraggio di Smith, però, essi sono realizzati con la tecnica del disegno animato. Ciò è significativo, in quanto costituisce la dimostrazione di come fin da principio l'adozione di questo modo di rappresentazione per trattare argomenti fattuali si sia rivelato trasversale ai vari procedimenti con cui è possibile conferire movimento.

Va detto, poi, che l'impiego dell'animazione favolizzante per dar vita a opere che presentano un legame con il cinema del reale è andato progressivamente crescendo nel corso degli anni Trenta. Più precisamente, durante tale decennio il linguaggio più finzionale di questo mezzo d'espressione è stato utilizzato per creare prodotti di stampo propagandistico aventi per soggetto un aspetto del fattuale, com'è il caso dei cortometraggi diretti da Luigi Liberio Pensuti su commissione della Federazione Italiana Nazionale Fascista per la Lotta contro la tubercolosi. Tra essi figurano, infatti, titoli quali *La taverna del tibicci* (1935), *Crociato '900* (1939) o *Colpi d'ariete* (1940) che, per illustrare in cosa consista la tisi, quali comportamenti possano essere adottati per prevenirne la diffusione e come le somme di denaro raccolte in occasione della Festa del Fiore e della Doppia Croce,¹¹ voluta da Mussolini, possano favorire il

¹⁰ Per una trattazione approfondita di questi due titoli si rimanda rispettivamente ai paragrafi IV.1 e IV.2 del presente capitolo.

¹¹ Nel 1931 Mussolini comprende che la Festa del Fiore, organizzata sul territorio nazionale fin dal 1925 al fine di raccogliere fondi per la lotta contro la tubercolosi, non dava i risultati sperati poiché «non si era dato vita e

contenimento di tale male,¹² fanno ricorso a personaggi fittizi e mondi immaginari. Più precisamente, in queste pellicole realizzate con la tecnica del disegno animato il francobollo crociato, dalla cui vendita si ricavano i soldi necessari per istituire i tubercolari o fare campagna di prevenzione, diventa ora un cavaliere medievale ora un soldato pronto a combattere il nemico-tubercolosi, il quale assume invece le sembianze di un essere viscido, la cui forma muta di film in film (ad esempio vedi rispettivamente figura 30 e 31). Questi personaggi, inoltre, diventano protagonisti di vere e proprie narrazioni di finzione intrise di metafore e similitudini, ove francobolli e germi della tubercolosi si scontrano in battaglie che vedono i primi trionfare sui secondi o in cui addirittura possiamo vedere i bacilli esibirsi in un numero musicale, come accade ne *La taverna del tibicci*.



Figure 30 e 31. Inquadrature de *La taverna del tibicci*, raffiguranti rispettivamente il nemico-tubercolosi e un soldato-francobollo.

Da un lato, quindi, nel corso degli anni Trenta troviamo film che fanno ampio sfoggio del modo di rappresentazione più finzionale dell'animazione per indurre la

suggestione ai simboli» ad essa legati, determinando così che questa ricorrenza venisse vista semplicemente come «una delle tante “passeggiate di beneficenza”» (Mussolini in Federazione Italiana Nazionale Fascista per la lotta contro la tubercolosi, 1933: senza pagina). Egli decide quindi di sostituirla con la Festa del Fiore e della Doppia Croce, primo di quaranta giorni durante i quali veniva venduto in tutt'Italia un francobollo chiudilettera appositamente realizzato, i cui proventi erano destinati a finanziare la battaglia contro questo male. E il Duce mette al servizio della campagna una pluralità di mezzi di comunicazione, al fine di legare a questa giornata una precisa e ricca simbologia. Sebbene il medium su cui ci si appoggia maggiormente sia la stampa, si fa largo impiego anche del cinema. Viene, infatti, creata una serie di pellicole ora interamente dal vero, ora completamente in animazione e ora a tecnica mista. E tra i molti artisti chiamati a collaborare vi è appunto anche Pensuti.

¹² Per un approfondimento su questi film si rimanda a Toffetti 2012; Scrititore 2013: 118-119. Si segnala però che entrambi i testi in oggetto sono per lo più delle panoramiche generiche di taglio divulgativo, non sempre accurate dal punto di vista storicistico. Ad esempio, Raffaella Scrititore scrive che *La taverna del tibicci* e *Crociato '900* sarebbero titoli alternativi di uno stesso film (cfr. Scrititore 2013: 119), mentre si tratta di due film distinti.

popolazione ad adottare determinati comportamenti nel proprio quotidiano. In altre parole, si tratta di pellicole che sfruttano l'animazione favolizzante per agire sul reale, per modificarlo. Dall'altro lato, però, emergono anche pellicole che, pur non fornendoci propriamente informazioni sul nostro mondo, intrattengono con il cinema del reale un rapporto di tipo produttivo, nel senso che vedono la luce in un contesto in cui non solo l'attenzione è focalizzata sulla creazione di documentari, ma si riconosce anche l'animazione come un medium non in antitesi con la non fiction. Si pensi ad *A Color Box* (1935), *Rainbow Dance* (1936) e *Trade Tattoo* (1937) di Len Lye o *Love on the Wing* (1938) di McLaren.¹³ Questi film, creati dipingendo direttamente su pellicola, non possano dirsi dei documentari animati, essendo dei lavori non figurativi e anti-narrativi. Difatti, nonostante siano stati realizzati per promuovere un prodotto che appartiene al mondo reale (ovvero i servizi postali britannici), il messaggio pubblicitario di cui si fanno portatori viene posto al termine di un susseguirsi di forme e colori che nulla ci dicono riguardo al prodotto stesso. Si tratta pertanto di opere che appartengono a pieno titolo al cinema astratto, ma che al contempo sono nate sotto l'egida del General Post Office nel periodo in cui Grierson ne dirigeva la Film Unit, ovvero in un momento in cui questa realtà produttiva ha ricoperto un ruolo centrale nella storia del cinema del reale. Per di più, vedono la luce in un ambiente ove, come spiega Midhat Ajanović, «i documentari si chiamavano *living articles*» e «l'animazione occupava un posto importante, simile a quello delle vignette editoriali usate sui quotidiani per commentare con humor un avvenimento»¹⁴.

In breve, tra il primo decennio del Novecento e la fine degli anni Trenta, sebbene numericamente prevalgano le pellicole che impiegano l'animazione sobria per dar conto

¹³ In merito ai lavori di Lye cfr. Low 1979: 103-107, mentre per il film di McLaren si veda *ivi*: 147.

¹⁴ Ajanović 2004: 37.

del fattuale, affiora anche un numero progressivamente crescente di film che, a diverso titolo, uniscono soggetti legati al reale a elementi peculiari del linguaggio e del modo di rappresentazione più finzionale dell'animazione. In questo lasso di tempo si cimentano, infatti, con la creazione di tale tipologia di opere alcuni dei nomi di maggior spicco del panorama internazionale del cinema d'animazione dell'epoca. Tuttavia, si tratta ancora di singoli esperimenti che non vengono né concepiti né accolti come documentari animati e che contengono solo parte di quelli che diverranno i tratti caratteristici di questa forma audiovisiva o addirittura che, come nel caso dei film di McLaren e Lye, si limitano a contribuire a creare le condizioni per il suo sviluppo. Come si è visto nel capitolo precedente, è infatti solo con gli anni Quaranta che inizierà a venir impiegata da produttori, critici e registi l'espressione «documentario animato» per identificare film ad argomento fattuale che ricorrono a quella che si è definita un'animazione favolizzante. Per questa ragione si ritiene sia più appropriato parlare di tutta la produzione precedente all'avvento della Seconda Guerra Mondiale come di documentario animato delle origini.

Posto ciò, al fine di meglio comprendere in che misura tratti destinati a configurarsi come caratteristici di questa forma audiovisiva siano individuabili già in questa produzione iniziale, ci si soffermerà ora a prendere in esame due titoli che si ritiene ne siano particolarmente rappresentativi, ovvero *The Sinking of The Lusitania* e *Finding His Voice*. Il primo, infatti, come in parte già si è detto e come si vedrà più approfonditamente nel prossimo paragrafo, è (erroneamente) considerato essere il documentario animato archetipico, mentre il secondo è stato co-diretto da Fleischer, altro pioniere del cinema d'animazione spesso chiamato in causa nel parlare dell'iniziale produzione animata ad argomento fattuale. Inoltre, questi film

appartengono ciascuno a uno dei due filoni all'interno dei quali è andato sviluppandosi il documentario animato stesso e che tutt'oggi questa forma audiovisiva lambisce: rispettivamente quello propagandistico e quello didattico.

IV. 1. Tra resoconto storico e propaganda: il caso di *The Sinking of the Lusitania*

Nell'estate del 1916, durante un'intervista rilasciata al quotidiano *Detroit News*, McCay annuncia per la prima volta di star lavorando a un cortometraggio sull'affondamento del Lusitania.¹⁵ Lo assistono nella realizzazione di questo film, che come tutte le sue pellicole in animazione è autoprodotta, John Fitzsimmons, con cui aveva già lavorato in passato, e Apthorp "Ap" Adams. Egli accentra però su di sé gran parte del lavoro. Lo stesso Fitzsimmons racconta, infatti, che McCay «reserved the direction and animation to himself because he often would innovate or improvise as he went along leaving the purely technical and less important matters to others»¹⁶.

Forse proprio questa sua volontà di realizzare in prima persona il film, ma al tempo stesso di snellire la mole di lavoro, lo induce a scegliere di adottare una tecnica che non ha mai impiegato prima: il disegno su fogli di rodovetro. Essendo questo materiale trasparente, il suo utilizzo consente di disegnare separatamente fondale e azione principale, permettendo così di riutilizzare un medesimo sfondo per più inquadrature.¹⁷ Tale tecnica appare pertanto a McCay la più appropriata da adottare nel girare una pellicola come *The Sinking of the Lusitania* che, in virtù della sua lunghezza, richiede la creazione di un numero notevole di disegni.

¹⁵ Cfr. Canemaker 1987: 150.

¹⁶ Fitzsimmons in *ivi*: 152.

¹⁷ In precedenza la tecnica impiegata da McCay era quella del disegno su carta di riso. Quest'ultima però comportava che venissero disegnati su uno stesso foglio sia il fondale sia la raffigurazione dell'azione principale e, pertanto, comportava che su ogni foglio si disegnasse nuovamente anche lo sfondo, anche se rimaneva invariato.

Ciò non basta, però, a contenere i tempi di lavorazione del film, che finiscono per dilatarsi a dismisura a causa di numerose difficoltà incontrate in fase di realizzazione. A dar conto di uno degli episodi che hanno rallentato il completamento del cortometraggio è *Canemaker*, il quale riporta:

“One of the principal scenes of the picture,” remembered John Fitzsimmons, “was a shot consisting of 750 drawings depicting the liner sailing serenely along the horizon in the moonlight.” The foreground of rolling waves was a series of sixteen drawings that was recycled throughout the scene for every drawing containing the ship. “When McCay had completed his part of a drawing, it was Ap Adam’s chore to indicate by number which of the sixteen waves I was to draw on that piece of celluloid.”

Weeks later, McCay placed a large number of the completed 750 cels into the testing machine. “The result was a catastrophe! Instead of the waves flowing smoothly as designed, the foreground resembled nothing so much as a drunken sea with ink lines shooting every which way.” All the drawings were washed off the cels, and the tedious process began again from scratch. “I had not been fed the wave numbers in the proper sequence,” recalled Fitzsimmons [...].¹⁸

Iniziata nel 1916, la lavorazione di questo cortometraggio finisce così per trovare conclusione solo nel 1918. L’impegno profuso da McCay e dai suoi collaboratori nella realizzazione di *The Sinking of the Lusitania* viene, però, ripagato. A partire dal 20 luglio di quello stesso anno, la pellicola riesce, infatti, a godere di una vera e propria distribuzione nelle sale statunitensi sotto l’egida della Jewel Productions.

Nonostante ciò e il fatto che questo cortometraggio ottenga sia un successo di critica sia di pubblico,¹⁹ in seguito il pioniere statunitense non realizza altri film ad argomento fattuale, preferendo tornare a dedicarsi alla creazione di pellicole di finzione. Tale scelta potrebbe trovare spiegazione nel fatto che a indurlo a produrre questo film non sia stato il desiderio di mettere questo mezzo d’espressione al servizio del reale quanto piuttosto semplicemente l’urgenza di raccontare un avvenimento che lo aveva profondamente scosso. Proprio quest’ultima è, infatti, l’unica ragione che McCay stesso ha addotto, ogniqualvolta gli è stato chiesto di motivare tale decisione.

¹⁸ *Canemaker* 1987: 152-153.

¹⁹ Cfr. *ivi*: 156. Ciò trova conferma ad esempio anche nella recensione al film apparsa sulla rivista specializzata *The Bioscope*. Qui, infatti, leggiamo: «One of the greatest attractions ever offered on the open market, this remarkable little picture may be recommended most cordially to every exhibitor» (Anonimo 1919: 74).

Tuttavia, vi è chi, come John Canemaker e Giaime Alonge, ritiene che alla base di questa scelta del pioniere statunitense possano esserci anche altre motivazioni. Va detto che dal 1911 McCay aveva iniziato a lavorare per William Rundolph Hearst, il quale aveva ben presto iniziato a mostrare apertamente di non apprezzare che il suo vignettista si esibisse in spettacoli di vaudeville e, nel 1914, lo aveva costretto a firmare un contratto in cui s'impegnava a non accettare ingaggi al di fuori della città di New York. Inoltre, nel 1913 gli aveva imposto di smettere di disegnare le strisce comiche che lo avevano reso famoso, inclusa *In the Land of Wonderful Dreams*. Il magnate della carta stampata riteneva, infatti, che tutti questi lavori distraessero McCay dal compito per cui lui lo aveva assunto, ovvero creare vignette destinate a illustrare gli editoriali di Arthur Brisbane.²⁰ Di conseguenza, secondo Canemaker, accanto a un impulso di tipo patriottico, a motivare la decisione dell'animatore statunitense di realizzare questo cortometraggio sarebbe stata, inizialmente, la volontà di convincere Hearst a farlo tornare a esibirsi negli spettacoli di vaudeville anche al di fuori della città di New York e, dopo che nel 1917 il magnate della carta stampata gli aveva imposto di abbandonare interamente quest'ultima attività, il desiderio di far sì che egli supportasse quantomeno il suo lavoro come animatore. A detta dello studioso statunitense, infatti, privato di due delle forme che gli permettevano di esprimere la propria creatività e non trovando appagamento nella sola realizzazione delle vignette politiche, McCay era determinato a non perdere anche la possibilità di animare ed era convinto che, se fosse riuscito a realizzare «a serious-minded film that closely resembled the thought-provoking editorial cartoons he was producing daily for the *American*»²¹, Hearst lo avrebbe incoraggiato a continuare a produrne.

²⁰ Per un approfondimento al riguardo cfr. Canemaker 1987: 144-147; Alonge 2000: 79-80.

²¹ Canemaker 1987: 151.

Alonge, invece, ritiene che, oltre alla volontà di dar conto di un fatto che l'aveva colpito, a spingere l'animatore statunitense a realizzare questa pellicola possa essere stato anche un desiderio inconscio di prendere le distanze dalle posizioni filo-tedesche sposate negli editoriali di Brisbane, che era chiamato a illustrare. Lo studioso italiano spiega:

Hearst, isolazionista e filo-tedesco, impiegava i potenti mezzi d'informazione di cui disponeva per combattere il *preparedness movement* e gli interventisti. Il cinegiornale di Hearst, lo "Hearst-Seling News Pictorial", utilizzava materiale di provenienza tedesca, mentre i suoi giornali [...] non perdevano occasione per denunciare il *complotto* ordito dall'*élite* filo-britannica della costa Est [...] per portare gli Stati Uniti in guerra a fianco dell'Intesa. In particolare, gli editoriali di Brisbane, illustrati da McCay [...] erano particolarmente anglofobi. Dopo l'affondamento del Lusitania, Brisbane scrisse che l'attacco dell'U-Boot al piroscafo era stato un atto di guerra lecito, in quanto la nave trasportava armi inglesi, e che l'America non aveva il diritto di chiedere alla Germania una limitazione della guerra sottomarina.²²

Nell'andare quindi a produrre una pellicola che, come vedremo meglio in seguito, è invece attraversata da una chiara vena anti-tedesca, McCay assume posizioni ben diverse da quelle di Hearst. Tuttavia, sempre secondo Alonge, non si tratterebbe di una presa di distanze pienamente consapevole e non sarebbe, pertanto, corretto leggere *The Sinking of the Lusitania* come «un tentativo di McCay di rifarsi una verginità politica»²³. Vuoi che alla base della scelta di dar vita a questa pellicola vi sia stato il desiderio di far appoggiare dal magnate della carta stampata la sua attività come animatore (come sostenuto da Canemaker), vuoi che vi sia stata un'inconsapevole volontà di dissociarsi dalle sue posizioni filo-tedesche (come suggerito da Alonge), vuoi che vi sia stata un'esigenza di esprimersi liberamente sia dal punto di vista creativo sia politico, resta il fatto che il suo non essere allineata alla visione di Hearst potrebbe essere la vera ragione per cui *The Sinking of the Lusitania* è rimasta un unicum nella filmografia di McCay. In altre parole, non apprezzando il carattere anti-tedesco di tale cortometraggio, pur non

²² Alonge 2000: 80.

²³ *Ibidem*.

impedendo al suo collaboratore di portare avanti una propria produzione di film d'animazione, il magnate della carta stampata potrebbe averlo invitato a limitarsi a raccontare soggetti di fantasia. E ciò spiegherebbe la curiosa decisione di McCay di non proseguire su una strada che si era dimostrata vincente, per dedicarsi invece alla realizzazione di pellicole di finzione che non troveranno alcuna distribuzione immediata.

IV.1.1. Un «pen picture» non dissimile dai documentari animati contemporanei

Come in parte già si è detto, oggi *The Sinking of the Lusitania* viene ritenuto essere l'archetipo per eccellenza del documentario animato contemporaneo, nonostante esso non solo non sia il primo film d'animazione ad argomento fattuale a presentare tratti poi affermatosi come caratteristici di questa forma, ma all'epoca della sua distribuzione non sia nemmeno stato etichettato come tale. Nei paratesti che ne accompagnano l'uscita nelle sale ancora non s'impiega, infatti, l'espressione «documentario animato». Per descriverlo si usa invece la dicitura «pen picture»²⁴, che, stando a quanto afferma l'anonimo articolista del quotidiano *The Charleston Daily*, sarebbe stata coniata dallo stesso McCay. Si privilegia quindi una terminologia che, paradossalmente, punta l'attenzione più sulla sua natura di prodotto artificiale che non di opera ad argomento fattuale, ponendo l'accento sul fatto che è stato ottenuto attraverso uno strumento di ri-creazione (come la penna) piuttosto che di riproduzione (qual è la macchina da presa).

Tuttavia, se Honess Roe arriva ad affermare che si tratta del solo film precedente al 1980 che possiamo effettivamente considerare un documentario animato o se, nelle conclusioni del loro saggio “El cinema d'animació dels primers temps i la reconstrucció

²⁴ Anonimo 1918b: 5.

de l'actualitat: el cas de l'enfonsament del Lusitània", Núria Nadal Rovira e Jaume Duran Castells lo accostano a *Persepolis* e a *Vals Im Bashir*,²⁵ lo si deve al fatto che questo cortometraggio anticipa già molti dei tratti propri del documentario animato odierno, venendosi a configurare come il prodotto del cinema delle origini ad esso più simile per impostazione.

In primo luogo, infatti, sebbene tendenzialmente nell'andare ad analizzare questo film ci si soffermi solo a mettere in luce la sua prossimità alla produzione di non fiction dal vero dell'epoca, al pari dei documentari animati di più recente realizzazione, *The Sinking of the Lusitania* è una drammatizzazione in animazione di una vicenda reale, costruita avvalendosi di un linguaggio visivo e di un modo di rappresentazione che favoriscono la diegetizzazione. Certamente, si potrebbe replicare ad esempio che, come ricorda Alonge, il prologo in *live action* di questo cortometraggio, che si configura come una sorta di *making of* ante-litteram, fornisce fin da subito «allo spettatore l'idea che il film sia stato realizzato con metodo scientifico, che si tratti di una ricostruzione fedele dei fatti, basata su un'attenta ricerca preliminare e su un complesso lavoro di *équipe*»²⁶. Tuttavia, sempre il medesimo studioso fa notare come non solo tutte le pellicole girate da McCay negli anni Dieci presentino un incipit analogo, residuale della tradizione dei *lightning sketches*, ma la sequenza in oggetto non restituisca nemmeno un resoconto veritiero delle circostanze produttive del film. Difatti, a differenza di quanto in essa mostrato, l'animatore statunitense non si è avvalso dell'aiuto di cinque

²⁵ Cfr. rispettivamente Honess Roe 2013: 10; Rovira; Castells 2012: 211. Rovira e Castells accostano *The Sinking of the Lusitania* anche a *Hotaru no Haka (Una tomba per le lucciole, 1988, di Isao Takahata)*, lungometraggio prodotto dallo Studi Ghibli e tratto dall'omonimo racconto semi-autobiografico di Akiyuki Nosaka, ove viene rievocata la devastazione a cui è andata incontro la città di Kobe nel corso della Seconda Guerra Mondiale attraverso la narrazione delle vicende personali di un giovane di nome Seita (cfr. Rovira; Castells 2012: 211). Esso non può, però, essere considerato un esempio contemporaneo di documentario animato, in quanto è solo parzialmente basato sul racconto di eventi reali. Tuttavia, il fatto che i due studiosi menzionino anche questo titolo può essere considerato un'ulteriore prova di come inconsciamente il film di McCay non venga pienamente percepito come un prodotto di non fiction, a dispetto di quanto si tenda a scrivere in relazione ad esso.

²⁶ Alonge 2000: 82.

disegnatori, bensì solo di due, nessuno dei quali per altro figura tra quanti appaiono sullo schermo.²⁷

Si potrebbe, inoltre, obiettare che l'intera costruzione di questo film ricorda così da vicino quella dei cinegiornali del tempo da indurre Wells a scrivere che esso «operates as a quasi-newsreel which self-evidently attempts to be a 'film record' based on the known facts of the event»²⁸. Tuttavia, il medesimo studioso riconosce anche che «this is an imagined narrative, using the information about the sinking as it has been (selectively) determined in retrospect»²⁹ e che «at certain moments the 'realist' mode collapses, for example, when fish are perceived to be the first to see the torpedoes emerging from the German submarine»³⁰. Per di più, come puntualizza Canemaker, in questo film «McCay uses a variety of dramatic "cinematic" angles and compelling perspective and subjective shots throughout, thus dramatizing the action in a way no live-action documentary ever could»³¹. Inoltre, seppur in modo molto più limitato di quanto non accada nei documentari animati successivi, anche in *The Sinking of the Lusitania* si ricorre a dispositivi narrativi come la metafora visiva o la sineddoche. È il caso ad esempio del sipario che si chiude al passare del transatlantico britannico davanti alla statua della Libertà, che, oltre a fungere da raccordo tra quest'inquadratura e il successivo *establishing shot* raffigurante l'oceano, metaforicamente simboleggia il passare del tempo.³²

A ciò si aggiunga che alcuni di quegli elementi che di primo acchito possono sembrare solo delle marche di veridizione, come le fotografie degli illustri cittadini americani che hanno perso la vita in quel viaggio (cfr. figura 32), in realtà concorrono al

²⁷ Cfr. *Ibidem.*

²⁸ Wells 1997: 42.

²⁹ *Ibidem.*

³⁰ *Ibidem.*

³¹ Canemaker 1987: 154.

³² Cfr. *Ibidem.*

tempo stesso ad alimentare il carattere melodrammatico del film stesso. Più precisamente, concentrando l'attenzione sui morti di origine statunitense, McCay rende più facile per lo spettatore empatizzare con le figure animate che vede muoversi sullo schermo.³³



Figura 32. Fotogrammi tratti da *The Sinking of the Lusitania* (1918) di Winsor McCay e raffiguranti alcuni degli americani morti sul transatlantico britannico.

The Sinking of the Lusitania è, infatti, lungi dall'essere una cronistoria oggettiva e imparziale degli eventi in esso narrati, come si sostiene invece nella didascalia posta all'inizio della parte in animazione. Esso è percorso da un forte messaggio anti-tedesco che viene veicolato attraverso cartelli quale quello recante la frase: «Germany, once a great and powerful nation, had done a dastardly deed in a dastardly way». Ancor più esplicita è la didascalia posta a conclusione del film: «The man who fired the shot was decorated for it by the Kaiser! — AND YET THEY TELL US NOT TO HATE THE HUN».

Inoltre, la pellicola non informa il pubblico che

[...] the construction of the ship in 1904 was financed by the British Admiralty on the condition that Cunard build giant engines for reserve horsepower, in case conversion to naval service was necessary. In 1913, the *Lusitania* was fitted with deck rings for later emplacement of twelve naval guns. After the war began more modifications were made, and the ship was listed on the Admiralty Fleet Registry as an “armed auxiliary cruiser”.³⁴

Né si comunica che, oltre agli illustri passeggeri di cui si mostrano le fotografie, il Lusitania trasportava armi destinate all'esercito inglese e che, con molta probabilità, a

³³ Cfr. Wells 1997: 42.

³⁴ Canemaker 1987: 150.

causare la seconda, fatale esplosione dell'imbarcazione possa essere stata proprio la presenza di questo materiale nella stiva, come a lungo sostenuto dai tedeschi.³⁵ Il fatto che la nave sia affondata in soli diciotto minuti supporterebbe tale ipotesi.³⁶ Tuttavia, McCay sceglie di non dire che il transatlantico britannico era «—come alcuni scrissero all'epoca— un “arsenale viaggiante”», finendo così per fare «opera di disinformazione», per impedire «al pubblico di giudicare autonomamente l'accaduto, fornendogli una versione fortemente parziale»³⁷.

Emerge, pertanto, come dietro a un apparente resoconto obiettivo dei fatti del 7 maggio 1915 si celi un'opera che, volutamente o meno, ha una forte connotazione propagandistica, aspetto che, a differenza di quanto potrebbe sembrare, è un ulteriore elemento che il film di McCay condivide con la successiva produzione di documentari animati. Difatti, non solo le pellicole che per prime vengono così etichettate negli anni Quaranta nascono spesso proprio per veicolare una determinata visione politica o per aiutare un governo a far adottare alla popolazione un dato comportamento, ma tutt'oggi gran parte dei documentari animati origina dalla volontà di un artista di sensibilizzare l'opinione pubblica circa una ben precisa questione di natura sociale o politica.

Va detto poi che, come molte delle più recenti opere audiovisive ascrivibili a questa forma, dal punto di vista estetico *The Sinking of the Lusitania* risente l'influenza della coeva produzione grafica a stampa di non fiction. Più precisamente, così come oggi spesso il *graphic novel* ad argomento fattuale costituisce, direttamente o indirettamente, un importante punto di riferimento per quanti scelgono di dar vita a documentari animati, allo stesso modo McCay non solo adotta il medesimo stile

³⁵ Cfr. Alonge 2000: 84. Il carattere anti-tedesco del film viene riverberato anche in una recensione apparsa sulla rivista *The Bioscope*. Qui, infatti, la pellicola viene definita «a marvellously graphic and arresting picture of the greatest sea tragedy ever known — the sinking of the Lusitania without warning by a cowardly and brutal enemy» (Anonimo 1919: 74).

³⁶ Cfr. Canemaker 1987: 151.

³⁷ Alonge 2000: 83.

adoperato nel creare le vignette che illustravano gli editoriali di Birsbane, ma guarda anche alla coeva iconografia propagandistica. Quest'ultimo in particolare è il caso della scena raffigurante l'annegamento di una donna con il proprio bambino, di cui si è parlato nel primo capitolo. Dal punto di vista grafico, infatti, essa richiama esplicitamente un manifesto realizzato da Fred Spear nel 1915 (cfr. figura 33).

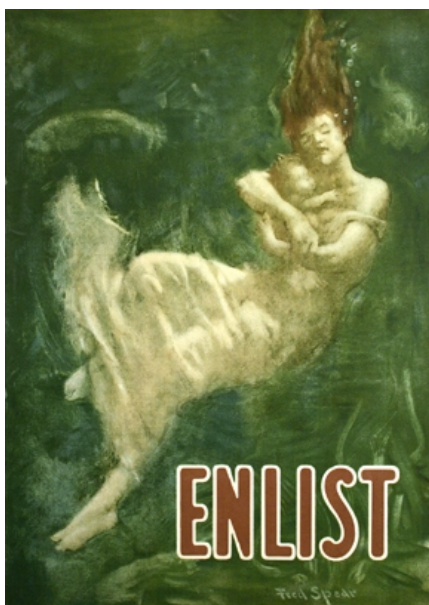


Figura 33. Manifesto propagandistico disegnato da Fred Spear.

Un'ultima analogia tra questo cortometraggio e la produzione contemporanea è, poi, rintracciabile nel modo in cui la pellicola dell'animatore statunitense viene promossa in occasione della sua uscita nelle sale. Oltre a insistere sul grande lavoro che è stato necessario per il completamento di questo film,³⁸ i materiali paratestuali di *The Sinking of the Lusitania* ne sottolineano, infatti, il suo essere basato su eventi reali, in modo analogo a quanto viene fatto per i documentari animati odierni. Più precisamente, nei vari flani si tende a proporlo come un resoconto «authentic to the last detail»³⁹

³⁸ Ad esempio nel flano apparso su *Twin Falls Weekly News* si legge: «The enormous number of 25,000 separate and distinct drawings on gelatine were required in making of this unique picture – and 22 months of work» (Anonimo 1918d: 5).

³⁹ Anonimo 1918a: 3; Anonimo 1918b: 5. Analogamente su *Twin Falls Weekly News*, in riferimento al film, si dichiara: «In every way it is as authentic as possible» (Anonimo 1918d: 5).

dell'affondamento del Lusitania, evidenziando spesso anche che, per ricostruire gli accadimenti in esso narrati, ci si è avvalsi di documenti dalla comprovata attendibilità. Ciò, ad esempio, è quanto accade nell'annuncio apparso sul quotidiano *Medford Mail Tribune*, ove leggiamo: «Winsor McCay obtained his first idea of the actual sinking from the noted war correspondent, August F. Beach, who was the first newspaperman to obtain the detailed stories of the survivors who reached land»⁴⁰. Similmente, nel flani pubblicato su *Twin Falls Weekly News*, per rimarcare questo concetto, oltre a quanto sopra, si aggiunge: «It is impossible to over-estimate the importance of Mr. Beach's analytical report, the mathematical problems of which were worked out by Lieutenant-Commander J. H. Barnard, U.S. N.»⁴¹.

Sempre nel tentativo di indurre lo spettatore a considerare questa pellicola un prodotto di non fiction, all'interno di molti dei materiali pubblicitari che la promuovono non è infrequente, inoltre, che si affronti il problema della contraddizione che comporta l'affermare che un film in animazione possa farsi documento di un evento reale. In altre parole, sembra esserci la volontà di far sì che il mezzo d'espressione attraverso cui è stata realizzata la pellicola di McCay non impedisca al pubblico di considerarla una cronistoria contenutisticamente accurata e attendibile degli avvenimenti di cui dà conto. Si noti, infatti, che il titolo di questo cortometraggio è immancabilmente accompagnato dalla frase «the world's only *record* of the crime that shocked humanity»⁴², quasi ne fosse il sottotitolo. Per di più, tale concetto viene a volte evidenziato ulteriormente nella sezione dei flani volta a descrivere il film, come accade in quello apparso sulle pagine del *Twin Falls Weekly News*, ove si ribadisce: «It is the only *record* the world will ever

⁴⁰ Anonimo 1918b: 5.

⁴¹ Anonimo 1918e: 5.

⁴² Anonimo 1918a: 3; Anonimo 1918b: 5; Anonimo 1918d: 9; Anonimo 1918e: 5; Anonimo 1918f: 4. Corsivo mio. Questa frase riprende quanto indicato in una didascalia del cortometraggio stesso.

have of its most momentous catastrophe»⁴³. In effetti, sebbene prima dell'uscita di *The Sinking of the Lusitania* fossero già apparsi cortometraggi in cui si ricostruiva quanto accaduto quel 7 maggio 1915 al largo delle coste irlandesi,⁴⁴ si trattava di «word pictures»⁴⁵, ovvero di film in cui il racconto dei fatti era tutto affidato alla parola e, a livello visivo, si proponevano solo immagini generiche o relative ad altri accadimenti analoghi. Difatti, come viene più volte messo in rilievo sempre in questi materiali pubblicitari, «fortunately or unfortunately, the world has no visible record of the sinking of the Lusitania»⁴⁶. In altre parole, non esistono riprese documentarie dal vero di quanto accaduto. Tuttavia, essendo un film d'animazione sempre una ri-creazione artistica del proprio soggetto, diventa necessario giustificare l'affermazione per cui *The Sinking of the Lusitania* sarebbe da considerarsi un documento dell'affondamento del transatlantico britannico. A tal fine quindi nei vari flani, prima, si sminuisce la natura documentale dei «word pictures» su quest'argomento, per poi suggerire che, raccontando visivamente ciò che in *live-action* può solo essere verbalizzato, la pellicola di McCay si configura come un resoconto più efficace. Troviamo scritto:

True, we have had word pictures, but they draw largely upon the imagination. It has remain for Jewel to give the world through the famous artist, Winsor McCay, a living pen picture of the sinking of the Lusitania, and [sic] in a way, this is more effective than an actual moving picture of the sinking could possible be.⁴⁷

Possiamo pertanto notare come, nel complesso, attraverso i materiali paratestuali s'insista sull'idea dell'autenticità di questo film dal punto di vista contenutistico, facendo leva sul fatto che è il risultato di uno studio attento dell'esistente documentazione sull'argomento. Sembra pertanto ci sia il desiderio di suggerire che,

⁴³ Anonimo 1918e: 5. Corsivo mio.

⁴⁴ Alonge mette in evidenza come, prima di *The Sinking of the Lusitania*, fossero apparsi altri film aventi per soggetto l'affondamento del transatlantico Lusitania sia in *live action* sia in animazione. In particolare, il secondo è il caso dello sketch "The Crowning Act of Piracy" contenuto in *John Bull's Animated Sketch Book No. 4* (1915) dell'inglese Dudley Buxton, realizzato con la tecnica del *cut-out* (cfr. Alonge 2000: 81).

⁴⁵ Anonimo 1918b: 5; Anonimo 1918e: 5.

⁴⁶ *Ibidem*.

⁴⁷ Anonimo 1918d: 5.

alla luce della mancanza di riprese documentarie di questa tragedia, *The Sinking of the Lusitania* possa essere considerato dagli spettatori quanto di più vicino a una cronistoria autentica per immagini di ciò che è accaduto.

In conclusione, risulta evidente come a partire dal modo in cui viene presentato al pubblico per arrivare al tipo di linguaggio visivo in esso adottato questo cortometraggio anticipi già quasi tutti i tratti che verranno poi a configurarsi come caratteristici del successivo documentario animato, ed in particolare come sia paradossalmente molto più prossimo alla produzione contemporanea che non a quella didattico-propagandistica del periodo del *cartoon documentary*, con la quale in ogni caso ha diversi punti di contatto. Difatti, pur essendo attraversato da un'ideologia politica, è scevro da quell'evidente volontà d'impartire una lezione, propria di film come *The Winged Scourge* o *Victory through the Air Power*, e si configura piuttosto come una ricostruzione in chiave drammatica di un evento storico, proprio com'è caratteristico di molti documentari animati odierni. Se quindi si tende a riconoscere *The Sinking of the Lusitania* come il primo vero e proprio documentario animato, nonché come l'unico precedente agli anni Settanta non è perché lo sia effettivamente, quanto perché presenta una spiccata somiglianza con quella produzione successiva alla prima metà degli anni Ottanta, a cui fino ad oggi si è sempre pensato si riducesse questa forma audiovisiva.

IV.2. Insegnar favolizzando: il caso di *Finding His Voice*

Accanto a McCay, l'altro grande pioniere del cinema d'animazione che non è infrequente venga chiamato in causa nelle trattazioni sul documentario animato è Max Fleischer, il quale, nel giugno del 1921, lascia la Bray Pictures Corporation per fondare, insieme al fratello Dave, un proprio *studio* — Out of the Inkwell, Inc. —, divenuto noto

soprattutto per aver dato i natali a personaggi come Betty Boop e Popeye.⁴⁸ Nel corso degli anni Venti egli si dedica, però, anche ad alcuni progetti di non fiction. In particolare, nel 1923 realizza *The Einstein Theory of Relativity* (t.l. La teoria della relatività di Einstein), una pellicola in parte in animazione e in parte in *live action*, che illustra la teoria della relatività di Albert Einstein.⁴⁹ Nel 1925 firma, invece, *Evolution* (t.l. Evoluzione), in cui, sempre mescolando scene in animazione ad altre dal vero, s'illustra l'evoluzione della specie così come postulata da Charles Darwin, argomento che in quegli anni era al centro di accessi dibattiti.⁵⁰ Infine, nel 1929 dirige, insieme a Goldman, un cortometraggio interamente a disegni animati sul funzionamento del sonoro cinematografico dal titolo *Finding His Voice*.

Quando, nel parlare dei precursori del documentario animato, studiosi come Honess Roe e Del Gaudio chiamano in causa Fleischer, quest'ultimo suo lavoro non viene, però, citato.⁵¹ A essere menzionati sono solo *The Einstein Theory of Relativity* ed *Evolution*, due film molto simili tra loro per impostazione, che non possono tuttavia dirsi parte di questa forma audiovisiva. Entrambi, infatti, sono dei *compilation film*,

⁴⁸ L'iniziale fortuna dello studio è, però, legata al successo ottenuto presso il pubblico dal personaggio del clown Koko, il quale era stato sviluppato dai Fleischer quando ancora lavoravano per Bray (cfr. Fleischer 2005: 27-33).

⁴⁹ Solitamente *The Einstein Theory of Relativity* viene attribuito a entrambi i fratelli Fleischer. Tuttavia, Richard Fleischer (2005: 34) ne parla come di un prodotto che vede il solo coinvolgimento di Max. Lo stesso accade nella recensione del film apparsa sulla rivista *The Bioscope*, dove viene presentato come «arranged by [...] Max Fleischer» (Anonimo 1924: 56). Per questa ragione si è qui scelto di attribuirlo al solo Max.

⁵⁰ Gaycken (2014b: 110-111) addirittura afferma a tal proposito: «The Fleischer version of *Evolution* [...] came about in part as an attempt to capitalize on the controversy surrounding the Scopes trial. Images from the publicity for the Fleischer version demonstrate how the film drew on pre-existing contextual framework». Proprio in quel periodo negli Stati Uniti era, infatti, in atto un processo contro l'insegnante di biologia John Scopes, cui si rimproverava l'aver deciso di insegnare le teorie di Darwin alla propria classe.

Si noti inoltre che la scelta di Fleischer di affrontare un tema sentito come scottante ha avuto però dei risvolti negativi, in quanto ha fatto sì che il film venisse ampiamente contestato. Lo stesso Max ha dichiarato in proposito: «In spite of the fact that the picture made an attempt to merely illustrate Darwin's theory and not to teach the theory, [...] the picture was objected to by anti-Darwinites» (Fleischer in Fleischer 2005: 36).

⁵¹ Cfr. DelGaudio 1997: 190; Honess Roe 2013: 9.

tant'è che ad esempio nella locandina del secondo all'espressione "directed by" si preferisce la dicitura «edited by Max Fleischer» (si veda figura 34).⁵²



Figura 34. Locandina del film *Evolution* (1925) di Max Fleischer.

Per di più, riciclano prevalentemente frammenti di film dal vero e la loro parte in animazione è, quindi, molto limitata. Più specificatamente, il primo è costruito attingendo a piene mani da un documentario in *live action* sul medesimo argomento, che era stato prodotto l'anno precedente in Germania: *Die Grundlagen der Einsteinschen Relativitäts-Theorie* (t.l. I principi fondamentali della teoria della relatività di Einstein, 1922, di Hanns Walter Kornblum). Il secondo invece riutilizza principalmente *Evolution* (t.l. Evoluzione, 1923) di Raymond Ditmars, opera di non fiction dal vero ove veniva parimenti affrontato il tema dell'evoluzione della specie, ma

⁵² Proprio il fatto che nel suo manifesto *Evolution* venga legato al solo nome di Max è la ragione per cui si è qui scelto di attribuirlo unicamente a questo animatore, sebbene solitamente nelle storie del cinema d'animazione se ne assegni la paternità anche a suo fratello Dave.

senza fare espliciti riferimenti alle teorie di Darwin.⁵³ Pertanto, sebbene qui siano state riciclate anche scene tratte da film di finzione,⁵⁴ nel complesso possiamo affermare che sia in *The Einstein Theory of Relativity* sia in *Evolution* i materiali pre-esistenti utilizzati vengono per lo più (re)impiegati per illustrare lo stesso argomento di cui parla la pellicola da cui provengono e, pertanto, non subiscono un vero e proprio processo di risemantizzazione, bensì solo uno di riorganizzazione.

Alla luce di ciò, se prendiamo in considerazione unicamente questi due lavori di Fleischer, ha quindi ragione Honess Roe a parlare di quest'animatore come di uno dei tanti che hanno contribuito a creare le condizioni per la nascita del documentario animato, senza però dar vita a opere che possano essere effettivamente ascritte a questa forma audiovisiva.⁵⁵ Tuttavia, Fleischer un vero e proprio documentario animato l'ha realizzato ed è quel lavoro che, invece, non viene mai menzionato negli studi su questa produzione audiovisiva: il meno noto *Finding His Voice*, che, nel raccontare di come la pellicola sonora Talkie abbia aiutato il film muto Mutie a tornare a lavorare, portandolo dal Dottor Western, un medico capace di dare la voce a quelle pellicole che non l'hanno, si mostra agli spettatori attraverso quali procedimenti e quali dispositivi tecnologici si ottenga il sonoro cinematografico.

A illustrare la genesi di questo lavoro di Fleischer e Goldman, prodotto dalla Western Electric Company, è Arthur Edwin Krows, che in quegli anni lavorava per una

⁵³ Si noti che già la versione di *Evolution* di Ditmars era stata realizzata per lo più montando materiale preesistente, presente nella filмотeca di Charles Urban (cfr. Gaycken 2014b: 110). Inoltre, anch'esso conteneva diagrammi e rudimentali animazioni (cfr. McKernan 2013: 192).

⁵⁴ Ad esempio, quando Fleischer spiega che vi è stato un momento in cui la Terra era abitata dai dinosauri, ricicla alcune inquadrature del cortometraggio *The Ghost of Slumber Mountain* (t.1. Il fantasma del Monte Slumber, 1918) di Willis O'Brien.

⁵⁵ Si noti, però, che vi è un aspetto di questi film che anticipa quella che sarà una caratteristica dei documentari animati realizzati tra gli anni Quaranta e i primi anni Ottanta: il fatto di avvalersi della consulenza di un esperto in materia per assicurarsi che vi sia una correttezza dal punto di vista contenutistico. Nello specifico, per *The Einstein Theory of Relativity* Fleischer ha potuto godere della consulenza scientifica del professor Garrett P. Serviss e di vari altri esperti in materia, mentre per *Evolution* si è avvalso di quella di Edward J. Foyles dell'American Museum of Natural History, presso il cui auditorium ha poi avuto luogo la prima proiezione pubblica della pellicola (cfr. Fleischer 2005: 35).

filiale della società, la Electrical Research Products, Incorporated (ERPI), ed ha quindi avuto modo di assistere da vicino alla nascita di questo progetto. In un lungo articolo apparso su *Educational Screen* del febbraio 1944, egli ricorda:

Barrell, with Walter Pritchard as cameraman, had lately produced an effective two-reeler on laying the new Western Union cable from Newfoundland to the Azores, *Business in Great Waters*, scored it with a lecture, music and effects and booked it readily in a long list of first-class theatres.

But what should the new picture be? Many, myself included, tried their hands at it under Barrell's supervision, and eventually all the suggestions were combed and combined to make the scenario of an animated cartoon. This, of course, was playing directly, naturally and I am sure properly, into the hands of Goldman. The theme was the pitiable situation of the silent motion picture, symbolized by a caricature figure, and the plot consisted of its adventures in trying to become articulate. It was called *Finding His Voice*.⁵⁶

Sempre nel medesimo pezzo Krows spiega, poi, anche per quale ragione, sebbene l'azienda avesse una sua unità cinematografica interna, si sia deciso di coinvolgere Fleischer nella realizzazione di questa pellicola, nonché illustra come si sia proceduto per la componente sonora. Scrive:

As Barrell did not personally produce cartoon animation, the work was referred to Carpenter-Goldman and by them to Max Fleischer and his gifted "gag-man" brother, Dave. The sound –voices, music and "effects"– were added in the small but highly practical New York studio of the Paramount newsreel. The voice of "Dr. Western," to whom the silent picture was taken for diagnosis and who explained the essential facts about how they put the sound on the film, belonged to Carlyle Ellis.⁵⁷

A chiarire quale fosse, nelle intenzioni della ERPI, la finalità di *Finding His Voice* è invece Heide Solbrig nel suo saggio "Dr. Erpi Finds His Voice: Electrical Research Products, INC. and the Educational Film Market, 1927-1937". Qui ella puntualizza come, sebbene abbia poi trovato distribuzione sia nel circuito non commerciale sia nelle sale,⁵⁸ questa pellicola sia stata creata originariamente con il solo scopo di pubblicizzare

⁵⁶ Krows 1944: 70.

⁵⁷ *Ibidem*.

⁵⁸ Krows nel suo articolo per la rivista *Educational Screen* illustra: «When completed, it became one of the most popular short subjects of the time, and was screened in virtually every important theatre in the country» (Krows 1944: 70). Ad esempio, nel maggio 1930 è stato proiettato presso il cinema State di Altoona in Pennsylvania, abbinandolo al lungometraggio di finzione *The Phantom of the Opera* (*Il fantasma dell'Opera*, 1925, di Rupert Julian) (cfr. Anonimo 1930b: 15). Nello stesso anno *Finding His Voice* viene proposto anche presso il cinema Victoria di Danville (sempre in Pennsylvania) accanto al film *On the Border* (*Id.*, 1930, di William C. McGann) (cfr. Anonimo 1930a: 2). In Pennsylvania *Finding His Voice* ha poi trovato anche una distribuzione presso centri culturali e di aggregazione giovanile. Ciò emerge da un articolo apparso sul *Warren Times Mirror* il 12 novembre 1930. Qui, infatti, l'anonimo giornalista, dopo aver informato il lettore che quel giorno *Finding His Voice* sarebbe stato

«sound-film technologies to theater owners, nontheatrical producers, corporate film units, and educational institutions»⁵⁹. Più precisamente, la studiosa spiega come il cortometraggio in questione sia stato pensato per favorire l'affermazione dei sistemi per il sonoro cinematografico brevettati dalla Western Electric come i soli validi.⁶⁰ Non solo, infatti, attraverso il personaggio del Dottor Western nel film si spiega il modo di operare di questi ultimi come se si trattasse dell'unico possibile per sonorizzare una pellicola, ma più volte si propone anche un parallelismo tra questa tecnologia e quella telefonica, settore in cui la Western Electric era leader. A tal proposito, nella sua monografia *Electronic Sounds*, Steve J. Wurtzler nota:

Dr. Western describes the microphone, for example, as “really a glorified telephone transmitter,” and he characterizes the conversion of electrical impulses back into sounds as follows: “the receivers connected to the horns convert the electrical vibrations back into sound waves exactly the way the telephone receiver operates.” These comparisons both illustrate scientific principles and implicitly continue the historical argument familiar to Western Electric advertisements of the period, namely, that the sound film directly evolves from telephone research and development.⁶¹

Analogamente, Solbrig scrive:

proiettato insieme a *Out Where Sound Begins*, *Engineering Sound Films* e *A Trip through Hollywood*, presso il Kiwanis club di Warren, scrive: «The pictures have been shown before the Lions club, before the Boy Scouts, the Girl Scouts and Y.M.C.A. electrical club, the Associated Gas and Electric Club, and this morning at nine o'clock two showings took place in the high school assembly. In all the pictures have been shown approximately 1600 people in Warren in two days. They are being taken to Bradford from Warren, where they are to be exhibited Thursday morning in the high school» (Anonimo 1930d: 15). Analogamente, il 26 agosto 1930 viene mostrato insieme a *Hello, Europe* e *Rotary Comes Home* come parte di una proiezione speciale di tre cortometraggi educativi presso il cinema Coleman di Miami in Oklahoma volta a celebrare il ventesimo anniversario del Miami Rotary club (cfr. Anonimo 1930c: 2). Nel dicembre del 1930, invece il film viene proiettato insieme ad altri cortometraggi dal carattere didattico-illustrativo presso il Motion Picture Theatre of Science and Industry di New York. Il giornalista John J. O'Neill descrive così quest'iniziativa culturale nella quale è stato incluso anche *Finding His Voice*: «The pictures are shown from 12 to 2. Most of the pictures are talkies but some worthwhile silent pictures are also shown. [...] About a half dozens subjects are covered in the pictures each day, said Dr. F. C. Brown, director of the museum. The pictures have a popular as well as a scientific and industrial interest and I am sure they have a wide appeal. [...] The pictures are rotated on the two-hour program in order to give those who have limited and fixed lunch periods time to see all in a few days. New features are being added to the program daily» (O'Neill 1930: 9). Sempre a New York è stato presentato anche presso il Brooklyn Eagle Home Guild il 29 giugno 1932, mentre il 18 novembre dello stesso anno lo si è mostrato allo Shelburne Center di North Adams in Massachusetts (cfr. rispettivamente Anonimo 1932a: 15; Anonimo 1932b: 10). Il 13 luglio 1931, invece, viene proiettato presso la Montana State University insieme a diverse altre pellicole a carattere didattico-illustrativo (cfr. Anonimo 1931: 49). Come emerge da questi esempi *Finding His Voice* ha quindi avuto una diffusione capillare ed è stato proiettato in contesti vari, permettendo così che venisse fruito da pubblici eterogenei tra loro.

⁵⁹ Solbrig 2012: 195.

⁶⁰ In particolare la Western Electric ha contribuito allo sviluppo del sistema Vitaphone e del Fox Movietone (cfr. *ivi*: 197).

⁶¹ Wurtzler 2007: 100.

Dr. Western's explanation of sound technology was part of an attempt to define film sound as a telephonic rather than a filmic technology. This was by no means an innocent comparison. This early "educational" sound film foreshadowed the ideological frame that Western Electric and its subsidiaries used to fight RCA and Hollywood over who would control sound film equipment. By arguing that talking pictures were a telephone technology, Western Electric sought to add sound film equipment to the Bell Telephone monopoly in the communication industry.⁶²

Emerge quindi come, dietro a quello che all'apparenza potrebbe sembrare un blando film educativo destinato a un pubblico generalista, si cela invece una pellicola dalla venatura "propagandistica", costruita per lo più per parlare ai professionisti del settore. Come si vedrà nel prossimo capitolo, una commistione tra didattica e propaganda sarà caratteristica del successivo *cartoon documentary*. Si tratta pertanto di un primo elemento che *Finding His Voice* condivide con quella produzione per definire la quale negli anni Quaranta viene introdotto il concetto di documentario animato.

Nel promuovere questo film di Fleischer e Goldman ancora, però, ci si limita a parlare genericamente di «cartoon novelty»⁶³, come accade ad esempio nel flano che sull'*Altoona Mirror* del 5 maggio 1930 ne annuncia la proiezione presso il cinema State di Altoona in Pennsylvania, oppure di «educational film»⁶⁴, come viene fatto sulle pagine del *Miami Daily News-Record* del 25 agosto di quello stesso anno. A differenza di quanto si è visto essere accaduto per *The Sinking of the Lusitania*, in questo caso i materiali paratestuali che ne accompagnano l'uscita non insistono, quindi, tanto sulla veridicità di ciò che viene narrato dal cortometraggio quanto sul suo essere capace di dar conto in modo accessibile di una questione tecnica propria del nostro mondo. Ad esempio, sulle pagine del *Montana Butte Standard* si evidenzia: «The running narrative is non-technical, and the story holds the attention»⁶⁵.

⁶² Solbrig 2012: 193.

⁶³ Anonimo 1930b: 15.

⁶⁴ Anonimo 1930c: 2.

⁶⁵ Anonimo 1931: 49.

In effetti, in *Finding His Voice* non solo la vicenda fittizia che fa da cornice narrativa alla spiegazione del funzionamento del sonoro cinematografico occupa una parte consistente del tempo di proiezione, ma viene fatto anche un largo impiego, fin dalle prime inquadrature, del linguaggio e della modalità di rappresentazione più finzionale di cui dispone il cinema d'animazione. Il film si apre, infatti, con un'inquadratura reminiscente dei *lightening sketches*, ove una mano dal vero disegna con una penna su un foglio di carta i contorni di un frammento di pellicola. Si mette così in evidenza l'impiego di quello che Odin definisce il procedimento del «ricorso all'immagine disegnata»⁶⁶, invitando lo spettatore a rammentare che quanto sta per vedere è il risultato di una fabbricazione, di un atto di creazione artificiale. Il pubblico in ogni caso difficilmente davanti a *Finding His Voice* potrebbe essere indotto a dimenticarsi di ciò, dato che subito dopo i contorni precedentemente tracciati dalla mano si riempiono come per magia e viene a formarsi sullo schermo l'immagine di un frammento di pellicola che, nel giro di alcuni secondi, prende vita, si arrotola su se stesso e assume caratteri antropomorfi. Nello specifico, prima, viene dotato di una faccia e, successivamente, anche di un corpo. Il personaggio che prende così forma è Talkie. Egli inizia a cantare e le note che emette vengono rese visive, per essere poi trasformate in uno xilofono che il protagonista si accinge a suonare. Il suo numero musicale viene, però, interrotto dall'arrivo di Mutie, un altro frammento di pellicola dai tratti antropomorfi, la cui incapacità di parlare è evidenziata anche visivamente dalla presenza di un fazzoletto legato intorno alla sua bocca (cfr. figura 35).

⁶⁶ Odin 2000: 90.



Figura 35. Fotogramma di *Finding His Voice* raffigurante Mutie (a sinistra) e Talkie (a destra) intenti a conversare.

Questo secondo personaggio entra in scena dall'alto, cadendo letteralmente addosso a Talkie, che a sua volta rovina al suolo sfasciando lo strumento che sta suonando. Incitato ad alzarsi dalla pellicola imbavagliata, esso si rimette sulle proprie gambe e, con un calcio, fa rotolare fuori dal quadro l'ormai distrutto xilofono. Inizia quindi una conversazione tra i due personaggi che vede il primo esprimersi attraverso gesti e didascalie e il secondo rispondere a parole. Si scopre in tal modo che la ragione per cui Mutie ha fatto irruzione sulla scena è che, da diverso tempo, non riesce più a trovare lavoro a causa della sua incapacità a emettere suoni e desidera sapere come abbia fatto Talkie a diventare una pellicola parlante. Esso spiega all'amico che è stato il fantomatico Dottor Western (incarnazione della Western Electric) a donargli la voce e gli propone di condurlo nel suo studio, affinché il medico possa aiutare anche lui. Non solo quindi il muto e il sonoro vengono personificati e rappresentati per metonimia rispettivamente da un frammento di pellicola non dotato di parola e da uno in grado di cantare, ma l'intero cortometraggio ruota intorno alle problematiche di un singolo personaggio rappresentativo di un'intera categoria. In altre parole, si sfrutta la «sineddoche generalizzante»⁶⁷ per rendere la vicenda «character-oriented»⁶⁸, aspetto

⁶⁷ *ivi*: 91.

⁶⁸ Glynne 2013: 73.

che, come in parte emerge da quanto scrive Andy Glynn, diventerà un tratto condiviso dalla quasi totalità dei documentari animati successivi.

E proprio con la conversazione tra Mutie e Talkie in cui il primo esprime il suo bisogno di acquistare la parola e il secondo si offre ad aiutarlo a ottenerla termina la sequenza introduttiva di *Finding His Voice*, durante la quale lo sfondo è sempre costituito dal foglio bianco su cui inizialmente la mano in *live action* ha disegnato i contorni di un frammento di pellicola. Dalla scena successiva, entrando nel vivo della vicenda, viene invece definitivamente abbandonata ogni traccia dell'impostazione dei *lightening sketches* e i personaggi iniziano a muoversi all'interno di vere e proprie scenografie. L'inquadratura seguente è, infatti, un campo medio dell'esterno dell'ufficio del Dottor Western, ove i due protagonisti giungono all'improvviso con un balzo che ricorda da vicino un salto spazio-temporale. Tale stratagemma imbevuto di finzionalità diventerà d'ora in poi il modo in cui i personaggi si sposteranno da un ambiente a un altro. Ad esempio, con un balzo analogo, di lì a poco Mutie e Talkie entreranno nello studio del medico, il quale viene presentato dalla targa sulla sua porta come un «film surgeon» specializzato in lifting della voce.

Alla richiesta di Talkie di dar la voce anche a Mutie, il Dottor Western, proprio come farebbe un vero medico, tasta il polso del frammento di pellicola imbavagliato, azione che viene mostrata in dettaglio attraverso un mascherino. Segue un campo medio raffigurante il chirurgo che, alla presenza di Talkie, spiega a Mutie: «You still run on 60. We will have to pep you up to 90». Egli invita poi il frammento di pellicola ad aprire la bocca affinché lui la possa ispezionare.

A questo punto, con un ulteriore balzo, i tre protagonisti si spostano su un set cinematografico ove il medico invita Talkie a esibirsi in un numero canoro, così da

fornire a Mutie un esempio di ciò che dovrà fare una volta acquisita la capacità di parlare. Il Dottor Western e il frammento di pellicola imbavagliato non restano, però, ad ascoltare tutta la canzone di Talkie. Dopo alcune strofe, il chirurgo conduce Mutie nella cabina insonorizzata da cui la macchina da presa sta riprendendo l'esibizione del suo collega dotato di parola. Inizia così la sezione più propriamente didattica del cortometraggio, ove, con il pretesto d'illustrare alla pellicola muta a cosa andrà incontro una volta conquistata la parola, il Dottor Western spiega quali siano i processi e i dispositivi tecnologici grazie a cui si ottiene un film sonoro. Nello specifico, egli descrive come il suono sia catturato dal microfono, come operino mixer e amplificatore e come dal negativo dell'immagine e da quello del suono si ottenga una copia con sonoro sincronizzato, nonché cos'accada in fase di proiezione. Nel far ciò egli spesso conduce Mutie dentro le apparecchiature di cui spiega il funzionamento. Continua pertanto a essere adoperata l'animazione favolizzante.

Tuttavia, nel corso di questa parte centrale del film, in primo luogo, il tono del medico si fa didattico, e più precisamente il personaggio adotta «the pedagogical mode of address common to announcements of electrical acoustics»⁶⁹. Secondariamente, a inquadrature in cui s'impiega il linguaggio visivo più finzionale dell'animazione, se ne alternano altre per lo più diagrammatiche, ove una bacchetta o il dito indice di una mano indirizzano lo sguardo del fruitore sull'elemento cui si riferisce in quel momento la spiegazione del Dottor Western (si vedano le figure 36 e 37). In altre parole, sebbene nel complesso all'interno di *Finding His Voice* prevalga l'impiego dell'animazione favolizzante, qua e là in questa parte del cortometraggio vengono proposte inquadrature in cui si utilizza l'animazione sobria. L'introduzione di quest'ultima si deve

⁶⁹ Wurtzler 2007: 99.

probabilmente a Goldman, il quale, prima di iniziare a lavorare per la ERPI, si era affermato come animatore di opere ad argomento scientifico presso i Bray Studios, ove s'impiegava proprio questo secondo modo di rappresentazione, come si è visto in precedenza. In *Finding His Voice* la presenza dell'animazione sobria, tuttavia, è minima e, giacché fa la sua comparsa solo in uno stadio avanzato della pellicola, non blocca la diegettizzazione, favorita dal linguaggio visivo adottato nel resto del film.

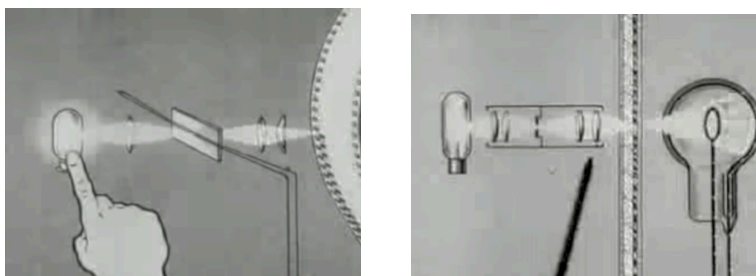


Figure 36 e 37. Fotogrammi tratti dalla sezione più didattica di *Finding His Voice*.

Per di più, terminata questa sezione centrale dal carattere più illustrativo, si torna nuovamente all'impiego della sola animazione favolizzante, recuperando un'impostazione marcatamente debitrice di quella propria delle opere animate di finzione. Una volta conclusa la spiegazione, il Dottor Western invita, infatti, Talkie a entrare nella macchina da presa e ad andare a esibirsi sullo schermo di una sala cinematografica in un numero canoro. Mutie, invece, esce momentaneamente di scena, per ritornare poco dopo, dotato anch'egli di voce. Ansioso di provarla, esso entra a sua volta nella macchina da presa, nonostante il medico lo inviti ad aspettare che l'amico finisca il proprio numero. Piomba così sullo schermo, disturbando l'esibizione del collega, che lo invita a sincronizzarsi con lui al fine di ottenere un suono armonioso e non cacofonico.

Il cortometraggio si chiude con Talkie e Mutie che cantano e ballano all'unisono il brano *Good Night, Ladies*, mentre intorno a loro cambia l'ambientazione. A seguito di

una metamorfosi della scenografia, essi si vengono a trovare magicamente su una barca in mezzo al mare e, gorgheggiando e remando, finiscono inghiottiti da una balena. Compare quindi la scritta «The End» una prima volta a sancire la fine del film nel film e una seconda a segnare la conclusione del cortometraggio di Fleischer e Goldman.

In sintesi, possiamo pertanto affermare che attori animati, drammatizzazione, antropomorfizzazione, sineddoci generalizzanti e metamorfosi sono solo alcuni dei dispositivi narrativi sfruttati dall'animazione favolizzante che troviamo qui impiegati. Tuttavia, a differenza di quanto rilevato per *The Sinking of the Lusitania* dove non si sfruttano appieno le potenzialità “magiche” di questo mezzo d'espressione, in *Finding His Voice* si ricorre a una modalità di rappresentazione altamente finzionale, allo scopo di rendere meno ostici agli occhi del fruitore i concetti tecnici in esso spiegati. Di conseguenza, seppur parli allo spettatore con chiarezza di qualcosa che appartiene al suo quotidiano, lo invita a costruire un mondo regolato da norme diverse da quelle del reale. Inoltre, mentre per rammentare al proprio pubblico la natura fattuale del suo contenuto la pellicola di McCay imita alcuni tratti dei coevi cinegiornali e fa leva sui suoi materiali paratestuali, qui la marca veridittiva impiegata è la sola animazione sobria, ovvero il linguaggio di non fiction proprio di questo mezzo d'espressione. Da questi due esempi è possibile pertanto evincere come le varie opere che appartengono al documentario animato delle origini non seguano ancora un approccio comune e un'impostazione unitaria, bensì anticipino ciascuna in modo diverso alcune di quelle che diverranno le caratteristiche di questa forma audiovisiva.

V. IL CARTOON DOCUMENTARY: LE CARATTERISTICHE DEL PERIODO

V.1. Dalla guerra alla scienza: gli argomenti trattati

There is only one really important star above the Movietown horizon for 1943 – and that is Mars. He’s not only the leading star, but the No. 1 director, too.

The war god is riding hard over the film world. He has pretty well smashed the old “star system” and the lavish traditions of a gayer era. He has shoved dozens of masculine favorites off the contract lists, knocked down production costs, and indirectly has upset the whole scale of entertainment values. Also, war is planning to steal most of the pictures and dominate most of the plots during the new year. [...] Today, [...] most of the stories are about the war.¹

Come traspare da queste parole del giornalista Harlow Church, a seguito dell’ingresso degli Stati Uniti nel secondo conflitto mondiale anche Hollywood aderisce allo sforzo bellico e la guerra diventa ben presto il soggetto dominante della produzione cinematografica statunitense, inclusa quella in animazione. Nel suo libro *7 Minutes. The Life and Death of American Animated Cartoon* Klein sottolinea, infatti, come tra il 1942 e il 1945 tutti i più importanti animatori americani abbiano almeno una volta lavorato a una progetto direttamente legato allo sforzo bellico.² Addirittura, i Walt Disney Studios, essendo la principale casa di produzione di cinema d’animazione del Paese, vengono letteralmente occupati dall’esercito, dichiarati stabilimento militare e “reclutati” per aiutare la nazione a vincere il conflitto attraverso la realizzazione di film capaci di diffondere messaggi propagandistici presso tutti gli strati della popolazione. Nel settembre del 1942 sulla rivista *Coronet* la giornalista Kate Holliday, infatti, racconta:

Donald Duck and Dopey have enlisted. Goofy and Pluto are in for the duration. Mickey Mouse is now a khaki, doing his bit for Uncle Sam. Their home has become a fortress, its gates guarded constantly; troops are quartered in the buildings, which formerly housed artists and animators. An entire wing has been taken over by the Navy and not even Walt Disney may enter its mysterious precincts without a pass.³

¹ Church 1943a: 9; Church 1943b: 17.

² Cfr. Klein 1993: 186.

³ Holliday 1942: 20. Per una trattazione dettagliata di ciò si rimanda a Lesjak 2014: 3-9.

La spiegazione del perché i Walt Disney Studios diventino tutt'a un tratto una “fortezza” viene fornita in modo molto chiaro sul quotidiano *The Brooklyn Daily Eagle* da Jane Corby, la quale scrive:

The navy, army and the office of the Co-ordinator of Inter-American Affairs have found the Disney medium most advantageous for their training and educational film programs, and with most of the work at Disney's Burbank plant under the supervision of the navy, the studio has been declared “essential”.⁴

In generale, le tipologie di film d'animazione prodotte in questi anni negli Stati Uniti sono sostanzialmente quattro: opere ove la guerra fa da sfondo a racconti finalizzati al puro intrattenimento, come *Donald Gets Drafted* (1942, di Jack King); pellicole di finzione portatrici di un messaggio propagandistico, quali ad esempio i cortometraggi della Terrytoons *Barney Blackout* (1943, di Mannie Davis) e *Scrap for Victory* (1943, di Connie Rasinski) o quelli dei Famous Studios aventi per protagonista Braccio di Ferro, tra cui si ricorda *Ration for the Duration* (1943, di Seymour Kneitel);⁵ *training films*; documentari animati. Posto che, come si è detto, a quest'ultima categoria appartengono tutti quei testi filmici che illustrano aspetti del reale attraverso la modalità di rappresentazione e il linguaggio visivo propri della produzione di fiction di questo mezzo espressivo, possono quindi essere ad essa ascritte anche pellicole aventi per protagonisti personaggi di fantasia come Donald Duck o Mickey Mouse, ma solo se si tratta di lavori che restituiscono allo spettatore delle informazioni circa il proprio mondo. Ritengo non siano invece da considerarsi dei documentari animati quei film in cui ci si limita a veicolare un messaggio propagandistico, senza però fornire una descrizione di aspetti del fattuale. Per meglio comprendere questa distinzione si pensi ad *Any Bonds Today?* (1942, di Robert Clampett) e *The New Spirit*. Nella prima pellicola Bugs Bunny, Porky Pig ed Elmer Fudd si esibiscono in un gradevole numero musicale finalizzato a

⁴ Corby 1943: 31.

⁵ Per una panoramica di questa tipologia di opere si rimanda a Shull; Wilt 2004.

indurre la popolazione statunitense ad acquistare i *war bonds*. Qui, questi personaggi di fantasia vengono dunque usati puramente allo scopo di stimolare gli spettatori a mettere in atto un preciso comportamento, senza che si spieghi cosa siano e come funzionino questi *bonds*. Nel secondo cortometraggio troviamo, invece, Donald Duck alle prese con il pagamento delle tasse. Anche in questo caso, quindi, il protagonista è una figura che lo spettatore è abituato ad associare alla finzione (e che, per altro, viene mostrata nell'irrealistico atto di conversare con un apparecchio radiofonico dai tratti antropomorfi). Tuttavia, in tale film a Donald Duck – e dunque anche all'americano medio di cui egli si fa qui incarnazione⁶ – viene insegnato come calcolare quale somma di denaro deve allo Stato e come pagarla. Si sfrutta pertanto questo personaggio di fantasia per fornire allo spettatore delle nozioni relative a un aspetto del proprio mondo. Inoltre, la voce radiofonica con cui il papero inizialmente dialoga, oltre ad assumere progressivamente un tono espositivo, passa ben presto dall'essere diegetica al farsi voce *over* che spiega al pubblico come, compiendo la medesima operazione effettuata da questo personaggio, ciascun cittadino statunitense possa contribuire allo sforzo bellico. Pertanto, mentre *Any Bonds Today?* non può essere ritenuto un documentario animato, in quanto abbina semplicemente intrattenimento e propaganda, *The New Spirit* può al contrario essere considerato tale, giacché informa lo spettatore su un aspetto del fattuale, seppur attraverso una modalità di rappresentazione estremamente finzionale.

Chiarito ciò, va detto che la maggior parte dei documentari animati realizzati negli anni della Seconda Guerra Mondiale ha una natura didattico-propagandistica. Si tratta principalmente di film creati con l'obiettivo d'istruire la popolazione su una molteplicità di argomenti, i quali possono essere più o meno legati al conflitto. Da un

⁶ Quando è chiamato a indicare la propria professione Donald Duck scrive «attore». Si suggerisce così come egli stia impersonando per lo schermo il ruolo del cittadino medio.

lato, infatti, sono state girate pellicole il cui soggetto è strettamente connesso alla guerra, quali ad esempio i disneyani *The New Spirit* e *Food Will Win the War* (1942, di Hamilton Luske), ove rispettivamente si indica ai cittadini come possono aiutare la nazione pagando per tempo le proprie tasse e si mostra come la produzione agricola statunitense sia tale da poter rispondere al fabbisogno di cibo di tutti gli alleati, o *Point Rationing of Foods* (1943, di Chuck Jones), in cui si spiega alle casalinghe come fare una spesa intelligente in tempi di razionamento alimentare,⁷ o ancora la serie, creata sotto la supervisione dell'unità cinematografica degli United States Army Signal Corps diretta da Frank Capra, "A Few Quick Facts" (1943-1945), ciascun episodio della quale istruisce i soldati circa una diversa questione che li riguarda da vicino,⁸ come le principali cause di morte sul campo di battaglia o la ragione per cui un combattente americano medio sarebbe potenzialmente superiore rispetto a molte illustri figure del passato. Dall'altro lato, vi sono invece cortometraggi che affrontano argomenti meno strettamente connessi alla guerra come *The Grain that Built a Hemisphere* o *Defense Against Invasion*, in cui si delineano rispettivamente storia e importanza del mais e il modo in cui opera un vaccino. Addirittura, i Walt Disney Studios hanno portato avanti in questi anni la realizzazione di una serie di documentari animati iniziata nel 1941 – e proseguita, poi, per tutti gli anni Cinquanta – avente per protagonista Goofy e volta a illustrare le varie discipline sportive. Si tratta di pellicole ove, come spiega Wells, l'impiego di un «instructional approach [...], informed by the stentorian tones of

⁷ Per una trattazione più approfondita di questo film prodotto dalla Screen Gems cfr. Barrier 1999: 508-510.

⁸ I cortometraggi della serie "A Few Quick Facts" venivano proiettati come parte del *The Army-Navy Screen Magazine* e per tal ragione la loro durata variava dai 90 ai 180 secondi. Si noti, inoltre, che la realizzazione di alcuni di essi è stata demandata alla UPA. In particolare, è presso quest'ultimo studio che sono stati girati i titoli *A Few Quick Facts About Inflation* (1944, di Osmond Evans) e *A Few Quick Facts About Fear* (1945, di Zack Schwartz). Si segnala, infine, che, sebbene alcuni dei cortometraggi di questa serie vedano protagonista il personaggio del soldato Snafu, non sono da confondersi con quelli della serie "Private Snafu" (1943-1945) realizzata dalla Warner Bros. su commissione governativa. Questi ultimi, infatti, che raccontano le vicende finzionali e comiche di un immaginario milite incapace di seguire l'etichetta dell'esercito per suggerire come un buon soldato dovrebbe avere un comportamento opposto, possono essere considerati dei film di propaganda ma non dei documentari animati, in quanto il loro valore didattico-educativo e il rapporto che intrattengono con il reale è indiretto.

voiceover artist John McLeish, permitted a view of sport grounded in its own techniques, and embraced theories in the psychology of sport»⁹, e che pertanto nulla avevano a che fare con il conflitto in corso. La gamma degli aspetti del reale affrontata negli anni della guerra è dunque variegata, come mette in evidenza anche Klein quando scrive: «Between both the studios and FMPU the range was amazing, from cartoon documentaries on aerial warfare (Disney's famous *Victory through Air Power*) to shorts on venereal disease, or for bond drives»¹⁰.

Si osservi inoltre che, sebbene il più ampio *corpus* di documentari animati legati alla Seconda Guerra Mondiale si deve ai Walt Disney Studios, a realizzare questa tipologia di opere negli anni in oggetto sono anche realtà produttive minori, come la Screen Gems, o emergenti, quali la UPA¹¹. Per di più, è importante notare che pellicole riconducibili a questa forma audiovisiva vedono la luce anche al di fuori dei confini statunitensi. Ad esempio, presso il National Film Board of Canada nel corso del secondo conflitto mondiale vengono prodotti film come *Bid It Up Sucker* (1944, di Jim MacKay), che tratta il tema dell'inflazione, o *Story of Wartime Controls* (1942) e *Providing Goods for You* (1944) di Philip Ragan, che affrontano la questione del razionamento. Analogamente, in Gran Bretagna, tra i molti film commissionati dal Ministry of Information a varie case di produzione per indurre i cittadini ad adottare comportamenti funzionali a che la nazione possa uscire vincitrice dalla guerra, diversi sono i titoli in animazione. Per esempio, lo studio Dufay Cromex dà vita a un film quale

⁹ Wells 2014: 82. Sempre Wells sottolinea come in essi lo sport venisse trattato come una scienza: «In *The Art of Self-Defense* (Dir: Jack Kinney, USA, 1941), 'science steps into the picture'; *How to Swim* (Dir: Jack Kinney, USA, 1942) explores 'the theories of swimming' and insists 'diving is an exact science'; *How to Fish* (Dir: Jack Kinney, USA, 1942) suggests that fishing is 'a truly fascinating science' and advanced because 'the lure is scientifically designed'; the golfer has 'scientifically matched and balanced clubs', and Goofy's 'interlocking grip is extremely scientific' in *How to Play Golf* (Dir: Jack Kinney, USA, 1944); while in *They're Off* (Dir: Jack Hannah, USA, 1948) it is alleged that 'horse racing has become a science'» (*ibidem*).

¹⁰ Klein 1993: 186.

¹¹ Per una ricostruzione della storia di questo studio d'animazione che tiene conto sia della produzione di fiction sia di quella di non fiction si veda Abraham 2012.

Leather Must Last (1945, di Elwis), in cui s'illustra come trattare le proprie scarpe per farle durare di più, mentre la casa di produzione Film Traders realizza pellicole come *Salvage Saves Shipping* (1943, di G. M. Hollering) e *Peak Load Electricity* (1944, di G. M. Hollering), ove si spiega agli inglesi rispettivamente come molti degli oggetti logori e danneggiati che hanno in casa possano essere convertiti in prodotti utili ai soldati e come sia necessario ridurre il consumo di elettricità nelle ore mattutine (periodo in cui serve maggiormente alle fabbriche) per evitare sovraccarichi.¹² In questo periodo, inoltre, dando alla luce brevi documentari animati che affrontano questioni legate alla guerra quali *Filling the Gap* (1942, di John Halas e Joy Batchelor) o *Cold Comfort* (1944, di Joy Batchelor), muove i suoi primi passi in Inghilterra una realtà produttiva che, seppur su scala minore rispetto ai Walt Disney Studios, negli anni successivi alla fine del conflitto mondiale contribuirà a diffondere l'idea che l'animazione sia un mezzo d'espressione dalle grandi potenzialità educative: lo studio Halas & Batchelor.

Difatti, come già si è detto, al termine della guerra non solo non viene abbandonato l'impiego dell'animazione per descrivere il fattuale, ma addirittura, grazie soprattutto al lavoro di sensibilizzazione rispetto all'importanza di utilizzare in tal senso questo mezzo d'espressione portato appunto avanti sia da Disney sia da Halas, la produzione di questa tipologia di documentari animati va incontro a una crescita su scala mondiale, per raggiungere poi il suo momento di massimo splendore nei due decenni successivi. Più precisamente, i Walt Disney Studios hanno continuato a rimanere il punto di riferimento per la creazione di documentari animati e a dare alla luce un gran numero di questo tipo di prodotti destinati ora alle sale cinematografiche

¹² Si noti che, a differenza di quelli canadesi o statunitensi, i documentari animati britannici di questo periodo sono molto brevi e, come sottolinea Alonge parlando in generale della produzione in animazione a carattere propagandistico realizzata negli anni in oggetto in questa nazione, «si accontentano di fornire qualche buon consiglio pratico [...] senza mai tentare di organizzare un discorso complesso sulla guerra e sui suoi obiettivi» (Alonge 2000: 131).

ora alla televisione ora a una distribuzione negli istituti scolastici.¹³ Tuttavia, tale forma audiovisiva è stata frequentata in modo significativo anche da varie altre realtà produttive americane, tra cui si ricordano in particolare la UPA e la Warner Bros¹⁴. Gli Stati Uniti si sono così confermati anche negli anni d'oro della fase del *cartoon documentary* come la nazione più prolifica sotto questo punto di vista. La creazione di tale tipologia di opere è andata, però, intensificandosi altresì presso il National Film Board of Canada – dove Colin Low ha diretto pellicole capaci di ottenere un'attenzione a livello internazionale, come *The Romance of Transportation in Canada* (1953) e *Universe* –¹⁵, nonché presso lo studio britannico Halas & Batchelor, che ha dato vita a un consistente ed importante *corpus* di cortometraggi di non fiction in animazione. Inoltre, anche in una nazione come l'Italia, in cui questo mezzo d'espressione in generale era meno frequentato, ce ne si è avvalsi per dare alla luce un nutrito numero di documentari animati. Nello specifico, nel nostro Paese un incremento nella realizzazione di questo tipo di prodotti audiovisivi si è avuto a partire dai primi anni Sessanta, forse proprio grazie all'introduzione della legge n. 1213 del 1965 che prevedeva che il premio di qualità assegnato alle opere di cortometraggio più meritevoli venisse maggiorato del 10% qualora a vincerlo fosse un prodotto in animazione, rendendo così vantaggioso ricorrere a quest'ultima. Tra i documentari animati girati su suolo italiano in questo periodo è significativo soprattutto il gruppo di opere uscite tra il 1961 e il 1969 dal Laboratorio Cartoni Animati della Corona Cinematografica,¹⁶ ma

¹³ Per una panoramica complessiva della produzione a carattere educativo dei Walt Disney Studios cfr. Van Riper 2011.

¹⁴ Alla Warner Bros. si devono, in particolare, quattro dei documentari animati realizzati per il noto programma televisivo *The Bell Laboratory Science Series*, ovvero *Gateways to the Mind* (1958, di Owen Crump), *The Alphabet Conspiracy* (1959, di Robert B. Sinclair), *Thread of Life* (1960, di Owen Crump) e *About Time* (1962, di Owen Crump).

¹⁵ Si noti inoltre che Low ha esordito alla regia proprio con un documentario animato a tecnica mista, ovvero *The Fight: Science Against Cancer* (1951).

¹⁶ Tale comparto della Corona Cinematografica è stato fondato nel 1960 e intorno ad esso hanno gravitato alcuni tra i più importanti nomi del panorama italiano dell'epoca: da Gibba a Pino Zac, passando per Manfredo Manfredi e

lavori ascrivibili a questa forma audiovisiva vengono realizzati anche nell'ambito del cinema d'impresa,¹⁷ nonché all'interno del progetto dell'*Enciclopedia cinematografica Conoscere* avviato dalla Filmeco negli anni Cinquanta.¹⁸

Se quindi a seguito della fine del secondo conflitto mondiale il documentario animato va incontro a una crescita su larga scala, parallelamente mutano, giocoforza, i soggetti affrontati in tale tipologia di opere. Ciò accade, però, in modo graduale. Difatti, la gran parte dei documentari animati realizzati negli anni dell'immediato dopoguerra continua non solo a essere attraversata da intenti propagandistici, ma anche ad affrontare questioni sentite come pressanti, quali ad esempio i pregiudizi razziali, la bomba atomica, la mortalità infantile negli Stati Uniti o la politica del governo labourista britannico.¹⁹ Dall'inizio degli anni Cinquanta, invece, sebbene non mancheranno casi di lavori come *Our Friend the Atom*, ove s'impartisce una lezione su un tema all'epoca caldo come quello dell'energia nucleare, o come *The Colombo Plan* (1962, di Joy Batchelor), che delinea l'importanza dell'omonima organizzazione internazionale, nel complesso le opere appartenenti a questa forma audiovisiva andranno progressivamente acquisendo un carattere sempre più squisitamente didattico e ad affrontare argomenti "senza tempo", come la nascita della vita sulla Terra o le antiche origini del gatto e il ruolo che nei secoli è andato ricoprendo all'interno della società.²⁰ Più precisamente, in alcuni casi, quali ad esempio quelli di *Toot, Whistle, Plunk and Boom*, *The History of the Cinema* (1957, di John Halas) e *Tapum!*, si

Guido Gomas. Il primo documentario animato prodotto da questa casa di produzione fondata dai fratelli Ezio ed Elio Gagliardo risale, però, al 1957 e si tratta de *Le formiche* di Giuseppe Sebesta.

¹⁷ In particolare, nel corso degli anni Sessanta la Montecatini commissiona l'animazione per diversi documentari animati a studi come l'Elettra Film, la Gamma Film e la Pagot Film, i quali portano tutti la firma di Giovanni Cecchinato.

¹⁸ È il caso, ad esempio, della voce "Libertà individuale" (1955) contenuta nel numero 10 dell'*Enciclopedia cinematografica Conoscere*, la quale è stata realizzata sotto la direzione artistica di Michele Gandin.

¹⁹ Tali argomenti vengono trattati rispettivamente in *Brotherhood of Man*, *One World or None*, *So Much for So Little* e nella serie "Charley".

²⁰ Tali questioni sono affrontate rispettivamente in *La nascita della Terra* (1962, di Gibba) e *The Great Cat Family*. Il primo argomento è però al centro anche di diversi altri testi filmici appartenenti al periodo del *cartoon documentary*.

ricostruisce la storia di un'arte, di un oggetto o di un elemento del reale di diverso tipo. In altri, invece, s'illustrano in termini facilmente comprensibili un aspetto o dei processi del fattuale. In altri ancora, percorso storico e descrizione della materia trattata vengono combinati, come accade ad esempio in *I'm No Fool with Electricity* (1973, di Les Clark, ABC) o *Avventura nella cellula* (1962, di Gibba), dove rispettivamente all'esposizione delle tappe che hanno portato alla scoperta dell'elettricità e al suo impiego in modo massiccio si unisce la spiegazione di come evitare incidenti a essa legati e alla ricostruzione di come si sia giunti a individuare la cellula si accompagna la delucidazione della composizione e del ruolo della stessa.

Nel complesso si va, dunque, progressivamente nella direzione della creazione di opere dal carattere squisitamente educativo, pensate sovente anche per farsi proprio strumento d'insegnamento, mentre si fanno meno presenti quegli intenti propagandistici che dominavano la produzione bellica. Si affievolisce anche il legame con l'attualità per trasformarsi piuttosto in un rapporto con il quotidiano, ovvero con quegli aspetti del reale che permeano la vita di tutti i giorni dello spettatore cui quel dato documentario animato è destinato.

Delle eccezioni a ciò affiorano già a partire dalla seconda metà degli anni Sessanta, quando ad esempio Manfredo Manfredi e Guido Gomas realizzano *Ballata per un pezzo da 90* (1966), sul tema della mafia, e *Terun* (1967), sul problema dell'immigrazione interna. Tuttavia, sarà solo dalla fine degli anni Settanta con pellicole come *Who Needs Nurseries? We Do!* (1978) o *Pretend You'll Survive* (1980), entrambe prodotte e dirette dal collettivo femminile Leeds Animation Workshop e incentrate rispettivamente sul problema della scarsità di asili nido sul territorio inglese e sul tema della proliferazione del nucleare, che i documentari animati inizieranno effettivamente a

essere pensati più come «tools to facilitate debate and action»²¹ su problematiche legate al presente che non come lezioni sul fattuale.

Si noti, però, che spesso la finalità con cui vengono realizzate le pellicole degli anni d'oro dell'era del *cartoon documentary* è quella di eradicare false credenze ed errate convinzioni diffuse presso determinati strati della popolazione circa alcuni aspetti del reale. Ad esempio, come evidenzia Susan Freeman, il disneyano *The Story of Menstruation* (1946)²² è stato prodotto «to supplant old-fashioned views and practices related to menstruation, particularly the use of homemade protection»²³, nonché per far sì che il ciclo mestruale non venisse vissuto dalle giovanissime come una malattia, bensì come un momento di crescita. Allo stesso modo, Douglas Brode riferendosi a *The Great Cat Family* scrive: «However entertaining, the show also served as an educational film, in the best Disney tradition, by deprogramming a viewer from some common prejudice that had come to be accepted as fact», e in particolare mostrando come «the stigma of felines in Christianized Europe was based on fallacies»²⁴. In sintesi, quindi, sebbene si sposti l'attenzione su argomenti meno direttamente legati all'attualità, nemmeno nelle pellicole di questi anni si perde completamente la volontà di intervenire sul modo di pensare e di agire dello spettatore per modificarlo, intento che si fa esplicito in lavori come i *safety film* con protagonista Donald Duck *How to Have an Accident in the Home* (1956, di Charles Nichols) e *How to Have an Accident at Work* (1959, di Charles Nichols), i quali spiegano al pubblico come gli incidenti in casa e sul lavoro, nella

²¹ Lant 1993: 163. Per una trattazione del lavoro del Leeds Animation Workshop, realtà tutt'oggi attiva, si rimanda a Lant 1993.

²² Non esistono indicazioni circa chi sia stato a dirigere questa pellicola. Spiega lo studioso Bob Cruz: «Credits are unavailable for this film; to date, no Disney employee has admitted working on it» (Cruz 2011: 136). Per una trattazione di *The History of Menstruation*, oltre appunto a Cruz 2011: 134-137, cfr. anche Griffin 2000: 35-36; Freeman 2008: 86-91.

²³ Freeman 2008: 86.

²⁴ Brode 2005: 203.

maggior parte dei casi, non siano frutto del fatto, bensì di comportamenti imprudenti, che devono pertanto essere corretti.

A non mutare affatto sono, invece, i destinatari di questa tipologia di pellicole. Sebbene, infatti, in molti casi tali lavori fossero proposti anche ai bambini, il documentario animato della fase del *cartoon documentary* – come prima di esso quello del periodo delle origini e come sarà poi quello contemporaneo – è pensato per lo più per un pubblico adulto. Non a caso Disney nel suo seminale articolo ne parla come di opere «for adult education»²⁵.

Per quanto riguarda, invece, specificatamente gli argomenti trattati nei documentari animati, va detto che sempre Walt, nel delineare quella che egli riconosceva come l'«instructional potency»²⁶ di questa tipologia di prodotti audiovisivi, nel 1955 ha scritto:

The documentary film cartoon has conclusively proved its efficacy as a widely applicable medium for instructional purposes. It has been especially useful in reaching adults often beyond other channels of timely information. And while its history is as yet comparatively brief, its possibilities are considered almost limitless in the broad areas of education.²⁷

Tuttavia, genericamente parlando, all'atto pratico, nei documentari animati realizzati tra gli anni Cinquanta e la fine del periodo del *cartoon documentary* vi sono materie che sono state trattate con maggior frequenza. Nello specifico, un numero consistente di essi affronta argomenti scientifici: si spazia dalla matematica alla biologia, dalle scienze della Terra alla medicina. Diversi sono, ad esempio, i documentari animati di questi anni che, come *Universe* e *Of Star and Men* (1961, di John Hubley), descrivono il cosmo o l'origine della vita sulla Terra, nonché quelli che, al pari di *Hemo the Magnificent* (*Emo il magnifico*, 1957, di Frank Capra, CBS, 20 marzo), di

²⁵ Disney 1955: 72.

²⁶ *ivi*: 71.

²⁷ *ivi*: 70.

Laboratorio magico (1962, di Elio Gagliardo) e della serie televisiva con Jiminy Cricket *You and Your* (1955-1977, ABC), illustrano il funzionamento di organi o apparati del corpo umano. Tra questi ultimi si rintraccia altresì una serie di cortometraggi incentrati sulla descrizione dell'apparato riproduttivo (e in particolar modo di quello femminile), di cui *The Story of Menstruation* – realizzato dallo studio di Burbank su commissione della compagnia produttrice di assorbenti International Cellucotton – è il titolo forse più emblematico. La sessualità è stata, però, trattata anche in una prospettiva medica. Va detto, infatti, che tra i documentari animati ad argomento scientifico prodotti in questo periodo è possibile rintracciarne anche svariati che danno indicazioni su come mantenersi in salute parlando di un morbo e spiegando come prevenirlo, quali ad esempio *Man Alive!*, che è dedicato al cancro,²⁸ o *Rodney* (1950, di Lu Guarnier), creato su commissione dalla National Tuberculosis Association per spiegare come sia possibile diagnosticare e curare la tubercolosi, o ancora il film *Understanding Stress and Strains* (1968, di Hamilton S. Luske), girato come parte della serie “Triangle of Health” (1968-1969) per mettere in guardia sulle conseguenze che lo stress può avere sul nostro organismo. E alcune delle pellicole che ricadono in questo filone hanno appunto per oggetto patologie a trasmissione sessuale, com'è il caso di *VD Attack Plan* (1973, di Les Clark), ove si mette in luce l'importanza dell'uso del preservativo raccontando come sifilide e gonorrea vadano ad attaccare il corpo umano di chi vi è affetto.²⁹

Altro soggetto molto frequentato nel corso della fase del *cartoon documentary* sono i trasporti. Il titolo forse più noto in tal senso è *The Romance of Transportation in*

²⁸ Nel 1946 l'American Cancer Society aveva già commissionato un analogo documentario animato volto a delineare come molte morti causate dal cancro avrebbero potuto essere evitate con un'adeguata prevenzione. Il film in oggetto s'intitolava *The Traitor Within* ed era stato diretto da George Gordon.

²⁹ Questo film, per altro, è stato estremamente innovativo per l'epoca, poiché è stato il primo in cui si è detto che, oltre che praticando l'astinenza, era possibile proteggersi dalle malattie veneree anche usando un profilattico, nonché è stato il primo in cui si è suggerito che questo tipo di patologie può essere trasmesso anche attraverso il contatto con persone dello stesso sesso e non solo con quelle del sesso opposto (cfr. Elsheimer; Pifer 2012: 450).

Canada, cortometraggio prodotto dal National Film Board of Canada per un utilizzo nelle scuole, ma che, come delinea McLane, «broke out of the standard requirements of the educational film [...] sketching the history of Canadian transportation from snow shoes to jet planes with an appealing lightness and deftness, including spoofs of Hollywood cartoon clichés»³⁰. L'evoluzione dei trasporti, limitatamente a quelli via terra, è, però, tratteggiata ad esempio anche in *The Moving Spirit*, mentre di aerei si parla altresì in *A Power to Fly* e nei due cortometraggi *The History of Aviation* e *Man in Flight*, realizzati dai Walt Disney Studios attingendo a piene mani da *Victory through Air Power*, nonché in *Jet Wings for Tomorrow* (1957, di Lew Keller), pellicola a disegni animati con inserti dal vero creata dalla UPA per conto della Douglas Aircraft Company, ove, dopo una breve esposizione dei vari stadi che dalla zattera hanno permesso di giungere all'areoplano, ci si sofferma a illustrare le evoluzioni dell'aviazione civile che hanno portato all'introduzione del DC8.

Un ulteriore aspetto del reale discretamente coperto dai documentari animati di questo periodo sono le tecnologie agricole. Si pensi, ad esempio, a *Man on the Land* (1951, di Bill Hertz), cortometraggio prodotto dalla UPA su commissione dell'American Petroleum Institute per mostrare gli effetti che il petrolio ha avuto sullo sviluppo dell'agricoltura. Qui, infatti, si delinea come nel tempo sia diventato sempre più agevole coltivare la terra grazie all'evolversi degli strumenti a disposizione dell'uomo. Analogamente, fertilizzanti, anticrittogamici e altri prodotti chimici nati per aiutare gli agricoltori a ottenere buoni raccolti sono oggetto degli svariati film prodotti dalla Montecatini e diretti da Giovanni Cecchinato tra la seconda metà degli anni Cinquanta e la fine degli anni Sessanta. È il caso del cortometraggio interamente a

³⁰ McLane 2012: 177.

disegni animati *Occhio all'etichetta*, ma anche di pellicole che alternano parti in animazione, realizzate da Nunzio Meli, ad altre in *live-action*, come *I concimi* (1960), *Le crittogame* (1960) e *La terra ha fame* (1961).³¹

Possiamo quindi concludere che, sebbene gli aspetti del reale spiegati dai documentari realizzati nel periodo del *cartoon documentary* siano molti e variegati, una particolare attenzione viene devoluta a tutto ciò che è scienza e tecnologia. Appartengono, infatti, proprio a questi due ambiti profondamente interconnessi tra loro i soggetti su cui si ritorna maggiormente. E ciò si deve probabilmente al fatto che si tratta di materie che, non essendo d'immediata comprensione, più di altre richiedono di essere affrontate e illustrate in modo semplice e accattivante. Tuttavia, è anche possibile che la stessa corsa allo spazio che ha visto contrapporsi Stati Uniti e Unione Sovietica abbia influito non poco sulla scelta di affrontare prevalentemente questo tipo di soggetti, come sembra suggerire lo studioso Martin Norden quando, nel suo saggio "A Journey Through the Wonderland of Mathematics", scrive:

In October 1957, the Soviets kicked off the Space Race when they launched the first Sputnik satellite into a low elliptical orbit around the earth. The surprise announcement humiliated the United States, touched off waves of near-panic in some sectors of American society, and considerably increased Cold War tensions. Fearing further setbacks, the federal government mounted an aggressive campaign to promote educational projects that enhanced scientific, technological and mathematical learning around all levels of American society.³²

In ogni caso, quale che sia stata la ragione per cui tali argomenti sono stati i più frequentati, ciò che è certo è che tale tendenza ha finito per rendere il documentario

³¹ A questa serie di documentari animati diretti da Cecchinato appartengono, tra gli altri, anche: *Fosforo vita per le piante* (1956) e *Come si nutrono le piante* (1960), pellicole le cui animazioni sono di Luigi Turolla; *Molecole isoattiche* (1962), la cui parte in animazione è dei fratelli Pagot; *Il terreno agrario* (1969). Anche questi film sono a tecnica mista e un buon numero di essi fa parte di un corso di agraria prodotto appunto dalla Montecatini. Si tratta quindi ancora una volta di pellicole realizzate a fini didattici.

³² Norden 2011: 115. Ciò troverebbe conferma nel fatto che tra i titoli prodotti nei decenni d'oro del *cartoon documentary* ve ne sono diversi incentrati sui vari pianeti che compongono il sistema solare o addirittura, come accade nel disneyano *Man in Space*, sulle invenzioni che hanno portato alla costruzione di un razzo atto a essere lanciato nello spazio.

animato di questa fase specchio di quel clima di ottimismo nel progresso scientifico e tecnologico che ha caratterizzato i coevi anni del boom economico.

V.2. Il reale raccontato per cinèmi favolizzanti: i procedimenti impiegati

Nel suo articolo “Animated Cartoon” Disney spiega che, quando presso il suo studio si realizzavano dei documentari animati, «the watchword was constant counsel and supervision by the best available authorities on any subject»³³. Egli precisa:

More than in any other field of visual communication, the documentary animator must have the required information for any subject literally at his fingertips. He conveys ideas, teaches, with his drawing pencil. He can't quibble or evade. He can't take refuge in words. He has no props. He's got to talk straight in the world's oldest language – pictographs – things the eye instantly comprehends and transmits to the mind.³⁴

Disney aveva, dunque, da un lato, la consapevolezza che lui e i suoi collaboratori fossero «artists, animators, story tellers, showmen, rather than scientists or specialists in any other line»³⁵ e, dall'altro, la coscienza che questi prodotti audiovisivi, per avere un qualche valore, dovessero essere contenutisticamente inappuntabili. Tale concezione era radicata in lui, tant'è che l'ha espressa più volte. Ad esempio, nella puntata della serie *Disneyland* (1954-1958, ABC) dedicata all'energia atomica, introducendo *Our Friend the Atom*, dichiara: «Of course we do not pretend to be science. We are storytellers. So we combine the tools of our tray with the knowledge of experts».

All'atto pratico, ciò si traduceva sia nel raccogliere informazioni sull'argomento che s'intendeva trattare attraverso una ricerca bibliografica su di esso sia, appunto, nell'interpellare degli esperti della materia in oggetto, affinché fornissero agli animatori tutte le necessarie informazioni su di essa.³⁶ Una volta che gli artisti chiamati a realizzare quel dato film erano stati eruditi circa la porzione di reale di cui dovevano dar

³³ Disney 1955: 72.

³⁴ *Ibidem*.

³⁵ *Ibidem*.

³⁶ Cfr. *Ibidem*.

conto, spettava però a loro il compito d'individuare quali fossero le immagini più appropriate per illustrarla in un modo che risultasse accattivante e comprensibile anche allo spettatore meno istruito. Disney, infatti, spiega che, nel momento in cui si giungeva «to actual production processes [...], the animating artists took over from the medical and scientific experts. They were saturated with specific information»³⁷. Egli, poi, aggiunge:

Before the story men and the animating artists can put this kind of information into precise form – and at the same time keep it fascinating to the beholder – they themselves must resolve a subject into its very essence. Every action of characters, every scene and situation, must have clear-cut meaning. They must be patiently checked and rechecked with their criteria or their collaborative experts for unquestionable accuracy.³⁸

Risulta quindi evidente come egli individuasse nella veridicità e correttezza contenutistica una prima caratteristica fondante del documentario animato.

Da quanto egli enuncia in questo passaggio affiora, però, anche come a ciò dovessero fare da contraltare un linguaggio visivo e un modo di rappresentazione capaci di affascinare e intrattenere, e dunque imbevuti di finzionalità. Tale concetto nel corso dell'articolo viene delineato da Disney in modo sempre più chiaro. Difatti, dapprima, egli si sofferma a sottolineare come il fatto di parlare del reale non deve comportare necessariamente l'abbandono dell'uso della gag, elemento sostanzialmente onnipresente nella coeva produzione animata di *fiction*. Scrive Walt:

Often the documentary craftsman gets his point over with a laugh. A linear sight joke. It's a quick way to a beholder's mind – to acceptance of a statement or a premise. It works as well with adults as with children; is as agreeable to the sophisticated as to the ignoramus, by that strange spell the moving cartoon can exert.³⁹

Poco dopo, egli va poi oltre la sola questione della comicità affermando sostanzialmente che, a suo avviso, nel dar vita a un documentario animato si deve impiegare, in generale,

³⁷ *ivi*: 73.

³⁸ *ivi*: 74.

³⁹ *Ibidem*.

la medesima modalità di rappresentazione del cinema d'animazione di finzione, poiché ciò consente di accrescere l'efficacia educativa di questo tipo di prodotti. Dichiarò:

Let the informative material ride along on entertainment as much as possible; use comic anecdote and character antic freely. For, although it has been said by pundits of psychology that painful experience is the most effective spur of memory, we have found in analyzing our informative entertainments over many years that the fun factor is even more potent. That was the ancient way of fable, and it is still a sure way into the minds and hearts of people.⁴⁰

Tuttavia, Walt ci tiene a ribadire che la presenza di una forma finzionale non deve significare che contenutisticamente il film non sia un ritratto veridico della porzione di reale di cui dà conto. Egli, infatti, ammonisce: «But fun must never imply that the documentary cartoon is insincere»⁴¹.

Se il ricorso all'animazione favolizzante aumenti effettivamente la forza educativa di questo tipo di prodotti audiovisivi o meno non è chiaro, in quanto i responsi al riguardo sono contrastanti. Da un lato, infatti, troviamo studiosi che, nel presentare opere di non fiction che impiegano questo modo di rappresentazione, le tratteggiano come potenti strumenti didattici. È il caso di Freeman, il quale, riferendosi a *The Story of Menstruation*, scrive che questo film «had a tremendous impact on menstrual education in school»⁴², o di Norden, che descrive *Donald in Mathmagic Land* come «a staple of math classroom from the elementary through collegiate levels for decades», aggiungendo poi che, «even today, it is regarded as a mathematics teaching tool virtually without peer»⁴³. Dall'altro lato, vi è invece chi ritiene che questo tipo di linguaggio visivo sia addirittura controproducente. Ad esempio, nel suo libro Klein ricorda come, dopo aver assistito a una proiezione di *The Winged Scourge*, l'animatore

⁴⁰ *Ibidem*.

⁴¹ *ivi*: 75.

⁴² Freeman 2008: 86.

⁴³ Norden 2011: 114.

Phil Eastman si sia chiesto «wherever the use of dwarfs hindered the point of the picture»⁴⁴.

Ciò detto, stabilire dove stia la ragione in merito a tale questione va ben al di là degli scopi di questo testo, ai fini del quale a risultare significativo è, invece, proprio il fatto che Disney presenti il documentario animato come quella tipologia di prodotti audiovisivi di non fiction in cui contenuto veridico e animazione favolizzante si combinano per dar vita a delle elementari lezioni su aspetti del nostro mondo. Quelle qui delineate, infatti, non sono solo caratteristiche della produzione disneyana, bensì più in generale di tutto il documentario animato della fase del *cartoon documentary*. Difatti, sebbene ciascuno studio imprima una sua impronta personale nel creare questo tipo di pellicole e non manchino lavori che si differenziano dagli altri per alcuni aspetti, vi sono due elementi che tutti i testi filmici appartenenti a tale periodo della storia di questa forma audiovisiva condividono. Il primo è, appunto, l'essere realizzati avvalendosi della consulenza scientifica di un esperto in materia, il che è funzionale ad ancorare al reale quanto viene mostrato, ad evidenziare l'esistenza di una «direct relationship to the events the film references»⁴⁵ in modo non dissimile da quanto, come si è visto in precedenza, viene fatto nei docudrama attraverso l'uso delle didascalie. Solo per fare alcuni esempi: per la realizzazione di *One World or None* Ragan ha consultato la Federation of American Scientists; per *Man Alive!* la UPA si è rivolta al medico e direttore scientifico dell'American Cancer Society Charles S. Cameron; per i propri documentari animati la Corona Cinematografica si è avvalsa sempre dell'esperienza di uno specialista nella materia affrontata, collaborando spesso con il medico Rodolfo Ghione. E, sovente, al fine di stimolare lo spettatore a considerare veridico ciò che gli

⁴⁴ Klein 1993: 230.

⁴⁵ Lipkin 1999: 370.

viene raccontato, il fatto di essercisi rivolti a un esperto viene segnalato nei titoli di testa o, più raramente, viene esplicitato facendo comparire sullo schermo lo specialista interpellato, come accade ad esempio nel succitato *Our Friend the Atom* o in *Our Mr. Sun* (1956, di Frank Capra, CBS, 19 novembre).

Proprio l'incipit di questo secondo documentario animato a tecnica mista, nato come prima puntata della *The Bell Laboratory Science Series*, risulta particolarmente interessante, poiché può essere visto anche come una sorta di manifesto di questa forma audiovisiva (per lo meno per com'è venuta configurandosi nella fase in oggetto). Il film per la televisione in questione si apre, infatti, con alcune inquadrature in *live-action* che mostrano un professore della University of Southern California, il Dottor Frank C. Baxter, nelle vesti dello specialista Dr. Research mentre si prepara per registrare la puntata dedicata al sole di un non ben identificato programma televisivo educativo. A un tratto egli viene interrotto da Writer, un autore interpretato da Eddie Albert, il quale gli chiede: «Doctor, how was the sun born?». Lo scienziato risponde: «I don't know exactly». Writer allora chiede stupito: «You are a scientist and you don't know?». Dr. Research ribatte: «I could use my imagination but you are the fiction writer». A questo punto allo scrittore viene l'idea di chiedere la risposta al sole stesso per arrivare così a raccontarne la storia unendo la scienza (di cui Dr. Research è incarnazione) alla magia (rappresentata proprio da Writer). Quest'ultimo stabilisce, dunque, che è necessario aprire «the curtain of our imagination» e disvela letteralmente uno schermo coperto da una tenda, che definisce «magic screen». Su di esso appare un'anziana figura a disegni animati, personificazione del tempo, che fa da custode a una rappresentazione grafica del sistema solare reminiscente di un orologio a pendolo. Attraverso un sapiente gioco di campo e controcampo l'anziano Time e i due personaggi dal vero vengono, quindi,

fatti dialogare circa il modo in cui raccontare le origini del sole. La loro conversazione finisce, però, per svegliare l'astro stesso. Appare così sullo schermo Mr. Sun, un sole a disegni animati dai tratti antropomorfi, che dichiara: «My story should be colorful, romantic, not just facts». Pertanto, attraverso questa prima sequenza di *Our Mr. Sun* – e in particolare attraverso il dialogo che intercorre tra i personaggi in essa –, volontariamente o meno, Capra tratteggia quella che costituisce l'essenza del documentario animato della fase del *cartoon documentary*, ovvero una commistione di scienza e “magia”, di contenuti veridici e rappresentazione finzionale, o, come scrive il giornalista Dick Kleiner in un articolo apparso sulle pagine del *The Index Journal* nel luglio 1982 in relazione al disneyano *Donald in Mathmagic Land*, il presentare «solid facts in a very palatable package»⁴⁶.

La seconda caratteristica condivisa dai lavori del periodo in questione è, infatti, precisamente il favorire la diegetizzazione da parte dello spettatore ricorrendo a quella che si è definita l'animazione favolizzante. Più precisamente, i fatti di cui si dà conto vengono, in primo luogo, messi in scena attraverso il ricorso ad attori animati. A questo proposito, va detto però che, individuando il modello per eccellenza per la realizzazione di documentari animati in *The Winged Scourge*, i cui protagonisti sono i Sette Nani, nel suo articolo Disney finisce per suggerire che gli interpreti principali di tale tipologia di opere debbano essere personaggi fiabeschi “famosi”, ovvero figure già note al grande pubblico per essere state in precedenza star di pellicole di finzione. E, in effetti, nella produzione del suo studio non sono mancati cortometraggi aventi per interpreti personaggi animati di fantasia già celebri, come Goofy, intorno a cui sono stati costruiti film quali *How to Play Golf*, *How to Play Football* (1944, di Jack Kinney) e *How to*

⁴⁶ Kleiner 1982: 30.

Ride a Horse (1950, di Jack Kinney), o Donald Duck, che, ad esempio, come si evidenzia nel 1959 sul quotidiano *The Ogden Standard-Examiner*, è stato utilizzato in *Donald in Mathmagic Land* «to illustrate the theme that our very lives – our jobs, pleasures, communications and implements of civilization – depend on the constant and immediate practice of mathematical science»⁴⁷. Tuttavia, nei propri documentari animati gli stessi Walt Disney Studios hanno fatto più spesso ricorso a figure prima sconosciute agli spettatori che non a personaggi ad essi già noti. Pertanto, caratteristica del documentario animato di questo periodo è sì quella di affidarsi a interpreti fatti di linee e colori, ma appositamente disegnati per l'opera di cui sono protagonisti.

È invece praticato anche al di fuori della produzione disneyana il ricorso alla comicità. In secondo luogo, infatti, come accade nelle coeve pellicole di finzione, anche in molti documentari animati troviamo disseminate qua e là delle gag visive o di situazione,⁴⁸ volte a rendere piacevole il racconto. Si pensi a *The Romance of Transportation in Canada*. Qui, vi è una sequenza ove la voce *over* delinea come, paradossalmente, in passato fosse più facile spostarsi in pieno inverno, quando le strade erano innevate, e nel frattempo, a livello visivo, viene mostrata una figura maschile che cade nella neve fresca e tenta di rialzarsi, ma, prima che vi riesca, sulla sua testa passa una slitta trainata da cani che vanifica il suo sforzo. Analogamente, poco dopo, si passa a parlare dell'introduzione della carrozza e, mentre il narratore afferma che questo mezzo di trasporto permetteva di fare viaggi relativamente confortevoli, vediamo un uomo elegantemente vestito, seduto all'interno di una di queste vetture, che, a causa di continui sobbalzi, si ritrova ben presto gambe all'aria tra i sedili.

⁴⁷ Anonimo 1959c: 18. Come si è visto, il celebre papero è stato protagonista, tra i tanti, anche dei documentari animati *The New Spirit*, *How to Have an Accident in the Home*, *How to Have an Accident at Work* e *Family Planning* (1968, di Les Clark).

⁴⁸ Per una trattazione della gag nel cinema d'animazione cfr. almeno Klein 1993: 19-31; Wells 1998: 127-186.

Tuttavia, è importante notare che non tutti i documentari animati del periodo del *cartoon documentary* presentano necessariamente dei momenti comici. Per ciascuno di essi, invece, è vero che la porzione di reale raccontata viene drammatizzata sfruttando i vari elementi di cui questo mezzo d'espressione dispone, colore incluso. Difatti, proprio come delineato da Maureen Furniss riprendendo quanto teorizzato da Jules Engel, il colore non solo «can be used to create any effect, whether it be dramatic, somber, joyous or otherwise», ma può anche venir “udito”, dal momento che emette «a feeling that can affect viewers in a way that parallels music»⁴⁹. E, nel caso dei documentari animati di questo periodo, proprio come accade nella produzione di fiction, queste potenzialità insite nei colori vengono utilizzate sovente, ad esempio, per creare una determinata atmosfera, così da accentuare il messaggio che s'intende veicolare, o per sottolineare la natura di un personaggio. Si consideri *The Traitor Within*. Tale cortometraggio si apre con la voce *over* che informa lo spettatore che ogni tre minuti una persona muore a causa del cancro e contemporaneamente, a livello visivo, viene proposto un gigantesco orologio a disegni animati ai piedi del quale si materializza dal nulla un numero via via sempre maggiore di croci, a simboleggiare appunto come con il passare del tempo aumentino i decessi dovuti a questo male. E codesti elementi si stagliano su di uno sfondo nero con alcuni sprazzi di viola, colori che conferiscono un'atmosfera lugubre all'inquadratura, aumentando così l'impatto sullo spettatore delle parole pronunciate dal narratore. Qualche scena più tardi, quando nello spiegare come si contragga il cancro si paragonano le cellule del nostro corpo a operai di una catena di montaggio che a volte impazziscono, abbiamo, invece, un esempio di uso del colore per tratteggiare un personaggio come negativo. Se, infatti, le cellule sono rappresentate

⁴⁹ Furniss 1998: 73.

come grassocce figure antropomorfe dalla pelle bianca con indosso un cappello e una tuta da lavoro azzurra, il divenire cancerogena di una di esse viene reso visivamente sia facendola passare dall'essere bipede all'essere quadrupede sia colorandola progressivamente di un nero pece, che ben restituisce l'idea del suo essere ora maligna (cfr. figura 38).



Figura 38. Gli stadi di trasformazione di una cellula da sana a cancerosa così come rappresentati in *The Traitor Within*.

La metamorfosi, l'antropomorfismo e la metafora visiva – che, come si può intuire dalla descrizione che è stata fornita di essa, troviamo impiegati in questa scena del cortometraggio di George Gordon – sono altri dispositivi onnipresenti nei documentari animati del periodo in oggetto. Per quanto riguarda il terzo, in particolare, va rilevato che, sebbene non si tratti dell'unico rintracciabile in generale nei film appartenenti a tale forma audiovisiva, il medesimo paragone qui proposto tra corpo umano e fabbrica ritorna in tutte quelle pellicole aventi per soggetto il funzionamento di uno dei nostri organi, tra cui si ricordano *Laboratorio magico* e *Hemo the Magnificent*.⁵⁰ Inoltre, giacché nel proporre cellule, muscoli o altri elementi costitutivi del nostro corpo come operai con specializzazioni di volta in volta diverse si conferiscono loro comportamenti e tratti umani, questi personaggi sono da considerarsi altresì esempi del ricorso all'antropomorfismo, così come lo è Mr. Fly, la mosca mostrata nell'atto di lavarsi i piedi che in *So Much for So Little*, per sineddoche generalizzante, rappresenta tutti gli insetti di questa specie che minacciano la

⁵⁰ Per una descrizione di questi due titoli in rapporto all'antropomorfismo cfr. Formenti 2014b: 15.

sopravvivenza dei neonati americani (cfr. figura 39). Emblematico dell'impiego della metamorfosi è, invece, *Man Alive!*. Nello specifico, in esso vi è una sequenza in cui il protagonista, Ed, si trova in macchina con la moglie e quest'ultima gli fa notare che la vettura emette un rumore sospetto. Egli, però, temendo che il meccanico possa chiedergli molto denaro per la riparazione, è determinato a non fermarsi in un'officina a far controllare l'automobile, come vorrebbe invece la consorte. Pertanto, dapprima, finge di non sentire affatto questi strani suoni; poi, si comporta da buffone; successivamente, mostra disprezzo verso la donna; e, infine, reagisce con rabbia alle sue insistenze. In ciascuna di queste occasioni, al fine di sottolineare agli occhi dello spettatore come il comportamento che Ed sta tenendo sia sciocco e immaturo, lo vediamo trasformarsi rispettivamente in uno scolaro-asino, in un buffone di corte dagli abiti bianchi e rossi, in un eschimese e in un diavolo. Così facendo, per altro, si abbina l'uso della metamorfosi a quello della metafora visiva, suggerendo che in ciascuno dei quattro frangenti il comportamento adottato dall'uomo sia paragonabile a quello della figura di cui assume le vesti. Emerge, pertanto, come non solo in questi film s'impieghi ciascuno dei dispositivi che si è visto essere peculiari dell'animazione più finzionale, ma come essi possano anche essere combinati tra loro, rendendo così le sequenze di queste pellicole ricche sia di "magia" sia di quella generalizzazione che, trasformando lo «spazio diegetico [...] in uno spazio discorsivo»⁵¹, costituisce l'elemento base della favolizzazione.

⁵¹ Odin 2000: 89.



Figura 39. La mosca di *So Much for So Little* nell'atto di lavarsi i piedi.

Altro procedimento caratteristico dell'animazione abbondantemente sfruttato nei documentari animati della fase del *cartoon documentary* è, poi, la condensazione, che, per usare le parole di Wells, consiste nell'utilizzare «the minimum of imagery in order to suggest the maximum of narrative and thematic information»⁵². L'impiego di tale dispositivo è particolarmente evidente nei film di questa forma audiovisiva che delineano la storia di una disciplina, di un'arte o di un oggetto. Per dar conto in pochi minuti di vicende occorse lungo l'arco di decenni (se non addirittura di secoli), questi documentari animati, infatti, si strutturano come una sorta di unica gigantesca sequenza a episodi ove vengono proposti solo i momenti fondamentali del percorso storico di volta in volta in questione. E, visivamente, il passaggio dall'uno all'altro può avvenire secondo le medesime modalità con cui ha luogo nei film d'animazione di finzione, ovvero tramite la pagina di un libro che viene sfogliata, la dissolvenza a nero, la dissolvenza incrociata, il «*wipe*»⁵³ o lo stacco netto.⁵⁴ In aggiunta a ciò, però, in queste pellicole il salto temporale viene solitamente segnalato anche a livello sonoro tramite le parole del narratore in voce *over*.

Inoltre, come in parte già emerge da quanto fin qui tratteggiato, nei documentari animati di questo periodo non è infrequente nemmeno il ricorso ad altri due

⁵² Wells 2007: 25.

⁵³ Wells 1998: 76. Con questo termine s'intende quel metodo per cui «one image appears to cover and replace another» (*ibidem*).

⁵⁴ Cfr. *Ibidem*.

procedimenti capaci di favorire quella generalizzazione che, come si è visto nel primo capitolo, Odin delinea essere alla base della lettura favolizzante⁵⁵: la sineddoche generalizzante e il simbolismo. In particolare, dell'impiego di quest'ultimo, che viene tendenzialmente costruito giocando sui riferimenti culturali, se ne ha un chiaro esempio in *Brotherhood of Man*, dove addirittura, come nota Adam Abraham, quando il protagonista di questo cortometraggio esce dalla propria casa, lo stesso stile visivo impiegato segnala che «he has entered the realm of symbolic»⁵⁶. E, in effetti, all'esterno dell'abitazione di quest'uomo dalla pelle bianca l'idea della comunione delle diverse razze è rappresentata visivamente mostrando in un'area ristretta edifici immediatamente associabili alle varie etnie, come l'igloo, la pagoda o la capanna (che nello specifico simboleggiano rispettivamente la popolazione Inuit, quella cinese e quella africana).

Per quanto riguarda, invece, la sineddoche generalizzante, va detto che nella produzione del periodo del *cartoon documentary* tende a non essere semplicemente uno dei tanti dispositivi propri dell'animazione di cui ci si avvale in abbondanza. Difatti, in molte di queste opere diviene addirittura un procedimento centrale alla costruzione del film stesso. A tal proposito, si noti che un numero significativo dei documentari animati di questo periodo è *character-oriented*. In altre parole, sempre al fine di favorire la diegetizzazione, in molti di questi film l'aspetto del reale di volta in volta in questione viene illustrato attraverso il racconto delle vicissitudini di uno o più personaggi. Questi ultimi, però, non vogliono essere l'alter ego animato di una o più specifiche e omonime figure effettivamente esistenti nel nostro mondo. Al contrario, sono appunto rappresentazione, per sineddoche generalizzante, dell'intera categoria di persone, animali o esseri inanimati cui appartengono. Per comprendere meglio tale concetto si

⁵⁵ Cfr. Odin 2000: 89-97.

⁵⁶ Abraham 2012: 64. Su *Brotherhood of Man* cfr. anche Barrier 1999: 513-515.

consideri la paradigmatica sequenza iniziale di *So Much for So Little*. Questo film, diretto da Chuck Jones, si apre con un narratore in voce *over* che informa lo spettatore che dei 2.621.392 bambini che nasceranno in America l'anno seguente (ovvero nel 1950) 118.481 moriranno prima di aver compiuto un anno. A questo punto, il numero 1 che si trova a chiusura della seconda cifra si stacca dagli altri e viene in primo piano, mentre il narratore afferma: «What's a few babies more or less? We've got lots of babies». La voce *over*, poi, prosegue interrogandosi: «It really doesn't matter if one baby lives or dies. Or does it?». E, contemporaneamente, il numero 1 s'ingrandisce fino a che sullo schermo non compare letteralmente uno di quei neonati in rappresentanza dell'intera categoria, ovvero il piccolo John. Da questo momento in poi tutto il film segue tale personaggio attraverso le principali tappe della sua vita, ma non per raccontare la storia di uno specifico individuo quanto piuttosto per mostrare tutte le insidie che, in generale, minacciano la sopravvivenza di un qualsiasi bambino prima e di un qualunque adulto poi. Qualcosa di analogo accade, ad esempio, anche in *Brotherhood of Man*. Il protagonista di questo film, come nota Abraham nel suo libro *When Magoo Flew: The Rise and Fall of Animation Studio UPA*, è infatti un «everyman» che funge da «stand-in for the audience» e da «receptacle for the lesson at hand»⁵⁷, tant'è che non a caso non ha nemmeno un nome di battesimo.⁵⁸

Pertanto, in entrambe queste pellicole, così come nella gran parte dei documentari animati della fase del *cartoon documentary*, si pongono al centro del film dei personaggi. Tuttavia, ciò non viene fatto allo scopo di raccontare la vicenda particolaristica di una o più persone reali (come vedremo essere invece il caso del

⁵⁷ Abraham 2012: 64.

⁵⁸ Per altro, anche ciascuna delle figure di una razza diversa dalla sua con cui egli interagisce non è raffigurazione di un precipuo individuo appartenente a un differente popolo, bensì dell'intera etnia che l'abito tradizionale da lui indossato e i suoi tratti somatici richiamano alla mente.

documentario animato contemporaneo), bensì semplicemente al fine di conferire al racconto un carattere di “favola”, donando al tempo stesso a quest’ultima quel «potere di verità» che induca il fruitore a costruire «un enunciato reale» che sia un noi-«portavoce del codice culturale»⁵⁹. In altre parole, al pari del colore, della musica e di tutti gli altri elementi di cui l’animatore dispone, tali personaggi – che sono raffigurazione non di uno specifico uomo, di un determinato bambino, di una cellula presente in un singolo corpo o così via, ma dell’uomo qualunque, del bambino qualunque, della cellula qualunque e via dicendo – sono uno strumento per consentire di drammatizzare la porzione di reale che si va a spiegare. A differenza dei succitati mezzi, però, permettono di ottenere tale effetto senza che si perda quella generalizzazione che stimola nello spettatore la messa in atto di una lettura favolizzante, cosa che si deve proprio al fatto che per sineddoche generalizzante essi si fanno rappresentazione di un’intera classe di persone, animali od oggetti.

Nei lavori di questo periodo della storia del documentario animato non mancano, poi, neppure casi di film in cui si rammenta allo spettatore la natura costruita delle immagini che sta fruendo facendo comparire sullo schermo un personaggio attraverso quel procedimento reminiscente dei *lightning sketches* che prevede che un pennello o altro strumento da disegno dipinga una persona o un oggetto a favore di camera, come accade in *So Much for So Little*. In diversi punti di questa pellicola, infatti, troviamo la figura di un consulente dell’ufficio sanitario che, nella finzione, è preposto a far sì che il protagonista del film, il piccolo John Emerson Jones Jr., goda di lunga vita. Questo personaggio, però, non appare sullo schermo in modo realistico entrando dal fuori scena,

⁵⁹ Odin 2000: 93.

bensì ogni volta viene letteralmente disegnato di fronte ai nostri occhi da un pennello dotato di volontà propria.

In sintesi, possiamo notare come, in linea con quanto si è visto essere il caso per i docudrama, se da un lato nel realizzare i documentari animati della fase del *cartoon documentary* ci si adopera a che i fatti in essi raccontati siano scientificamente corretti, dall'altro li si veicola sfruttando appieno il modo di rappresentazione finzionale di cui questo mezzo di espressione dispone (ovvero l'animazione favolizzante), non bloccando la diegetizzazione da parte dello spettatore ma al contempo invitandolo a leggere quanto narrato come un «discorso»⁶⁰.

Tuttavia, al di là di queste due caratteristiche macroscopiche che, come si vedrà in seguito, sono proprie anche del documentario animato contemporaneo, le opere appartenenti al periodo del *cartoon documentary* condividono altresì alcuni tratti a un livello più "particolaristico". In primo luogo, infatti, essi tendono ad avere in comune il fatto di essere di base delle lezioni su un dato aspetto del fattuale. In altre parole, hanno un carattere espositivo, che ben collima con il loro voler essere «discorso» e rispecchia quanto accade nella coeva produzione di non fiction dal vero. Nello specifico, a conferire tale aspetto a questi testi audiovisivi sono sia l'intento ora didattico-propagandistico ora puramente educativo che le attraversano sia la presenza di una narrazione onnisciente in voce *over* dal tono autorevole.

Proprio l'impiego di quest'ultima costituisce un secondo tratto che accomuna i prodotti audiovisivi di questo periodo. In particolare, insieme all'indicazione del fatto che si è consultato un esperto in materia, essa assume su di sé il ruolo di marca veridittiva, dal momento che già all'epoca la cosiddetta *voice of God* era considerata

⁶⁰ Tale termine è qui impiegato nel senso inteso da Odin (cfr. *ibidem*).

sinonimo di cinema del reale. Tuttavia, si tratta qui di una narrazione in voce *over* che, pur conferendo con la sua stessa presenza un carattere di verità al film, non blocca la diegetizzazione, grazie al fatto che la si rende «eccentrica»⁶¹, facendo in modo che non appaia mai completamente neutrale. A tal fine possono essere impiegati diversi accorgimenti. Quello più diffuso consta nel far perdere a tratti a questo narratore onnisciente la sua alterità rispetto alla diegesi. Nello specifico, tale risultato viene ottenuto o inserendo momenti in cui i personaggi reagiscono alle sue parole, mostrando così di sentirne anch'essi la voce, o incarnando qua e là quest'ultima in uno specifico personaggio del film, cosicché oscilli tra l'essere una voce *off* e l'essere una voce *over*. Un esempio del primo caso si ha in *Man Alive!* nella sequenza in cui Ed è nel proprio bagno. Qui, il protagonista, che si trova nella doccia, reagisce con rabbia al suggerimento della moglie di farsi visitare da un medico per capire quale sia la ragione dei suoi disturbi allo stomaco e la voce *over*, che fino a quel momento si è mantenuta su un piano separato rispetto a quello della diegesi, si rivolge a lui dicendo: «Just a minute Ed. You are being pretty difficult, you know?». Come se avesse sentito tali parole, il personaggio sbucca da dietro la tenda della doccia e risponde: «I'm being difficult?». Inizia così una breve conversazione tra la voce *over* ed Ed, durante la quale la prima spiega al secondo che si sta comportando rispetto al suo disturbo allo stomaco nel medesimo modo in cui ha agito in relazione allo strano rumore prodotto dalla sua automobile. Più precisamente, nel corso di tale dialogo, attraverso l'uso di uno *split screen*, lo schermo viene diviso in due parti: in una, vediamo il protagonista in bagno; nell'altra, su un fondale nero, viene illustrata la metafora corpo-motore usata dal

⁶¹ Tale termine è qui usato nell'accezione con cui lo adopera Thomas Waugh nel descrivere la *voice of God* di *The Romance of Transportation in Canada*, ovvero nel senso di una narrazione che per il suo essere non pienamente neutra si distacca da quella normalmente impiegata nei documentari dal vero (cfr. Waugh 2006: 46). Nel caso specifico del film di Low l'eccentricità è data dal tono e dal fatto che qua e là fa da contrappunto alle immagini generando un effetto comico. Non a caso, nello stesso pressbook del film conservato presso il British Film Institute si parla di «earnest drollery of the commentary».

narratore per far capire all'uomo che sta sbagliando a ignorare il suo problema fisico. E il personaggio viene mostrato non solo nell'atto di guardare quanto accade in questa seconda parte dell'inquadratura (cfr. figura 40), quasi come se quest'ultima fosse uno schermo cinematografico, ma anche in quello di reagire a quanto vede e sente.⁶² La conversazione tra l'uomo e il narratore prosegue quindi fino a che il primo non si convince che deve rivolgersi a uno specialista. Nel momento in cui Ed esce dal bagno il secondo torna, però, a essere un'entità altra rispetto alla diegesi e ad assumere il consueto tono didattico. Tuttavia, il fatto che si sia relazionato con il protagonista nella suddetta sequenza è sufficiente a renderlo eccentrico agli occhi dello spettatore – facendolo apparire quasi un personaggio a sua volta – e quindi a evitare che la sua presenza diventi di ostacolo alla diegettizzazione.

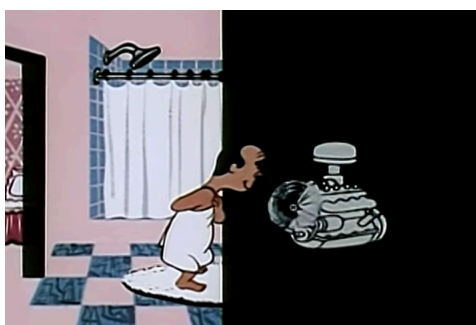


Figura 40. Fotogramma di *Man Alive!* raffigurante Ed intento ad ascoltare (e visualizzare) il paragone tra corpo e motore propostogli dalla voce *over* per convincerlo a recarsi dal medico.

Un chiaro esempio del secondo caso si ha, invece, in *The New Spirit*, dove a impartire a Donald Duck le indicazioni su come calcolare le proprie tasse è un altro personaggio della diegesi, ovvero una radio antropomorfa. Progressivamente, però, la fonte di tale voce viene mostrata sempre meno, facendola così divenire una voce *off*, e nella seconda parte del cortometraggio diventa pienamente una voce *over*, dal momento che è sovrimpresa a una successione d'inquadrature relative all'uso che viene fatto del

⁶² Ad esempio, Ed mostra di star sentendo quanto detto dal narratore, quando, alla dichiarazione di quest'ultimo per cui, nel momento in cui il nostro corpo ci avvisa che qualcosa non va, «it is best to do something», risponde: «Do something?!? My medicine cabinet is loaded with stuff!».

denaro versato allo Stato, non rapportate all'ambiente in cui si trova l'apparecchio. Il fatto che originariamente fosse legata a un personaggio ne riduce, però, l'alterità rispetto alla componente visiva, evitando così che il suo impiego ponga un freno alla propensione dello spettatore a diegetizzare. Per altro, il fatto che questa voce appartenga a un personaggio della diegesi, avvicina ulteriormente questo documentario animato a un docudrama, giacché, come delineato da Derek Paget, anche in quest'ultima tipologia di prodotti audiovisivi «voiceovers can be done by an actor-in-character»⁶³ del film stesso.

Si consideri, inoltre, che di questo trattamento della narrazione è possibile rintracciare un'altra variante, di cui troviamo un esempio nei due *safety film* disneyani *How to Have an Accident in the Home* e *How to Have an Accident at Work*. In entrambi, infatti, è presente la figura di un papero, J. J. Faith, che, all'aprirsi del film, spiega allo spettatore che, se tante persone hanno quotidianamente degli incidenti nelle loro case, non è per colpa sua, bensì per la loro stessa incuria. Faith passa, poi, a delineare di quali incidenti si può essere vittima e come evitarli. Questi ultimi visivamente vengono messi in scena usando Donald Duck (qui incarnazione dell'americano medio), mentre J. J. compare sullo schermo solo a tratti e senza mai relazionarsi direttamente con il più celebre papero. Pertanto, in questo caso non c'è semplicemente un passaggio lineare da voce in a voce *off* a voce *over* come in *The New Spirit*. Al contrario, c'è un'alternanza tra una voce in e una che è un ibrido tra una voce *off* e una voce *over*.

Si segnala, poi, che non mancano nemmeno documentari animati in cui si rende eccentrica la *voice of God* inserendo sia momenti in cui i personaggi reagiscono alle parole del narratore sia inquadrature in cui si lega quest'ultimo a un personaggio. Si

⁶³ Paget 1998: 104.

consideri, ad esempio, *So Much for So Little*. Nel corso di questo cortometraggio troviamo, da un lato, scene in cui il narratore viene associato alla figura dell'ufficiale sanitario, quale quella in cui la voce *over*, dopo aver tratteggiato come molte siano le malattie che un neonato può contrarre, dice al bambino: «But don't worry, John. That's where your health officer – *that's me* – comes into the picture». E in questo momento, attraverso il procedimento del pennello di cui si è parlato in precedenza, si materializza appunto sullo schermo il personaggio dell'ufficiale sanitario. Sebbene quindi non s'incarni effettivamente in quest'ultimo la voce *over*, si crea tuttavia un legame tra essa e questa figura. Dall'altro lato, sono presenti anche sequenze ove il protagonista interagisce con il narratore, come accade nel momento in cui, mentre visivamente vediamo un'inquadratura dal basso della culla del protagonista, la voce *over* afferma: «You see Johnny most immunizations should be completed before you become one year old». Non appena finisce di dire ciò da dentro il lettino sbuca il neonato con un'espressione stupita sul viso, tant'è che il narratore, rivolgendosi a lui, chiede: «Does that surprise you?». Emerge pertanto come all'interno di un medesimo documentario animato possano altresì coesistere ambedue queste strategie finalizzate a minare l'alterità della *voice of God*.

Per di più, è importante notare che, sebbene siano le più comuni, queste non sono le uniche due strategie utilizzate per conferire eccentricità alla voce *over*. Ad esempio, in *Man on the Land* si ottiene tale effetto facendo passare il narratore dalla parola al canto. Qui a tratti è, infatti, attraverso una ballata folk che s'informa lo spettatore sull'evoluzione delle pratiche agricole, la quale per altro è una forma musicale popolare e dunque, in quanto tale, all'epoca era considerata poco adatta all'impiego in un film a

carattere fattuale.⁶⁴ Invece, in *Of Star and Men*, lungometraggio basato sull'omonimo libro di Harlow Shapley e diretto da John Hubley nel 1961 che, come nota Rondolino, illustrando «con un disegno al tempo stesso elementare ed elaborato, infantile e dotto, l'evoluzione dell'universo e la comparsa della vita sulla Terra, rientra nel genere documentaristico»⁶⁵, l'effetto di eccentricità è ottenuto sia riducendo le occorrenze della voce *over* sia rendendola poetica. In questo film, difatti, non solo, pur mantenendo comunque un carattere espositivo, la narrazione assume toni lirici, ma viene anche usata con parsimonia lungo l'arco della narrazione, dosandone la presenza in modo da far sì che il suo impiego sia al tempo stesso sufficiente a conferire veridizione alla narrazione e non tale da frenare la diegetizzazione da parte dello spettatore. Non a caso, nella recensione alla pellicola apparsa su *Science News Letter* il 16 maggio 1964, leggiamo: «Although the film primarily lets its spectacular color pictures speak for themselves, Dr. Shapley acts as narrator upon occasion»⁶⁶.

Si segnala, poi, che una terza caratteristica comune a molti documentari animati del periodo è un limitato impiego qua e là dell'animazione sobria, come accade in *Our Mr. Sun*, quando Dr. Research parla delle macchie solari e del problema della fame nel mondo, o come avviene nei cortometraggi della serie disneyana “How to...”, aventi per protagonista Goofy, i quali, come illustra Wells, si avvalgono di «information graphics and diagrams to enhance conventional animation»⁶⁷. Al pari della narrazione in voce *over*, anche quest'uso di brevi scene in cui si ricorre a tale linguaggio visivo serve da marca veridittiva e, sempre come accade per la *voice of God*, anche di esso si riduce la carica “documentaristica” andando in parte a finzializzarlo così da evitare che blocchi

⁶⁴ Come nota John Corner, nel periodo in questione si riteneva che, qualora si scegliesse di utilizzare una musica non diegetica all'interno di un documentario dal vero, fosse più appropriato impiegare un brano di musica classica (cfr. Corner 2002: 362).

⁶⁵ Rondolino 2003: 217.

⁶⁶ Anonimo 1964c: 319.

⁶⁷ Wells 2014: 82.

la diegetizzazione. A titolo d'esempio si considerino sempre il succitato *Our Mr. Sun* e *How to Play Golf* della serie con Goofy. Nel primo vi è un momento in cui Dr. Research delinea come dall'osservazione delle macchie solari sia stato possibile stabilire che la sezione centrale del sole ruota più velocemente delle altre e ciò viene sì illustrato visivamente in modo diagrammatico, usando un vocabolario grafico in linea con quello scientifico, ma ad esso viene "sovrimpressa" la similitudine con una gara di corsa, conferendo così un carattere parzialmente favolizzante a quello che originariamente è un linguaggio sobrio. Qualcosa di analogo accade nel secondo cortometraggio in questione, nella scena in cui si usa uno stile diagrammatico per mostrare quale dovrebbe essere il movimento corretto da compiersi per ottenere un buono swing. Una volta terminata l'illustrazione di tale concetto, infatti, l'omino stilizzato usato a tal fine prende vita e fuoriesce dal disegno del movimento (cfr. figura 41). Ciò ha un effetto comico-parodistico e sminuisce il carattere veridittivo di cui quel dato linguaggio visivo originariamente si faceva portatore.

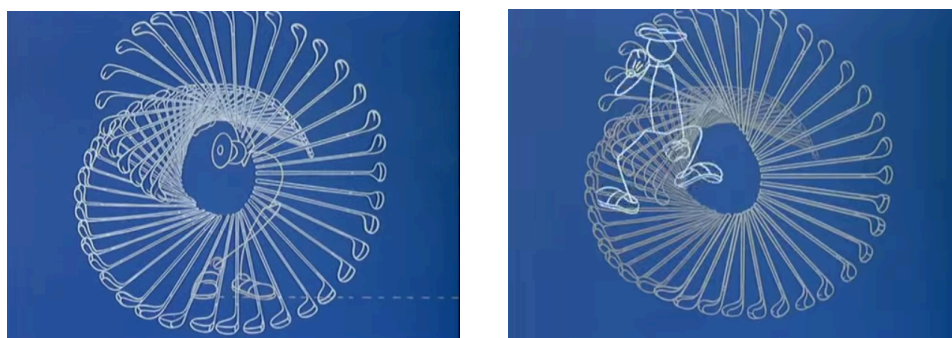


Figura 41. Fotogrammi tratti da *How to Play Golf* raffiguranti rispettivamente la rappresentazione di come realizzare un perfetto swing e il momento in cui l'omino stilizzato la abbandona.

Un ultimo aspetto condiviso da un gran numero di documentari animati di questa fase è relativo alle modalità di produzione di tali opere. Spesso, infatti, per contenere i costi e ridurre i tempi di lavorazione, questi film sono stati realizzati impiegando un'animazione ridotta, nel senso che laddove possibile si sono limitati i movimenti

(arrivando, a volte, a conferire un senso di moto alle inquadrature più attraverso zoom o carrellate su disegni statici che non attraverso l'animazione), i colori sono stati stesi per lo più a macchia e si sono impiegati fondali tendenzialmente minimalisti, privi di dettagli. A determinare quest'approccio – che, secondo Klein, avrebbe avuto un'influenza sull'emergere di quello stile noto come animazione limitata, portato all'attenzione del grande pubblico dalla UPA⁶⁸ – originariamente sono state le ristrettezze dovute alla Seconda Guerra Mondiale, ma ha poi finito per diventare sinonimo di documentario animato nel periodo del *cartoon documentary*.

Secondo Norden, anche l'uso di un narratore onnisciente in voce *over* sarebbe stato determinato proprio da esigenze di risparmio. Riferendosi alla produzione disneyana, egli infatti scrive: «[...] the studio had a very practical reason for keeping the narrator off-screen in at least some of its films; he was one less character that needed to be animated, a consideration that helped the studio contain costs while speeding up the production process»⁶⁹. A mio avviso, però, sarebbe riduttivo intendere la presenza della voce *over* in questi film semplicemente come il frutto della volontà di contenere costi e tempi di lavorazione, poiché tale visione non tiene in considerazione che queste pellicole avessero bisogno di essere riconosciute dallo spettatore come prodotti di non fiction e dovessero pertanto contenere degli elementi che lui fosse in grado di associare immediatamente all'idea di documentario, così da poter costruire un noi enunciatore reale⁷⁰.

In conclusione, possiamo notare come le opere che appartengono al periodo del *cartoon documentary* condividano tra loro non solo caratteristiche di ordine diverso, ma anche di tipo sia macroscopico sia “microscopico”, a dimostrazione di come già in

⁶⁸ Cfr. Klein 1993: 229.

⁶⁹ Norden 2011: 117.

⁷⁰ Cfr. Odin 2000: 93.

questi decenni il documentario animato fosse venuto a configurarsi come una vera e propria forma audiovisiva.

VI. IL *CARTOON DOCUMENTARY*: I SUOI PADRI E I LORO FILM MANIFESTO

Prima di passare a individuare come si sia evoluto il documentario animato a partire dalla seconda metà degli anni Ottanta (questione che verrà affrontata nel prossimo capitolo), ritengo sia importante soffermarsi a prendere in esame la produzione di quei due esponenti del mondo dell'animazione che negli anni della fase del *cartoon documentary* si sono fatti ambasciatori in patria e nel mondo dell'impiego di questo mezzo d'espressione per illustrare il reale, ovvero Walt Elias Disney e John Halas. Come già si è più volte evidenziato, costoro sono, infatti, le figure forse maggiormente responsabili del diffondersi del concetto stesso di documentario animato, ma in che termini hanno contribuito con il loro lavoro a che i tratti delineati nel precedente capitolo si affermassero come caratteristici della produzione del periodo in oggetto? In altre parole, fino a che punto le pellicole che essi menzionano nel fornire la propria definizione di questa forma audiovisiva si sono fatte modello del documentario animato dell'epoca di cui sono figlie? Al fine di far emergere ciò si prenderanno ora in esame i titoli più significativi tra i molti girati dai loro studi. Più precisamente, del primo si analizzeranno quei cortometraggi realizzati per l'Ufficio di Coordinamento degli Affari Inter-americani da lui stesso fatti assurgere a modello per la produzione di questa tipologia di prodotti audiovisivi nel momento in cui li ha scelti per illustrare il concetto di documentario animato nel suo articolo "Animated Cartoon". Del secondo, invece, si considereranno (seppur in modo meno dettagliato) sia la serie "Charley" sia le pellicole girate per la British Petroleum Company, in quanto è proprio intorno a questi

lavori che si è andato diffondendo anche in Gran Bretagna il concetto di documentario animato.

VI.1. Il professor Walt Disney

Il 17 agosto 1942 sulle pagine del settimanale statunitense *Time* si annuncia: «Walt Disney has turned teacher»¹. In realtà, prima di allora il creatore di Mickey Mouse, Donald Duck e compagni si era già dedicato alla realizzazione di opere a sfondo educativo: i primi esperimenti in tal senso li aveva condotti negli anni Venti, dando vita a due pellicole in *live-action* dal titolo *Tommy Tucker's Tooth* (1922, di Walt Disney) e *Clara Cleans Her Teeth* (1926).² Inoltre, era dal 1940 che i Walt Disney Studios avevano iniziato a produrre film d'animazione ad argomento fattuale. Più precisamente, erano già stati realizzati sia documentari animati, quali *Goofy's Glider* (1940, di Jack Kinney), *The Art of Self-Defense* o *The Art of Skiing* (1941, di Jack Kinney), sia *training films*, sfruttando l'animazione sobria,³ sia opere a carattere squisitamente propagandistico, come *Seven Wise Dwarfs* (1941, di Richard Lyford e Ford Beebe) o *The Thrifty Pig* (1941, di Ford Beebe). Anche la collaborazione con gli enti governativi era, infatti, già in essere da oltre un anno, come ben emerge da uno dei molti articoli dedicati a Disney proprio nell'agosto del 1942:

Disney's "public works" began a year ago last April, when he produced *Four Methods of Flush Riveting* for the Lockheed Airplane Company and volunteered his company's services on a non-profit basis. No one took advantage of the offer until John Grierson, head of the Canadian Film Board commissioned him to make four Canadian war savings shorts and an army training film called *Stop That Tank*. Then early this year the United States Treasury department ordered *The New Spirit*, the Donald Duck income tax short which became celebrated when the Senate objected to paying for it.⁴

¹ Anonimo 1942c: senza pagina.

² Cfr. Cruz 2011: 128-130.

³ Per una trattazione di questi film si rimanda a Shale 1982: 36-38; Lesjak 2014: 192-200.

⁴ Anonimo 1942d: 8.

Viene quindi spontaneo chiedersi cosa spinga il *Time*, così come molti altri periodici statunitensi, a parlare di Walt come di un novello insegnante proprio nell'agosto del 1942.⁵ La risposta a tale quesito è contenuta in questi stessi articoli: muta la proporzione con cui viene prodotto questo tipo di pellicole a carattere educativo. Se fino a questo momento il grosso dei film usciti dagli studi di Burbank erano opere di finzione finalizzate al puro intrattenimento e quelle di natura didattica erano solo una percentuale limitata, nell'anno in oggetto le pellicole attraversate da intenti educativi o propagandistici cui si dà vita sono i quattro quinti di quelle prodotte.⁶ Con l'entrata degli Stati Uniti nel secondo conflitto mondiale Disney, infatti, sente che usare l'animazione per creare pellicole volte unicamente a divertire lo spettatore sia inappropriato. A dichiararlo è lui stesso nel luglio 1944 al *The Daily Courier-Gazette*: «Since then, we have made very few films for entertainment only. I do not feel that Mickey and Donald Duck should be used for profit while the war is on. On the other hand, these and other of our characters have been very busy in educational pictures»⁷.

Tale spostamento di attenzione verso una produzione a carattere educativo nasce quindi come determinato da contingenze legate alla guerra. Tuttavia, si rivela ben presto un'opportunità per Disney, che ha così la possibilità di mostrare come questo mezzo d'espressione non sia capace solo di far sognare lo spettatore materializzando il fantastico, bensì sia anche atto a permettergli di comprendere il proprio mondo. Walt stesso nel 1942 dichiara: «It's hard to say good things about war [...] but this is a tremendous opportunity to show what our medium can do»⁸.

⁵ Cfr. ad esempio anche Anonimo 1942b; Anonimo 1942e.

⁶ Cfr. ad esempio Anonimo 1942d: 8.

⁷ Anonimo 1944b: 6.

⁸ Disney in Anonimo 1942b: 156.

Va detto, inoltre, che egli arriva quasi subito a progettare di rendere sistematica, una volta terminato il conflitto, la creazione di opere d'animazione di non fiction in parallelo alla realizzazione di quelle pellicole di finzione per cui era diventato famoso in tutto il mondo. Difatti, quando ancora è impegnato a produrre film per aiutare la propria nazione a uscire vincitrice dal secondo conflitto mondiale, Disney già pianifica di continuare a dar vita a prodotti audiovisivi che illustrino il reale anche nel dopoguerra. E questo suo intento è così acclarato che ne parla finanche la stampa. Ad esempio, nel gennaio del 1943 sul *The Brooklyn Daily Eagle* la giornalista Jane Corby annuncia: «Disney is figuring on an entirely new vista for the animated motion picture after the war, much of it educational, as a result of the war work of his studio»⁹. Analogamente, sul *The Daily Courier-Gazette* del 1944 leggiamo: «Walt Disney, whose Mickey Mouse and Donald Duck have gone to war without any profit to their creator, today foresaw a “world of tomorrow” in which films will play an important part in the education of adults and children»¹⁰.

Difatti, Disney aveva compreso che, come spiegato da Richard Shale in relazione ai documentari animati prodotti per l' Ufficio di Coordinamento degli Affari Inter-americi, il cinema d'animazione, in virtù della sua natura costruita, rispetto a quello dal vero consente un maggior controllo su ciò che si va a mostrare e, in particolare, permette di eliminare i «details unrelated to the specific lesson of the film [...], leaving

⁹ Corby 1943: 31. Qualcosa di analogo era già stato delineato nell'agosto del 1942 sulla rivista *Fortune*: «To Walt Disney, the future of the animated educational movie seems as limitless as the variety of things he can portray in it. He makes no flowery speeches about working out some system of world cooperation after the war. All he says, quietly, is: “We’ve got to do it, or we’re sunk.” He has no false modesty about what he and his associates can contribute to international understanding and friendship, and to that mass education by which alone democracy can at last fulfill its founders’ dreams. Happy in his patriotic present, he is frank to concede that it promises great things for Walt Disney’s as well as the world’s future. Every day he and his story men, producers, directors, musicians, layout men, animators, background men, effects men, sound men, and sound effects men are learning new lessons in the technique of teaching. And when his educational films begin to flow out around the world, he foresees the building of a distribution system that will assure an enormous ready-made market for them after the war» (Anonimo 1942b: 156).

¹⁰ Anonimo 1944b: 6.

only the most important points to be learned»¹¹. Pertanto, può risultare estremamente efficace sotto un profilo educativo. Nel momento in cui, sempre nel succitato pezzo dell'agosto 1942, riecheggiando quanto delineato in un coevo articolo apparso sulla rivista *Fortune*, l'articolista del *Time* si spinge a scrivere che «it already seems possible that this modest, farm-bred young man who never finished high school will be remembered best as one of the great teachers of all time»¹², finisce dunque inconsapevolmente per anticipare ciò che accadrà negli anni a venire. Nei decenni successivi, infatti, i Walt Disney Studios daranno vita a uno sterminato e variegato *corpus* di opere a carattere educativo, tanto che nel 1966, in un articolo volto a commemorare la scomparsa del padre di Mickey Mouse, il giornalista Rosenthal scrive: «I believe, that above all other of his accomplishments, Walt Disney will be accepted, even by the profession, as a great teacher»¹³. E, in effetti, Walt è stato in un certo senso un educatore per molte generazioni di americani, se si considera che non solo, come nota lo studioso Bowdoin Van Riper, «the sheer volume of edutainment films that Disney produced, and the company's enthusiasm for recycling and repacking them, made them an ubiquitous presence in post war American popular culture»¹⁴, ma anche che molti di questi film sono stati impiegati nelle scuole come veri e propri strumenti didattici,¹⁵ informando la concezione di molti giovani su certi aspetti del reale. Inoltre, una volta scomparso lui, il suo studio non ha smesso di dedicarsi all'illustrazione del

¹¹ Shale 1982: 52.

¹² Anonimo 1942c: senza pagina.

¹³ Rosenthal 1966: 4.

¹⁴ Van Riper 2011: 2.

¹⁵ Così facendo ci si è posti in linea con l'idea di Disney per cui questo tipo di opere non era da intendersi come una forma di educazione visuale, ma semplicemente come un ulteriore strumento pedagogico. In altre parole, a suo avviso, un film a carattere didattico non doveva, ad esempio, essere concepito come inferiore rispetto a un libro, bensì parimenti utile a diffondere il sapere. Disney stesso ha, infatti, dichiarato: «As education acquires new instruments [...] each must be assigned the function that is best suited to its capacities. And as the equipment grows in variety and power, it is clear that the operator must also increase his versatility, alertness and skill. That is why the term "visual education" is so misleading. Instead, one likes to think of one dynamic process that is 'education' and to consider all the devices and methods connected with it as technical aids to its progress. It follows that since education is the one and only end, any facility used to accomplish it is justified to the extent that it proves effective» (Disney in Rosenthal 1966: 4).

fattuale. Al contrario, è stato creato un reparto appositamente dedicato alla realizzazione di tale tipologia di opere, continuando così a percorrere quella strada tracciata da Walt negli anni Quaranta.¹⁶

Si noti, inoltre, che, in generale, nel tempo i principi seguiti presso i Walt Disney Studios nel dar vita alla propria produzione educativa sono rimasti immutati. Nell'andare a creare questa tipologia di prodotti si perseguono, infatti, da sempre la chiarezza espositiva, la ricchezza dal punto di vista informativo, la correttezza contenutistica e soprattutto l'appetibilità, ovvero il rendere accattivante la materia trattata sfruttando tutte le potenzialità dell'animazione, cosicché l'apprendimento delle nozioni proposte avvenga in modo "indolore" e piacevole. Come nota Alonge, a informare tali film è dunque «un modello educativo dichiaratamente populista e anti-intellettualistico, analogo alla linea del *Reader's Digest*»¹⁷. Ciò vale, pertanto, anche per i documentari animati creati nel tempo presso questa casa di produzione.

A tal riguardo, va detto che ovviamente non tutti i film educativi girati dai Walt Disney Studios sono documentari animati. Difatti, sebbene questi ultimi costituiscano una parte consistente di tale produzione, come delineato da Van Riper, l'*edutainment* disneyano ha assunto una varietà di forme diverse, tra cui addirittura quella di opere del cinema del reale dal vero con le serie *True-Life Adventures (La natura e le sue meraviglie, 1948-1960)* o *People and Places (Genti e paesi, 1953-1960)*.¹⁸ Tuttavia, viceversa, Disney considerava il documentario animato sinonimo di film educativo, nel senso che concepiva questa tipologia di prodotti audiovisivi come finalizzati a istruire lo

¹⁶ A tal riguardo nel 1982 Dick Kleiner scrive sul *The Index Journal*: «Most of us think of Disney and we immediately conjure up visions of fun. [...] But chances are we don't think of Disney in educational terms. Yet today that is a big part of the Disney organization's operation, and Prof. Donald Duck and Dr. Mickey Mouse and all the other Disney characters are doing their bit to keep American keen. There is an entire division at the Disney studio here involved exclusively in the educational field» (Kleiner 1982: 30).

¹⁷ Alonge 2000: 179.

¹⁸ Cfr. Van Riper 2011: 2.

spettatore su aspetti del reale. E le pellicole che egli nel 1955 erge a modello per la realizzazione di questo tipo di opere, in quella che può essere considerata la prima teorizzazione del documentario animato, sono appunto sette film di natura didattico-propagandistica realizzati negli anni Quaranta su commissione dell'Ufficio di Coordinamento degli Affari Inter-americi¹⁹, come parte di un più ampio progetto denominato "Good Neighbor Program" e finalizzato a consolidare le relazioni fra gli Stati Uniti e i paesi dell'emisfero ovest.²⁰ I cortometraggi in questione, che Kaufman descrive come «indirect propaganda»²¹, sono: *The Winged Scourge*, *The Grain That Built a Hemisphere*, *Water – Friend or Enemy*, *Defense Against Invasion*, *Hookworm*, *Tuberculosis* e *Planning for Good Eating*.²²

Precisamente per il fatto che Disney nel suo articolo del 1955 sceglie di menzionare proprio tali titoli, tra i tanti documentari animati sfornati nei decenni dagli studi di Burbank ho scelto di soffermarmi a prendere in esame questi, dedicando particolare attenzione soprattutto ai primi quattro, giacché sono quelli che lo stesso Walt ha maggiormente usato per esemplificare il concetto di documentario animato sia facendovi semplicemente riferimento sia facendoli circolare ampiamente anche al di fuori dei confini statunitensi, come si è visto nel terzo capitolo. Il mio intento è qui, infatti, quello di mostrare come, in effetti, essi già contenessero tutte le caratteristiche che sono venute affermandosi come proprie della produzione della fase del *cartoon documentary* e come, pertanto, pur essendo nati per una distribuzione nel circuito non commerciale di una circoscritta area geografica,²³ abbiano paradossalmente finito per

¹⁹ D'ora in poi quest'ultimo verrà indicato usando la sigla CIAA.

²⁰ Per una trattazione di questo progetto in relazione a Disney cfr. Shale 1982: 51-52; Kaufman 2009: 17-130.

²¹ Kaufman 2009: 131.

²² Cfr. Disney 1955: 72. Si segnala che nel suo articolo Disney di *Planning for Good Eating* parla utilizzando il titolo che era stato usato provvisoriamente in fase di lavorazione, ovvero "Nutrition".

²³ In particolare, in un articolo apparso sul *The Baltimore Sun* leggiamo: «The non-profit films are made for non-theatrical distribution by mobile equipment» (Anonimo 1943: SM6).

fungere non solo da modello per la successiva produzione disneyana, ma più in generale per tutta quella del periodo in oggetto.

VI.1.1. I documentari animati per eccellenza

Il cortometraggio di cui Walt si sofferma maggiormente a discutere nel suo articolo sul documentario animato è *The Winged Scourge*, il quale è altresì il primo di un nutrito gruppo di pellicole ad argomento fattuale create dai Walt Disney Studios per il CIAA e pensate per essere distribuite nei paesi dell'America Latina. Più precisamente, questo film viene concepito come parte di una serie di cinque pellicole volte a parlare ciascuna di una diversa malattia e a spiegare quali precauzioni poter adottare per evitare di contrarla. A suggerire di aprire la serie proprio parlando del morbo della malaria è stato Robert Spencer Carr, che il CIAA aveva incaricato di stilare una lista dei soggetti che più sarebbe stato utile trattare per rispondere alle esigenze educative dei paesi cui queste pellicole erano destinate. E tale idea è piaciuta a questo ente governativo che ha dato pertanto ai Walt Disney Studios l'ordine di svilupparla. Nel febbraio del 1942 lo sceneggiatore Norm Wright è stato, dunque, chiamato da Disney a stendere il trattamento per un film su questo argomento, il cui titolo provvisorio era "The Mosquito and Malaria" e la cui regia è stata affidata a Bill Roberts.²⁴ A dar conto della gestazione di questa pellicola è lo studioso Kaufman nel suo dettagliato libro *South of the Border with Disney. Walt Disney and the Good Neighbor Program, 1941-1948*:

Story development proceeded slowly, because this was a new kind of story work, combining the entertainment expertise of the Disney studio with the propaganda and education aims of the CIAA. The CIAA was, effectively, part of the story team. Formerly a Disney story crew had answered only to the director and Walt himself; now their ideas had to be checked with Washington. To facilitate this process, the CIAA began sending specialists to California to work directly with the Disney story crews. In April 1942 Dr. Edward C. Ernst, acting director of the Pan American Sanitary Bureau, and Assistant U. S.

²⁴ A sovrintendere alla realizzazione del film è invece Ben Sharpsteen, cui Disney assegna il compito di supervisionare la produzione di tutti i *nontheatrical film* girati per il CIAA.

Surgeon General Dr. E. R. Coffey were dispatched to Burbank to lend their assistance on the healthcare series. This included “The Mosquito and Malaria” and four other titles under consideration.²⁵

Nell’andare a realizzare questo cortometraggio si voleva, però, dar vita a un prodotto che, oltre a essere contenutisticamente accurato, fosse anche accattivante, pur consapevoli che il budget a disposizione fosse limitato. Per questa ragione si è scelto, in primo luogo, di far ricorso al colore. Come evidenzia Shale, infatti, sebbene ciò comportasse un aumento dei costi, tale investimento di denaro si riteneva fosse giustificato dal fatto che la presenza stessa del colore avrebbe reso il film più appetibile agli occhi dei suoi fruitori.²⁶ In secondo luogo, si è deciso di impiegare i Sette Nani – già usati con successo in precedenza per realizzare un cortometraggio a carattere propagandistico per il governo canadese, ovvero *Seven Wise Dwarfs* – «to add a little interest»²⁷, come ha dichiarato lo stesso Disney. Tuttavia, essendo la *full character animation* estremamente costosa e non essendo possibile riutilizzare sequenze di *Snow White and the Seven Dwarfs*, poiché tali personaggi dovevano qui essere mostrati compiere delle azioni molto specifiche, si è scelto di adoperarli solo nella seconda parte del film. Inoltre, Disney stesso ha deciso che non dovessero parlare: «I don’t want them to talk; all the talk by the narrator»²⁸.

A dare una spiegazione del perché si sia optato per l’impiego di una narrazione in voce *over* e non dei cartelli è, invece, Shale, il quale osserva come tale decisione sia stata dettata dal fatto che questo film avesse come principali destinatari persone poco o per nulla scolarizzate, che non sarebbero quindi state in grado di leggere delle

²⁵ Kaufman 2009: 131.

²⁶ Cfr. Shale 1982: 52.

²⁷ Disney in Anonimo 1942b: 91. Il compito di animare i Sette Nani in questo caso è stato affidato a Milt Khal e Frank Thomas.

²⁸ Disney in *ivi*: 93.

didascalie.²⁹ E, come delinea lo studioso, sia tale scelta sia quelle di utilizzare il colore e di distribuire questa pellicola in 16mm per facilitarne la circolazione sono poi diventate delle linee guida seguite per la creazione di tutti i successivi documentari animati prodotti per conto del CIAA.³⁰

Anche solamente da questa breve descrizione della genesi di *The Winged Scourge* risulta, quindi, evidente come esso presenti molti di quei tratti che si sono individuati come caratteristici del documentario animato del periodo del *cartoon documentary*, quali l'essere pensato e sviluppato in stretta collaborazione con degli esperti in materia, il far ricorso a un narratore in voce *over* e l'impiegare il linguaggio visivo e il modo di rappresentazione più finzionali dell'animazione. Un'analisi del film ci può, però, permettere di meglio evidenziare come in esso siano già rintracciabili tutti quelli che si sono poi affermati come gli elementi peculiari di questa forma audiovisiva e non solo una parte di essi.

The Winged Scourge si apre, infatti, con l'inquadratura di un vicolo su cui è affisso un manifesto che, attraverso uno zoom in avanti, ci viene rivelato essere un avviso di taglia per l'anofele, qui definita come il «Public Enemy Number 1», espressione che non è impiegata casualmente, se si considera che, nel dare i propri suggerimenti sui film da realizzarsi al CIAA, Carr aveva indicato come necessaria proprio la creazione di una serie di pellicole sui “nemici pubblici”, intendendo appunto con queste parole gli insetti portatori di malattie.³¹ Fin dalla prima inquadratura viene dunque impiegata una metafora paragonando l'insetto a un criminale. Inoltre, va detto che, a livello sonoro, la *voice of God* (che legge quanto dice il manifesto in questione, in linea con l'idea di fare in modo che anche gli spettatori analfabeti possano seguire

²⁹ Cfr. Shale 1982: 52.

³⁰ Cfr. *Ibidem*.

³¹ Cfr. Kaufman 2009: 131.

appieno il film)³² è accompagnata da una musica che restituisce un senso di angoscia, imprimendo così da subito un carattere drammatico al cortometraggio. Mentre il narratore prosegue nella propria spiegazione illustrando in quali aree del mondo è diffusa la presenza di questa zanzara, quanto egli afferma viene visualizzato attraverso un breve impiego dell'animazione sobria (in particolare qui ci si avvale del linguaggio grafico della cartografia). Questa sequenza introduttiva si chiude, poi, con una dissolvenza a nero.

A questo punto, la *voice of God* inizia a delineare come si possa contrarre la malaria. Ciò, però, non viene fatto in termini generici. Al contrario, si delinea come operino le zanzare di questa specie seguendo la vicenda di una sola di esse, fatto che viene accentuato proponendo, in apertura di questa seconda sequenza, un disegno fisso di tale insetto a figura intera.³³ Non solo quindi si fa ricorso al procedimento della sineddoche generalizzante, ma lo si fa anche nel medesimo modo finalizzato a favorire la diegetizzazione che si è visto essere caratteristico di tutto il documentario animato del *cartoon documentary*. In particolare, si erge a protagonista di questa prima parte di *The Winged Scourge* un esemplare di anofele femmina, che il narratore spiega non essere ancora portatrice di malaria. Al tempo stesso egli c'informa, però, che lo diventerà ben presto. Subito dopo la zanzara ci viene, infatti, mostrata mentre s'intrufola nella stanza di un uomo affetto da questo male e si nutre del suo sangue, ingerendo così anche i parassiti della malaria. Ciò viene drammatizzato attraverso quelle che sembrano essere una serie di soggettive dell'insetto che, protetto dal buio della notte, vola attraverso una area paludosa in direzione della finestra di un'abitazione povera, ma che si rivelano essere poi delle false soggettive, nel momento in cui, giunta la macchina da presa a

³² Cfr. Cruz 2011: 131.

³³ Si noti per altro che il corpo di quest'anofele è dipinto di nero con chiazze viola, colore quest'ultimo immediatamente associabile al lutto e alla morte.

ridosso di un piccolo varco presente nella persiana di questa casa, vediamo la zanzara entrarvi volando verso di essa dalla parte bassa dell'inquadratura. Con uno stacco veniamo, quindi, a trovarci all'interno dell'edificio, dove però dell'uomo malato, per sineddoche, ci viene mostrato solo il braccio. In questo caso, per altro, siamo di fronte a un disegno statico, cui s'imprime un senso di movimento attraverso un lento zoom in avanti. La penetrazione del pungiglione nell'arto dell'uomo e il modo in cui l'anofele risucchia il suo sangue vengono, invece, raffigurati ricorrendo alla cosiddetta *x-ray animation*, ovvero mostrando in sezione ciò che avviene internamente al braccio. Più precisamente, in questa scena siamo al cospetto di un ricorso all'animazione sobria, come risulta evidente dalla presenza di frecce volte a indirizzare lo sguardo dello spettatore su punti precisi dell'inquadratura in modo analogo a quanto veniva fatto in *Finding His Voice* attraverso l'uso della bacchetta o del dito della mano. Successivamente, si torna a impiegare l'animazione favolizzante e vediamo l'anofele volare fuori dall'abitazione, sempre avvolta dall'oscurità della notte, per andare a riposarsi in un antro buio. In tutta questa lunga sequenza sia la musica scelta sia l'intonazione della voce del narratore sia i colori scuri adoperati sia la scarsa illuminazione concorrono a creare un'atmosfera angosciosa, presagio di morte.

All'aprirsi della sequenza successiva, che inizia con l'immagine dell'anofele che, nuovamente affamata, abbandona il proprio nascondiglio e va in cerca di una nuova vittima, da un punto di vista sonoro non si verifica alcuna variazione. Per quanto riguarda il colore, invece, avviene un mutamento: ora predominano i toni del giallo e le inquadrature si fanno pertanto luminose. Il colore si fa, infatti, ora specchio del benessere e della ricchezza in cui versa la nuova vittima della zanzara: un agricoltore benestante e in piena salute che si sta godendo il proprio meritato riposo seduto su una

sedia a dondolo sul portico della sua villa. Anche in questo caso l'uomo viene mostrato attraverso disegni statici e, al fine di restituire un'impressione di moto alla scena, ci si affida a movimenti della macchina da presa invece che a un'effettiva animazione. Inoltre, analogamente a quanto accaduto in precedenza, ancora una volta il modo in cui, pungendo codesto agricoltore, la zanzara libera nel suo sangue i parassiti della malaria viene illustrato ricorrendo alla *x-ray animation*. I danni che questo insetto causa all'uomo che ha punto vengono resi, invece, visivamente attraverso l'impiego di quella metamorfosi della sua casa in una catapecchia di cui si è già parlato nel primo capitolo. Codesto passaggio dalla ricchezza alla miseria viene, però, enfatizzato altresì attraverso il colore: le tonalità del giallo lasciano il posto a quelle del grigio e le inquadrature si fanno cupe, a simboleggiare come tristezza e miseria si siano abbattute sulla vita di quest'uomo e della sua famiglia. Per di più, la dichiarazione della voce *over* per cui l'anofele sarebbe un mostro viene tradotta visivamente nell'immagine di questa zanzara che, divenuta gigantesca, infila il proprio pungiglione nel tetto della casa dell'uomo. La sequenza termina con una dissolvenza incrociata combinata a una carrellata all'indietro, attraverso la quale la suddetta immagine viene fatta apparire come un fotogramma di un film che si sta proiettando in un cinema.

Inizia così una breve sequenza di raccordo tra la prima e la seconda parte del cortometraggio, nella quale il narratore, che fino a questo momento ha contribuito a conferire un senso di *pathos* alla narrazione attraverso l'inflessione drammatica della propria voce ma ha mantenuto la propria alterità rispetto alla diegesi, si rivolge agli spettatori di questo film nel film chiedendo se tra loro ci sia qualcuno disposto ad aiutarlo a mostrare come sia possibile evitare d'incorrere nella medesima sorte del succitato agricoltore. A questo appello della *voice of God*, che viene così resa eccentrica,

rispondono i Sette Nani alzandosi in piedi. Prima che attraverso di essi si vada a illustrare come prevenire questo male, il narratore spiega, però, che per poter proliferare l'anofele ha bisogno di acqua ove poter deporre le proprie uova e, per mezzo dell'espedito di una lente d'ingrandimento posta sopra una palude, viene mostrato come quest'insetto si trasformi da un'innocua larva in una pericolosa zanzara. Si torna quindi all'interno del cinema, dove il debellarla viene paragonato dal narratore all'atto di combattere e, come se avessero sentito sia le sue parole sia gli squilli di tromba che le accompagnano, i Sette Nani si mettono sull'attenti.³⁴

Con questa sequenza di transizione si apre, quindi, la seconda parte della pellicola, nella quale i toni drammatici usati in precedenza lasciano il posto a toni più leggeri, mutamento che viene marcato a livello stilistico e musicale. Se, infatti, in tutta la prima parte di *The Winged Scourge* si ricorre a un'animazione limitata, caratterizzata da fondali minimalisti, da un colore steso a grandi macchie e da movimenti ridotti al minimo alternando momenti effettivamente in animazione ad altri in cui s'impiegano disegni fissi e si restituisce un senso di moto con zoom o carrellate su di essi, da questo istante in poi a essere impiegata è una *full character animation*. Similmente, il precedente accompagnamento musicale dal carattere angoscioso lascia posto a quello stesso allegro brano dal titolo *Whistle While You Work* che in *Snow White and the Seven Dwarfs* fungeva da sottofondo alla sequenza in cui Biancaneve puliva la casa dei nani con l'aiuto degli animali del bosco.³⁵ Per di più, in questa seconda parte, c'è un cambiamento perfino dei protagonisti del film, giacché, mentre in precedenza era l'anofele a ricoprire il ruolo principale, ora quest'ultima diventa una comprimaria (fatto

³⁴ Questo episodio costituisce l'unico riferimento indiretto alla guerra in corso. Si spiega quindi la scelta di Kaufman definire questa pellicola come propaganda indiretta.

³⁵ L'unica differenza è che in *The Winged Scourge* viene proposta solo la parte musicale di tale brano senza l'aggiunta della parola cantata, che era invece presente nel celebre lungometraggio.

che viene segnalato visivamente anche dal significativo ridursi delle sue dimensioni) e tutto il racconto verte invece intorno ai nani, i quali ancora una volta, per sineddoche generalizzante, si fanno incarnazione di tutti coloro che abitano in zone dove questo insetto è presente. A ciò si aggiunga che in questa porzione della pellicola sono presenti diverse gag. Ad esempio, vi è una scena in cui Cucciolo, brandendo un acchiappamosche, tenta di uccidere un anofele, ma, quando ci è quasi riuscito, un gruppo di zanzare disintreccia la rete dello strumento senza che lui se ne accorga ed egli si ritrova con un attrezzo inutilizzabile. Allo stesso modo, vi è un'inquadratura in cui Brontolo rimane attaccato al pavimento, poiché il picchio che lo sta aiutando a tappare le fessure presenti tra le assi di legno inchiodandovi delle lenzuola finisce inavvertitamente per incastrare tra di esse anche la barba del nano. Infine, in questa seconda parte la voce *over* alterna momenti ove si fa più didattica ad altri in cui è eccentrica. Si pensi alla scena ove Cucciolo si trova nei pressi di una pozza d'acqua stagnante e sta valutando se debba o meno bonificarla. Qui, rivolgendosi a lui il narratore dice: «Those are wigglers, Dopey. Give them the oil treatment!». E il personaggio esegue l'ordine, come se avesse sentito le sue parole.

Si noti, però, che, al termine di questa lunga sequenza, ve n'è un'altra molto breve in cui torna l'impiego dell'animazione limitata. Il cortometraggio, infatti, si chiude con una contrapposizione tra la pace e la felicità che pervadono l'abitazione dei Sette Nani e la miseria che permea invece la casa dell'agricoltore punto dall'anofele poiché non aveva adottato alcuna misura protettiva. Viene pertanto riproposta l'inquadratura della gigantesca zanzara che trafigge il tetto della villa dell'uomo con il proprio pungiglione, seguita tuttavia da un'ulteriore metamorfosi della casa, contraria rispetto a quella che essa aveva subito in precedenza. Difatti, il narratore dichiara: «Destroy the mosquito

and you will wipe out the disease. Then in place of sickness and poverty there will be health safety and happiness». E, su queste sue parole, la catapecchia all'improvviso diviene una graziosa villa dalle mura bianche, la vegetazione che la circonda trona a farsi rigogliosa e il cielo si colora di un azzurro brillante.

Pertanto, emerge come, sebbene si mescolino più stili diversi, sono presenti in questo film tutti quei procedimenti volti a stimolare da parte dello spettatore la messa in atto di una lettura favolizzante che, come si è visto in precedenza, sono poi diventati caratteristici del documentario animato del *cartoon documentary*. E, nonostante in essi non siano presenti attori animati già noti, quanto sopra è valido anche per gli altri due titoli menzionati da Disney nel suo articolo che sono stati completati pressoché contemporaneamente a *The Winged Scourge: The Grain that Built an Hemisphere e Water – Friend or Enemy*.

Il primo, che originariamente doveva intitolarsi “Corn and Corn Products” e che inaugura una serie di cinque film sull'agricoltura, sviluppata in parallelo a quella sulla salute cui appartiene il succitato cortometraggio sulla malaria, è stato creato allo scopo di mostrare come America Latina e Stati Uniti fossero accomunanti dal fatto di essere entrambi importanti produttori di mais.³⁶ Questo film ha avuto una gestazione complessa, come delineato da Kaufman:

In February 1942 Walt assigned “Corn and Corn Products” to writer Leo Thiele for development. This film was apparently conceived on an ambitious scale; early cost estimates project it as a two-reel subject running between 1,500 and 1,800 feet (in terms of 35 mm footage). [...] CIAA officials loved the idea behind the film but balked at the cost, and in early summer of 1942 the studio agreed to scale down the idea and produce it as a standard one-reel film (although the finished product, with a running time of over ten minutes, is still a very full reel).

[...]

As with *The Winged Scourge*, story development of “Corn” proceeded slowly because of the need to check factual details with the CIAA office in Washington. In this case Dr. Earl N. Bressman, director of the CIAA's agriculture division, spent two weeks at the studio in the spring of 1942, working with Disney artists on “Corn” and several other agricultural stories. After returning to Washington he continued to weigh in on the script,

³⁶ Sugli obbiettivi con cui è stata realizzata questa pellicola cfr. Shale 1982: 52.

lending his own expertise and also conferring with governmental consultants to verify the accurate depiction of such details as pre-Incan corn pots. The picture moved into production on 1 June 1942, simultaneously with *The Winged Scourge* [...]. Production of “Corn” was an uncommonly slow and difficult process, however, plagued by frequent interruptions and revisions. Even the final title, *The Grain that Built a Hemisphere*, was not assigned until the last minute. By late December 1942 the short was tentatively complete, and the cutting department started negative cutting – then suspended it because some scenes were still being revised and reshot!³⁷

Il risultato finale è una pellicola che combina una ricostruzione della storia del granturco a una trattazione più scientifica di esso, volta a mettere in luce come fecondare e ibridare le piante di tale cereale. Nello specifico, la pellicola si apre con un'inquadratura altamente simbolica, raffigurante, sullo sfondo, una rappresentazione cartografica delle due Americhe (ovvero gli Stati Uniti e l'America Latina) completamente ricoperte di mais e, in primo piano, nell'angolo sinistro dello schermo, un nativo americano intento a lavorare questo cereale. Tale immagine – che è equiparabile agli *emblematic shot* adoperati nel cinema delle origini, giacché racchiude in sé il senso di tutto il film e al tempo stesso non ha una funzione narrativa – è accompagnata dalle seguenti parole della *voice of God*: «Corn is the symbol of a spirit that links the Americas in a common bond of union and solidarity».

Segue una sequenza volta a illustrare l'esistenza di due teorie circa le origini del granturco: una, secondo cui questo cereale deriverebbe dal teosinte selvatico, e una, per cui scaturirebbe da una pianta analoga alla moderna graminacea del Messico. Ciò è spiegato attraverso un'animazione diagrammatica che attinge al linguaggio grafico della botanica, ma che non può dirsi pienamente sobria, dal momento che, ad esempio, a un certo punto, per spiegare come dal teosinte si sarebbe giunti al mais, viene impiegata una successione di metamorfosi. Per quanto riguarda la componente sonora, invece, si noti che il narratore adotta qui un tono neutro e non è presente alcun accompagnamento musicale.

³⁷ Kaufman 2009: 134-135.

Con una dissolvenza incrociata si passa, poi, alla sequenza successiva, ove la scoperta del mais da parte dei nativi americani viene drammatizzata mettendola in scena attraverso l'uso di attori fatti di linee e colori, la cui animazione (così come quella di tutte le altre figure umane presenti nel film) si deve a Bill Tytla.³⁸ Più precisamente, per sineddoche generalizzante, l'intera popolazione indiana è qui incarnata da un unico uomo che viene mostrato prima nell'atto di cacciare e successivamente in quello di individuare questo cereale. Si segnala, inoltre, che ora la voce *over* è accompagnata da un sottofondo musicale che conferisce *pathos* alla narrazione. Per di più, va detto che, a livello visivo, troviamo un primo impiego di due tecniche che verranno sfruttate per tutto l'arco del film: l'inserimento qua e là di disegni fissi – come accade quando viene mostrato il particolare della pannocchia appena staccata dalla pianta dal protagonista – e il «salvage»³⁹, ovvero il riciclo d'inquadrature appartenenti a pellicole precedenti – come nel caso dell'inquadratura qui proposta di un cervo, che originariamente era stata creata per *Bambi* (*Id.*, 1942, di David Hand). Tale sequenza prosegue, poi, con l'illustrazione di come il mais fosse adorato sia presso i Maya sia presso gli Aztechi sia presso gli Incas, per terminare con una dissolvenza a nero.

Subito dopo, si ricorre brevemente al linguaggio grafico della cartografia per mostrare in quali aree del mondo sia stato esportato il mais. Quest'impiego dell'animazione sobria viene, però, abbandonato di lì a poco, quando il narratore inizia a tratteggiare quali siano i vari piatti che hanno nel granturco il loro ingrediente basilare. Visivamente, infatti, ciò viene illustrato attraverso una sequenza a graffa raffigurante il contorno del dettaglio delle mani di un nativo americano intento a macinare il mais con

³⁸ Cfr. *ivi*: 135.

³⁹ *ivi*: 136. Secondo Shale, proprio il fatto che in questo film vengano riutilizzate molte scene di pellicole precedenti sarebbe la ragione per cui nel complesso avrebbe una qualità superiore agli altri della serie. Egli scrive: «The quality of the animation is higher than most of the films in this series, due to the use of borrowed footage» (Shale 1982: 53).

la tecnica del *metate* e *mano* (a simboleggiare per sineddoche i vari processi di lavorazione cui questo cereale viene sottoposto al fine di ricavare da esso degli alimenti), alle spalle del quale si materializzano come per magia i vari prodotti menzionati dalla *voice of God*, quali enchilada, tortillas, pane e popcorn (cfr. ad esempio le figure 42 e 43).

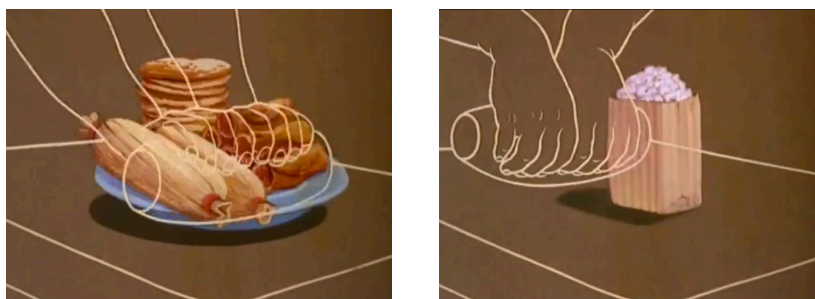


Figure 42 e 43. Fotogrammi di *The Grain the Built a Hemisphere* raffiguranti alcuni dei vari alimenti a base di mais.

Successivamente, si mostra come negli anni Quaranta fosse divenuto più facile coltivare il granturco grazie all'introduzione di macchinari che facilitano il lavoro. Nello specifico, ciò viene fatto contrapponendo l'immagine di un moderno agricoltore alla guida di un grosso aratro prima e di una spannocchiatrice poi con quella di un nativo americano dotato solo di una rudimentale zappa. Ancora una volta, quindi, si ricorre alla sineddoche generalizzante. Questa breve sequenza si chiude, infine, con una dissolvenza a nero e se ne apre, invece, una più tecnica che chiarisce come sia possibile ibridare piante di granturco tra loro. Ciò viene fatto principalmente mettendo in scena l'impollinazione endogamica di una pianta, ma anche ricorrendo a tratti alla *x-ray animation*, ad esempio per rendere intellegibile come il polline venga rilasciato nel sacchetto posto sopra alla seta di mais. Se quindi, come rileva Richard Leskosky nel suo saggio "Cartoons Will Win the War", «this is illustrated with realistic images and handled seriously»⁴⁰, l'ibridazione di due piante di granturco derivate da precedenti

⁴⁰ Leskosky 2011: 48.

impollinazioni endogamiche viene, invece, rappresentata facendo ricorso sia all'antropomorfismo sia al simbolismo sia alla sineddoche generalizzante. Si mostrano, infatti, due piante dai comportamenti umani che, dapprima, sulle note del *Coro nuziale* di Richard Wagner camminano l'una verso l'altra e si prendono sottobraccio e, successivamente, si separano per far spazio a una grossa pianta che si materializza dal nulla tra loro e che esse esibiscono orgogliose, assumendo una posa da numero di musical (si veda la figura 44). Non solo, dunque, vengono conferiti tratti antropomorfi a delle piante e si mostrano solo due esemplari di esse in rappresentanza dell'intera categoria, ma il loro prendersi sottobraccio viene a simboleggiare l'ibridazione stessa e la pianta gigantesca il figlio nato da quest'unione. Va detto, inoltre, che nel corso di questa scena si ha anche un momento in cui la narrazione in voce *over*, come si è visto essere tipico dei documentari animati, si fa eccentrica. La *voice of God*, infatti, perde qui la sua *aplomb* e il suo tono neutro, commentando così l'apparire magicamente sullo schermo di questa grossa pianta: «My, my, what a child!». In tal caso, quindi, non sono più le immagini che illustrano quello che egli dice, bensì lui che commenta quanto accade nella diegesi, perdendo così momentaneamente la propria alterità rispetto a essa. E su questa nota estremamente finzionale termina la sequenza, chiudendosi ancora una volta con una dissolvenza a nero.



Figura 44. Fotogramma relativo al momento di *The Grain that Built a Hemisphere* in cui due piante ibridate mostrano alla macchina da presa il proprio "figlio".

La successiva si apre, invece, con un grafico volto a mostrare in che percentuale il granturco sia utilizzato per sfamare alcune specie animali. Anche in questo caso, però, tale ricorso all'animazione sobria è molto breve e viene compensato proponendo subito dopo alcune inquadrature riciclate dalla Silly Symphony *Farmyard Symphony* (*La sinfonia della fattoria*, 1938, di Jack Cutting), che mostrano quelle stesse bestie cui era dedicato il grafico nell'atto di cibarsi di questo cereale. Si noti, tuttavia, che questo materiale, già altamente finzionale di per sé – ad esempio, per la presenza della gag di un maialino che, non riuscendo ad attaccarsi alla mammella della madre, decide di nutrirsi direttamente dal trogolo – viene reso ulteriormente tale. Nell'andare a tagliare e rimontare il girato originale, infatti, viene inserita una scena in cui un bue intento a sfamarsi dalla propria mangiatoia, d'un tratto, si affretta a guardare preoccupato il proprio corpo sul quale, all'affermazione del narratore per cui grazie al fatto che si sta nutrendo con il mais diventerà «choices beef», compare magicamente lo schema dei vari tagli di carne in cui l'animale può essere diviso (cfr. figura 45), simbolo del suo essere destinato alla macellazione.



Figura 45. Fotogramma di *The Grain the Built a Hemisphere* raffigurante il corpo del bue suddiviso nei vari tagli di carne da esso ricavabili.

A tale sequenza dal carattere altamente finzionale ne segue, poi, una ove si alternano brevi inquadrature realizzate avvalendosi dell'animazione sobria,⁴¹ volte a illustrare come si componga internamente un chicco di mais, ad altre in cui s'impiega invece l'animazione favolizzante. Queste ultime, tra cui ne figurano anche alcune riciclate dai precedenti documentari animati *The New Spirit* e *The Spirit of '43* (1943, di Jack King),⁴² sono finalizzate a visualizzare i prodotti che possono essere derivati da esso. Infine, a chiusura della pellicola viene proposta una breve sequenza riepilogativa ove la *voice of God* evidenzia ancora una volta come la scoperta del mais da parte dei nativi americani sia stata di fondamentale importanza, mentre vengono riproposte alcune delle inquadrature relative al momento in cui la prima pannocchia è stata individuata e raccolta, già impiegate nella seconda sequenza del film. Il cortometraggio termina, poi, con la medesima immagine delle due Americhe ricoperte di granturco, ai cui piedi un uomo lavora questo cereale, con cui si era aperto.

Water – Friend or Enemy, il cui titolo in fase di lavorazione era “Water Supply”, fa invece parte di quella stessa serie dedicata alla salute cui appartiene anche *The Winged Scourge* ed è stato realizzato con l'intento di istruire la popolazione dell'America Latina su come evitare di contaminare la propria acqua. Riguardo al soggetto di questo cortometraggio sempre Kaufman scrive:

This subject was enthusiastically endorsed by CIAA because it was sorely needed. Charles Morrow Wilson of the Coordinator's staff, an authority on Latin American medicine, enthused: “it is a sound exposition and I do not know of any way to approach such a broad

⁴¹ Si segnala che, in questo caso, oltre a mostrare in sezione il chicco di mais usando un linguaggio grafico asciutto, si fa anche impiego del quello stesso espediente della freccia che si è visto essere stato utilizzato in *The Winged Scourge*.

⁴² Per un'indicazione più dettagliata di quali siano queste inquadrature cfr. Shale 1982: 53. Tra le inquadrature originali appartenenti a questa seconda tipologia ne troviamo, ad esempio, una in cui, dopo che la voce *over* ha spiegato il rapporto che intercorre tra l'amido e lo zucchero, visivamente su un fondale blu allo spostarsi, quasi fosse una sorta di sipario che si apre, da sinistra verso destra di un rivolo del secondo, che scende dall'alto, si materializzano magicamente alcuni dolciumi, un frullato e un boccale di birra, dotato di una faccia, dal quale fuoriesce della schiuma, che si trasforma in una sorta di barba di tale volto.

subject more effectively. The water situation in Latin America is very bad – and has been for centuries”.⁴³

Rispetto a *The Winged Scourge* e *The Grain that Built a Hemisphere*, in questa pellicola viene fatto un più largo impiego della *x-ray animation* e vi sono più scene dal carattere squisitamente didattico, forse proprio perché, come scrive Kaufman, nel girarla si è effettivamente compiuto un «deliberate effort to try an alternate technique, a directly educational film *without* entertaining frills»⁴⁴. Tuttavia, a dispetto di ciò, in primo luogo, anche in questo cortometraggio a prevalere è in ogni caso l'impiego dell'animazione favolizzante. Secondariamente, la carica veridittiva della pur presente animazione sobria non solo viene smorzata qua e là con vari stratagemmi visivi, ma viene anche controbilanciata dall'originale scelta di rendere la *voice of God* eccentrica per tutto il corso del film facendo finta che a parlare non sia un qualsiasi narratore onnisciente, bensì lo spirito dell'acqua. La pellicola, infatti, si apre con l'inquadratura di una cascata seguita da una lenta carrellata laterale che mostra il percorso che quest'acqua compie una volta raggiunto il letto del fiume sottostante.⁴⁵ E tali immagini sono accompagnate da una voce *over* dalla cadenza poetica che afferma: «I am friend to every living creature. I am power, roaring, thundering, filling life and mighty oceans. I'm cloud and mist and river. I am dew that sparkles flowers». Così facendo, seppur non attraverso un procedimento visivo ma tramite la relazione suono-immagine, l'acqua viene antropomorfizzata e, di conseguenza, viene impresso alla pellicola un carattere di favola.⁴⁶

⁴³ Kaufman 2009: 136.

⁴⁴ *ivi*: 137.

⁴⁵ Questa cascata è qui animata recuperando il lavoro fatto per la prima sequenza della Silly Symphony *Little Hiawatha* (*Il piccolo Hiawatha*, 1937, di David Hand). Tuttavia, contrariamente a quanto suggerito da Kaufman, non si tratta semplicemente di un'operazione di «salvage» (cfr. *ivi*: 136), dal momento essa viene qui accostata a un diverso fondale ed è stato eliminando il personaggio del piccolo indiano presente invece nel cortometraggio di Hand.

⁴⁶ Ciò per altro mostra come Domenico Misciagna incorra in errore nel momento in cui scrive che *Water – Friend or Enemy*, a differenza di *The Winged Scourge* è un'opera fredda, tecnica e distaccata, «senza alcuna trovata che ne vivacizzi la lezione» (Misciagna 2015: senza pagina).

Inoltre, dopo essersi descritta, quest'acqua antropomorfa inizia a parlare degli usi che l'uomo fa di lei e, con una dissolvenza incrociata, dall'iniziale paesaggio montano si passa a uno tropicale che viene disvelato sempre attraverso una carrellata. Quest'ultima termina sull'immagine di un gruppo di donne latine intente ad avvalersi in modi diversi di questo prezioso elemento naturale. Si dettagliano, quindi, gli impieghi che dell'acqua è possibile fare attraverso l'inquadratura di un bambino cui la madre lava i capelli,⁴⁷ il particolare di alcuni panni che vengono sciacquati e di una brocca che viene riempita sempre attingendo dal medesimo fiume. A livello cromatico, in tali inquadrature sono utilizzati colori sgargianti e luminosi, analoghi a quelli usati nei primitivi brasiliani, che restituiscono un senso di gioia e benessere. Tuttavia, quando, subito dopo, l'acqua c'informa di essere adoperata anche per trasportare i rifiuti, viene proposta un'inquadratura dai toni cupi, raffigurante il fiume non più blu come in precedenza, bensì verde bottiglia con striature marrone chiaro. Come già si è notato per *The Winged Scourge*, anche qui pertanto luce e colore vengono adoperati per accentuare il messaggio che s'intende veicolare, il quale in questo caso è che, nel momento in cui vengono riversati in essa dei rifiuti, l'acqua si fa dannosa per l'uomo. Per chiarire ulteriormente ciò, viene inoltre proposto un dettaglio di una porzione della superficie del fiume sulla quale le increspature dell'acqua hanno assunto la forma di un teschio, chiaro simbolo di morte (cfr. figura 46). Quest'ultimo viene riutilizzato nuovamente nell'inquadratura subito successiva, attraverso la quale s'intende spiegare come, una volta contaminata, anche se può sembrare pulita, l'acqua non smette di essere nociva. Si mostrano, dunque, delle rapide la cui acqua appare limpida. Tuttavia, non appena la voce *over* pronuncia le parole «I have not lost the poison»⁴⁸, da sotto la superficie del

⁴⁷ Il bambino e sua madre così come tutte le altre figure umane presenti nel film sono state animate da Bill Tytla.

⁴⁸ Tali parole sono accompagnate da alcune note che restituiscono un senso d'inquietudine.

fiume appare un teschio. E codesto simbolo di morte prende forma anche in un bicchiere, quando poco dopo una donna vi versa quella stessa acqua (cfr. rispettivamente le figure 47 e 48). A questo punto, sfruttando sia il colore e la luce sia la metamorfosi, s'insiste ulteriormente su questo concetto trasformando l'allegra tavolata imbandita dai toni cromatici sgargianti in uno spoglio tavolo di legno immerso nel buio (se non per due bugie) e circondato da sedie vuote, mentre la voce *over* spiega: «I, who should be pure and painless, am a foul and selfish killer. It is I who caused these empty chairs». Quest'immagine, carica di tristezza e desolazione, è seguita da due inquadrature che propongono una simbologia funebre ancor più esplicita, giacché raffigurano rispettivamente quattro bare, illuminate solo dalla luce di quelle stesse candele prima presenti sulla tavola, e una distesa di croci. La sequenza si chiude, poi, con una lenta dissolvenza a nero accompagnata dalle seguenti parole dello spirito dell'acqua: «Yet, these deaths were really needless».

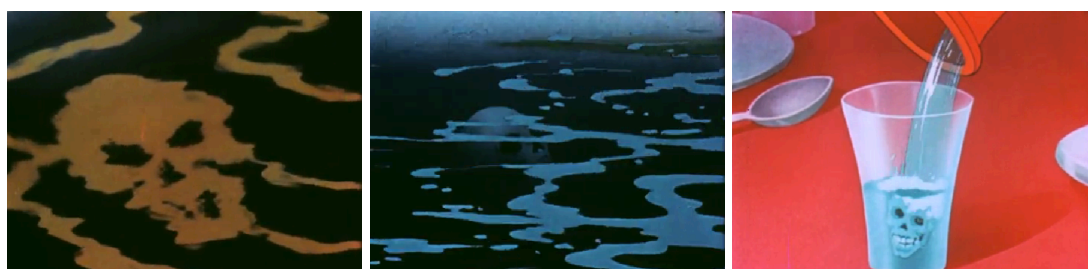


Figure 46, 47 e 48. Esempi di ricorso al simbolo del teschio in *Water – Friend or Enemy*.

Lo spirito dell'acqua informa quindi lo spettatore: «Man of knowledge have discovered the ways to test and to protect me». E, contemporaneamente, viene proposta l'immagine di uno scrittoio (simbolo, per sineddoche, di conoscenza) sul cui piano di lavoro sono presenti alcuni disegni, dentro a uno dei quali la macchina da presa entra letteralmente con una zoomata. Inizia ora una lunga sequenza in cui si spiega come rendere potabile l'acqua di sorgenti, pozzi e pompe. Nel far ciò si alterna, però, l'uso di

un modo di rappresentazione sobrio, caratterizzato da un linguaggio grafico proprio del disegno industriale, dalla *x-ray animation* e da frecce, con espedienti finzionali, quali l'entrare e uscire da disegni o un impiego anti-naturalistico e simbolico del colore. Ad esempio, per segnalare quando l'acqua di un pozzo, una corda o un secchio sono contaminati vengono tinti di rosso, a simboleggiare il loro essere portatori di morte.⁴⁹ È importante, inoltre, notare che non sempre la presenza dell'*x-ray animation* è sinonimo di animazione sobria. Vi è, infatti, qui anche una scena ove l'acqua spiega che, se si vuole essere certi di berla pura, si può sempre bollirla. Viene quindi, dapprima, proposta un'inquadratura di una teiera sul fuoco, in cui viene versato questo liquido, e, successivamente, attraverso il ricorso alla *x-ray animation* vediamo dentro di essa il già più volte impiegato simbolo del teschio che progressivamente scompare. In questo caso, pertanto, si mostra sì un oggetto in sezione, ma al fine di mettere in atto uno dei procedimenti che si è individuato essere propri dell'animazione favolizzante, ovvero il simbolismo. Per di più, qui s'insiste anche ulteriormente sull'idea dell'antropomorfizzazione dell'acqua, attribuendole, seppur sempre solo a livello sonoro, la capacità di compiere un'azione quale il cantare. Le succitate due inquadrature vengono, infatti, accompagnate dalle seguenti parole della voce *over*: «If you listen to me closely you will hear me softly singing. Singing now because I am happy, because I know that fire cleanses, driving death and sorrow from me».

Il film si chiude, poi, con una breve sequenza dai toni ottimistici, in cui si sottolinea come, se si seguiranno le indicazioni proposte, l'acqua tornerà ad essere amica. Visivamente ciò è reso invertendo la precedente metamorfosi del tavolo da pranzo, il quale ora passa dall'essere spoglio e senza nessuno intorno al divenire

⁴⁹ Tale scelta cromatica si è, però, rivelata problematica, giacché è stata operata senza tener conto del fatto che nei paesi dell'America Latina il rosso non è sinonimo di morte, bensì di vitalità e, quindi, l'impiego di tale colore ha finito per diventare addirittura controproducente (cfr. Shale 1982: 55; Cruz 2011: 133).

nuovamente imbandito e circondato da persone. Viene, infine, riproposta l'iniziale inquadratura della cascata.

Al pari di *The Winged Scourge*, anche *The Grain the Built a Hemisphere* e *Water – Friend or Enemy* già contengono, quindi, tutti quegli elementi destinati a divenire i tratti distintivi della fase della storia del documentario animato che contribuiscono a inaugurare. Ciascuno di essi è caratterizzato, infatti, da un'attenzione verso la correttezza contenutistica e dalla presenza di precise marche veridittive (quali la *voice of God* e l'animazione sobria), inserite però all'interno di pellicole che ricorrono all'animazione favolizzante. In altre parole, possiamo rintracciare in essi tutti quei procedimenti che inducono lo spettatore a diegetizzare e al tempo stesso a costruire un noi enunciatore reale.⁵⁰ In ognuno di questi film tali espedienti possono poi essere più o meno presenti così come se ne possono adoperare solo alcuni o tutti, ma ciò non toglie che, anche quando, come nel caso di *Water – Friend or Enemy*, a uno sguardo superficiale la pellicola può apparire meno ricca di procedimenti “magici”, in realtà si ricorre ad essi in abbondanza. E ciò è lampante in *Defense Against Invasion*, il quarto titolo usato da Disney, oltre che come esempio di documentario animato nel suo seminale articolo del 1955, anche per promuovere nel mondo la realizzazione di questo tipo di opere.

Tale film, la cui parte in animazione non a caso è descritta da Shale come una «dramatic interpretation of vaccination»⁵¹, sviluppa un altro degli argomenti suggeriti da Carr. Spiega Kaufman:

This was yet another idea taken directly from Bob Carr's list of story suggestions: “A simple analogy between the principles of vaccination and the principle of defense against invasion... we show antibodies actually repelling ‘landing parties’ of fierce smallpox germs”. In March 1942 this idea was assigned to writer Norm Wright. Later, when Jack

⁵⁰ Cfr. Odin 2000: 93.

⁵¹ Shale 1982: 56.

King took over direction of the animated segments of the film, Carl Barks and Jack Hannah joined the story team. Collectively, these artists expanded on Carr's idea.⁵²

Come emerge da quanto qui indicato dallo studioso, il cortometraggio è entrato in lavorazione contemporaneamente alle tre pellicole sopracitate. Tuttavia, è stato completato solo nell'estate del 1943, giacché la sua realizzazione si è ben presto rivelata più complessa del previsto.

A differenza dei tre precedenti film, *Defense Against Invasion* non è interamente in animazione, bensì presenta una cornice narrativa in *live-action*, girata in soli quattro giorni nell'autunno del 1942.⁵³ Tuttavia, ciò non lo rende meno titolato a essere considerato uno dei modelli della successiva produzione di documentari animati. Al contrario, come già si è visto, a questa forma audiovisiva oggi si tendono ad ascrivere sia pellicole completamente in animazione sia film a tecnica mista nei quali si faccia un impiego non accessorio di questo mezzo d'espressione. E non è inverosimile che abbia inconsciamente contribuito a informare tale concezione del documentario animato proprio il fatto che una delle pellicole diffuse nel mondo da Disney nel tentativo d'incoraggiare l'impiego dell'animazione per trattare argomenti legati al fattuale fosse appunto a tecnica mista. Per altro, la parte dal vero di *Defense Against Invasion* è una drammatizzazione di una situazione che potrebbe verificarsi nel quotidiano e, pertanto, anche presa da sola, è assimilabile più al docudrama che non al cinema del reale. Tuttavia, forse proprio per controbilanciare la presenza di sequenze in *live-action* non viene fatto quel limitato ricorso all'animazione sobria riscontrabile sia negli altri tre titoli presi in esame sia, più in generale, in buona parte dei successivi documentari animati del periodo. Al contrario, come evidenzia Kaufman, «the animated sequences

⁵² Kaufman 2009: 143.

⁵³ Cfr. *Ibidem*.

abound in striking and imaginative visuals»⁵⁴. È, invece, presente l'altra marca veridittiva divenuta caratteristica del documentario animato della fase del *cartoon documentary*: la *voice of God*. Anche in questo film, infatti, siano essi in carne e ossa o costituiti da linee e colori, gli attori non sono dotati di parola e tutta la narrazione è affidata a un narratore onnisciente in voce *over*, che viene reso eccentrico facendogli assumere inflessioni e toni diversi. Si segnala, inoltre, che al pari delle altre questa pellicola è stata realizzata consultando degli esperti in materia e seguendo scrupolosamente le loro indicazioni, fatto salvo per la scelta del colore dei corpuscoli del sangue. Riferendosi a questo film un giornalista della rivista *Fortune*, infatti, spiega:

Filled with exciting action and told in terms that anybody can understand, this treatise is for the most part scientifically accurate. It does contain one deliberate error. Advised at every step by government experts, Disney is keeping his pictures as close to scientific truth as possible. But occasionally a minor point is yielded for the sake of drama or clarity. Actually, of course, it is the white corpuscles that put up the body's resistance to disease germs. But because most people think of blood as red and because red is a good fighting color, Walt and his men held out for red as the color of the corpuscle soldiers, and got their way against the mildly scandalized experts.⁵⁵

Nello specifico, *Defense Against Invasion* inizia con una sequenza dal vero ambientata in uno studio medico. Qui, quattro bambini devono sottoporsi per la prima volta a una vaccinazione e, non sapendo in cosa esattamente essa consista, sono spaventati. Pertanto, per tranquillizzarli, il dottore decide di spiegare loro cos'accada all'interno del corpo umano quando si ammala e come il vaccino aiuti a debellare i germi. A questo punto la voce *over* informa: «The doctor is going to tell us a little *story*, a story about vaccination». Si presenta, quindi, come una “favola” ciò che sta per essere mostrato tramite l'animazione, incoraggiando la diegetizzazione. Il narratore paragona,

⁵⁴ *Ivi*: 144.

⁵⁵ Anonimo 1942b: 154.

poi, il corpo umano a una moderna città modello con molte fabbriche,⁵⁶ il cuore a un ufficio centrale responsabile della distribuzione delle merci a tutti gli altri edifici e gli elementi corpuscolati del sangue a operai addetti al trasporto di queste ultime. E tale metafora viene trasposta visivamente, inaugurando così quella tendenza a rappresentare nei documentari animati cellule, muscoli e altre particelle del nostro corpo come operai con specializzazioni variabili a seconda dell'organo o dell'apparato di cui si sta spiegando il funzionamento.

Segue una sequenza in *live-action*, in cui i quattro bambini vengono incoraggiati ad osservare al microscopio la composizione di una goccia di sangue, al termine della quale si entra nel vivo della “favola” della vaccinazione: vene e arterie vengono paragonate a strade ed autostrade di questa città modello che continua a operare in tranquillità fino a che non viene disturbata dall'invasore-malattia. Anche queste metafore vengono tradotte in cinèmi attraverso il ricorso all'animazione favolizzante. Si sfruttano altresì il colore e l'illuminazione per connotare la natura malvagia della malattia. Difatti, quando la *voice of God* la menziona, viene mostrato il particolare di due minacciosi occhi gialli dalla forma allungata e dal contorno verde, immersi nell'oscurità (cfr. figura 49), che, con il progressivo indietreggiare della macchina da presa, scopriamo appartenere a una sorta di gigantesco ragno nero. Con tali scelte cromatiche si chiarisce, pertanto, il suo essere una figura portatrice di morte. Si noti, inoltre, che, mentre le cellule del sangue vengono antropomorfizzate, la malattia viene invece così zoomorfizzata.

⁵⁶ Codesta metafora ha subito delle modifiche in corso d'opera. Da un articolo apparso sulla rivista *Fortune*, infatti, apprendiamo che originariamente l'idea era stata quella di paragonare il corpo a una fortezza e, in seguito, a un castello fiabesco (cfr. *ivi*:152).



Figura 49. Fotogramma di *Defense Against Invasion* raffigurante il particolare degli occhi dell'invasore-malattia.

In seguito, il medico spiega che questi malvagi esseri possono penetrare nel nostro corpo attraverso il cibo. Vediamo, pertanto, dei piatti dotati di ruote che entrano da un ingresso delle città (che metaforicamente rappresenta la bocca) portando all'interno di essa due fette di pane e marmellata e una di torta. Sull'ultimo piatto sale anche uno di tali invasori dalla forma di ragno che riesce così a penetrare nella città-corpo (ancora una volta si ricorre quindi alla sineddoche generalizzante). Una volta all'interno di essa, questo essere inizia magicamente a sdoppiarsi e a mangiare gli operari-cellula. Utilizzando un'ulteriore metafora visiva, il tentativo dei corpuscoli del sangue di contrastare la malattia viene paragonato a una battaglia che vede i primi soccombere ai secondi, in quanto troppo lenti a fabbricare le necessarie armi e munizioni. In un'unica sequenza si combinano così antropomorfismo, zoomorfismo e metafora visiva, nonché la messa in scena del reale attraverso attori animati e la sua drammatizzazione, ottenuta sfruttando anche la musica per creare *pathos*. Inoltre, facendo un impiego del colore funzionale alla drammatizzazione, il perire del corpo umano a causa della malattia viene, poi, suggerito attraverso alcune inquadrature raffiguranti un'enorme onda nera che si abbatte sulla città ricoprendola interamente. Segue, infine, l'immagine di una bara illuminata solo da due candele, chiaro simbolo di morte che rende palese quali siano stati gli esiti di tale guerra.

A questo punto, la voce *over* introduce un ulteriore attore di questa “favola”: il vaccino. Al pari dei corpuscoli del sangue, anch’esso è rappresentato come una chiazza informe. A differenziarlo è il fatto che i suoi comportamenti sono animaleschi (si sposta su quattro zampe) e che è di colore verde. Sfruttando quest’ulteriore personaggio, si spiega come iniettandolo nel corpo esso induca gli operai-corpuscoli a costruire armi e munizioni facendosi credere un nemico al pari di un germe. Tuttavia, essendo innocuo, i primi riescono a sconfiggerlo velocemente e tutta l’artiglieria fabbricata resta a disposizione per annientare con altrettanta facilità le vere malattie, qualora attacchino la città-corpo. Tutto ciò, viene ancora una volta drammatizzato mettendo in scena, prima, la creazione delle armi e la vittoria dei corpuscoli sul vaccino e, successivamente, l’invasione dei germi e la guerra che ne scaturisce. E, come in precedenza, nel far ciò si sfruttano molteplici procedimenti che inducono alla favolizzazione. Ad esempio, questa volta i germi penetrano nella città-corpo per via aerea e viene pertanto mostrato un gruppo di aeroplani neri che s’insinua in un ingresso dalla forma analoga a un naso, i quali, non appena atterrano al suo interno, attraverso l’impiego della metamorfosi, assumono quella forma reminiscente di un ragno che è stata associata alla malattia. Questa corposa parte in animazione – che viene a tratti inframmezzata da inquadrature dal vero dei bambini intenti a guardare di fronte a sé così da restituire l’idea che essi siano spettatori di questa battaglia – termina, quindi, con l’immagine dell’ultimo germe rimasto nella città-corpo che, mentre tenta di sfuggire agli operai-cellule salendo una scala, viene colpito da un proiettile ed esplose in aria formando una nuvola che assume la forma di una V, simbolo di vittoria. Il film si conclude, poi, con una sequenza dal vero in cui i quattro bambini protagonisti si sottopongono alla vaccinazione ed escono felici dallo studio del medico.

Nel complesso emerge pertanto come questa pellicola, ancor più delle precedenti, ricorra a un modo di rappresentazione e a un linguaggio grafico altamente finzionali, al punto che il CIAA decise di non mostrarla agli spettatori dell'America Latina, ritenendo che le molte metafore la rendessero di difficile comprensione per un pubblico poco o per nulla scolarizzato.⁵⁷ Come già in parte si è detto, il giudizio sul valore educativo di questo titolo, così come più in generale dei documentari animati di questo periodo, non è concorde. Ad esempio, il critico Robin Coons mostra di avere una visione opposta a quella del CIAA circa le potenzialità didattiche di codesto lavoro nel momento in cui, nel febbraio del 1943, scrive:

I saw a few of Walt's educational shorts the other day and I never saw education made so painless. There's one called *The Winged Scourge*, which deals with malaria and its carrier, the Anopheles mosquito. [...] There's another, *Defense Against Invasion*, which likens the body to a walled city, its people "mobilized" on a war basis through vaccination so that when enemy germs attack they are repulsed. There's history and information in *The Grain That Built a Hemisphere*, the story of corn, its development and prospective uses. If pictures like these ever become part of the little red schoolhouse's attractions the ancient art of playing hookey [sic] will disappear. What's more, the kiddies may have to fight for their seats – with their own papas and mammas – when Prof. Walt Disney takes the platform.⁵⁸

Stabilire la validità in termini educativi di queste opere non è però un obiettivo della presente trattazione di questa forma audiovisiva, ai fini della quale ciò che appare rilevante è il fatto che tutti e quattro i cortometraggi che Disney ha maggiormente teso a proporre come esempi per eccellenza della sua idea di documentario animato possano essere più in generale considerati tali per tutta la produzione di questo periodo.

Si segnala, inoltre, che anche gli altri tre film menzionati dal creatore di Mickey Mouse in "Animated Cartoon", che fanno tutti parte della serie "Health for the Americas" e sono costruiti seguendo uno stesso schema narrativo,⁵⁹ sono effettivamente

⁵⁷ Cfr. Kaufman 2009: 145.

⁵⁸ Coons 1943a: 7; Coons 1943b: 10.

⁵⁹ Un'ottima descrizione della formula cui questi film si confanno la fornisce Shale: «[...] the film would open with the introduction of a typical inhabitant or family of Central and South America. [...] This person would quickly demonstrate improper habits of personal hygiene or an ignorance of principles of sanitation or nutrition. This lack of

in linea con questo modello. In primo luogo, infatti, va detto che tutti e tre ruotano intorno alla vicenda di un singolo personaggio (e della sua famiglia) che, per sineddoche generalizzante, rappresenta la popolazione dell'America Latina. Nello specifico, in *Tuberculosis* si racconta come sia possibile contrarre la tubercolosi e che tipo di cure siano necessarie per guarire da questo male attraverso la storia di Maria, mentre il protagonista di *Hookworm* e *Planning for Good Eating*, ove si parla rispettivamente dell'anchilostoma e di come nutrirsi correttamente, è Careless Charlie, un contadino dall'aspetto buffo intorno alle cui vicende ruotano molti dei documentari animati creati dai Walt Disney Studios per il CIAA.

In secondo luogo, le vicende vengono drammatizzate e il passaggio da una scena all'altra avviene tramite espedienti finzionali quale quello di una mano che trascina la nuova inquadratura al centro dello schermo sovrapponendola alla precedente, usato in *Planning for Good Eating*, o quello di un libro che viene sfogliato, adoperato in *Tuberculosis*. Per altro, quest'ultimo stratagemma concorre a presentare tutta la vicenda come una sorta di "favola".

In terzo luogo, in ciascuna di queste tre pellicole si fa largo impiego del procedimento per cui uno strumento da disegno interviene a modificare l'immagine davanti agli occhi dello spettatore aggiungendo o eliminando un personaggio o un oggetto, e ricordando così al pubblico la natura costruita dell'opera che sta fruendo. In particolare, in *Hookworm*, che come evidenzia Kaufman «delivers its message in a package built for entertainment»⁶⁰, tale espediente viene utilizzato anche per dar vita a

knowledge soon results in a crisis: sickness, resulting in loss of work, or even death. At this point, by "divine" intervention, the narrator offers the victim an objective view and explanation of the circumstances which led to his illness» (Shale 1982: 57). Per un'approfondita descrizione della loro genesi si veda invece Kaufman 2009: 145-146, 150-154.

⁶⁰ Kaufman 2009: 151.

delle gag, come accade ad esempio quando, per far scendere Charlie da un albero su cui si è rifugiato, il narratore fa cancellare il ramo su cui è seduto il personaggio.

Brevi momenti comici sono, però, presenti anche in *Planning for Good Eating*. È il caso della scena ove, dopo aver spiegato che la salute di Charlie è migliorata da quando segue una dieta bilanciata, la *voice of God* afferma: «One person here deserves special credit». E il personaggio, pensando che il narratore si riferisca a lui, fa un inchino come per ringraziarlo. Tuttavia, mentre si trova in questa posizione, compare all'improvviso una mano che trascina il disegno dell'inquadratura successiva al centro dello schermo colpendolo ripetutamente per farsi spazio e Charlie scopre così che la voce *over* non si riferiva a lui, bensì a sua moglie (si veda la figura 50).



Figura 50. Gag presente in *Planning for Good Eating*.

Infine, sebbene in queste pellicole si faccia un impiego più o meno consistente dell'animazione sobria, la carica veridittiva di quest'ultima viene smorzata combinando ad essa procedimenti propri del modo di rappresentazione favolizzante. Emblematico in tal senso è il caso di *Tuberculosis*, ove s'impiega il linguaggio grafico dell'illustrazione medica per mostrare cos'accada a un polmone affetto da questo male. Per rafforzare, però, la spiegazione, quando la voce *over* afferma che tali organi sono paragonabili a due foglie mangiate dagli insetti, attraverso il ricorso alla metamorfosi, si traduce letteralmente in cinèmi questa metafora (cfr. figura 51), avvalendosi così per altro di ben due procedimenti finzionali al contempo.

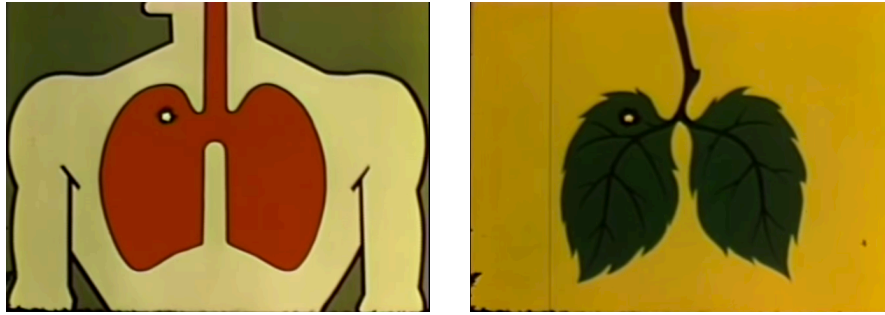


Figura 51. Fotogrammi relativi alla metamorfosi dei polmoni in foglie presente in *Tuberculosis*.

Concludendo, possiamo quindi notare come tutte e sette le pellicole che, nell'articolo scritto per l'*Health Education Journal*, Disney sfrutta per spiegare come il suo studio realizzi un documentario animato possano essere considerate dei film manifesto non solo della sua produzione, ma di quella di tutto il periodo. Dall'analisi di queste opere emerge, infatti, come egli non si sia limitato a svolgere un importante ruolo nel diffondere l'idea che l'animazione potesse e dovesse essere impiegata anche per raccontare il reale. Al contrario, attraverso queste pellicole realizzate per il CIAA, e in particolare tramite i quattro titoli che ha poi fatto ampiamente circolare proprio in quanto esempi di come poter realizzare un documentario animato, abbia influenzato profondamente quanti hanno scelto di dedicarsi alla produzione di tale tipologia di opere e abbia pertanto determinato i tratti stessi di questa forma audiovisiva.

VI.2. Tra informazione e propaganda: il documentario animato dello studio Halas & Batchelor

L'altro animatore che, insieme a Disney, ha contribuito significativamente a che il documentario animato si affermasse come una vera e propria forma audiovisiva è John Halas. Al pari del collega statunitense, anch'egli, infatti, comprende da subito come, oltre che come forma d'intrattenimento, l'animazione ha un «value both as a means of

presentation and teaching»⁶¹. Pertanto, proprio come lui, s’impegna affinché si diffonda l’idea che questo mezzo d’espressione possa e debba essere impiegato anche per realizzare prodotti di non fiction. A tal fine, in modo non dissimile da Disney, nella seconda metà degli anni Cinquanta egli scrive alcuni articoli sull’argomento per riviste specializzate e non,⁶² i quali sono particolarmente interessanti ai fini della nostra trattazione in quanto da essi emerge, in primo luogo, come egli avesse già individuato quelle stesse ragioni per cui in determinate circostanze l’animazione può essere preferibile al cinema dal vero per raccontare il fattuale identificate negli studi odierni in relazione al documentario animato contemporaneo. In un articolo dal titolo “The Art of Animation and Its Growing Application” Halas spiega, infatti, che questo mezzo d’espressione ha la capacità:

1. To visualise the invisible.
[...]
2. To solidify the intangible.
[...]
3. To characterise and symbolise.
[...]
4. To re-create the extinct, inaccessible to normal filming.⁶³

Secondariamente, se andiamo a esaminare sia quanto l’animatore britannico afferma in questi testi sia ciò che delinea nei suoi successivi scritti, affiora come Halas descrivesse il documentario animato in modo analogo a quanto fatto da Disney. L’animatore britannico, infatti, dichiara, da un lato, che un «value of animated documentaries lies in the fact that one could establish a close contact with the audience without boring them with dry facts»⁶⁴. Dall’altro, riferendosi alla ricerca che il suo studio è solito condurre sull’aspetto del fattuale di cui va a dare conto attraverso

⁶¹ Halas 1957: 15.

⁶² Si pensi, ad esempio, all’articolo dall’emblematico titolo “Not for Fun!” che ha scritto per *Films and Filming* nel novembre del 1956 o al pezzo intitolato “The Art of Animation and Its Growing Application” apparso su *The Financial Times* nel settembre dell’anno successivo.

⁶³ Halas 1957: 15.

⁶⁴ Halas in Manvell 1980: senza pagina.

l'animazione, spiega: «[...] we have found it better to make this research as extensive as possible on the theory that if a hillside is exposed to enough rain there is a good chance of discovering spring»⁶⁵. In altre parole, anche per lui un documentario animato deve essere un prodotto audiovisivo nel quale si delinea un aspetto del reale in modo corretto ma appetibile, e quindi ricorrendo all'animazione favolizzante.

Halas non si è, però, limitato a teorizzare il documentario animato. Al contrario, si è altresì dedicato ampiamente alla realizzazione di questo tipo di opere. In altre parole, si è fatto esempio con la produzione stessa del suo studio di come l'animazione possa essere impiegata per affrontare argomenti legati al reale, finendo così per farsi principale esponente di «an emerging national style or school of animation which would characterize British cartoon production through to the 1980s» e che, soprattutto, «was one based not upon feature or short-length fiction but upon the short factual film»⁶⁶. Va detto, infatti, che il suo studio, Halas & Batchelor, nasce a Londra nel 1940 a guerra già iniziata e, come evidenziato da Manvell, fin dalla sua costituzione si caratterizza per l'andare ad applicare l'animazione «to a variety of purposes other than the production of cartoon films wholly for entertainment»⁶⁷. In particolare, gran parte dell'iniziale produzione consta proprio di brevi documentari animati attraversati da intenti didattico-propagandistici e realizzati su commissione di enti governativi in condizioni produttive spesso difficili.⁶⁸ È il caso, ad esempio, di *Filling the Gap*, cortometraggio in bianco e

⁶⁵ Halas 1957: 15. Si noti, inoltre, che analogamente a quanto indicato da Disney nel suo articolo anche in questo caso era poi l'animatore a operare una selezione su questa mole di dati. Scrive Halas: «The assembled facts must now be examined and retained or discarded in the light of our particular needs. Cartoon film has a very restricted footage by live-action standards. There are limitations of time, labour and money. These are material limiting factors. The sternest discipline lies in the requirements of the cartoon film medium itself» (*ibidem*. Tali dichiarazioni dell'animatore erano già apparse nel 1948 in un articolo firmato a due mani con la moglie Joy Batchelor [cfr. Halas; Batchelor 1948: 11-12]).

⁶⁶ Southall 1999: 85.

⁶⁷ Manvell 1980: 1.

⁶⁸ Come ha raccontato lo stesso John, lo studio Halas & Batchelor agli inizi si è infatti sovente trovato a dover fronteggiare problemi quali la mancanza di carta, di matite, di pellicola e di altri materiali di primaria necessità (cfr. Halas in *ivi*: 20).

nero ove si spiega come, per compensare il venir meno dell'importazione di molti cibi a causa del conflitto in corso, gli inglesi debbano trasformare i propri giardini in orti. Esso già presenta in nuce tutti i tratti che si sono individuati come propri del documentario animato del periodo del *cartoon documentary*, come si può intuire anche solo leggendo la recensione che di esso viene proposta sulle pagine della rivista *Documentary News Letter*:

By adopting the cartoon's flexibility and some hint of its inconsequent gaiety in their diagram sequences, and by retaining something of the diagram's essential simplicity in their pure cartoon sequences the makers have achieved a lively and entertaining film. In detail however it falls below the high standard it sets itself. [...] There are awkward transitions and odd uses of screen space. However, altogether it is an enterprising film, to which Ernst Meyer's abstract movie contributes an adequate, if uninspired soundtrack in company with the easy, straightforward commentary.⁶⁹

Nello specifico, il film ruota intorno a una figura umana stilizzata, la quale, per sineddoche generalizzante, rappresenta il cittadino inglese qualsiasi che, attraverso il ricorso alla metamorfosi, tutt'a un tratto si tramuta in una sorta di recipiente a scomparti (simbolo del fabbisogno della nazione), nel quale vengono versati tutti gli alimenti che la *voice of God* spiega essere importati ogni anno dalla Gran Bretagna (i quali compaiono come per magia sullo schermo nel momento in cui vengono nominati). Il narratore spiega poi che ora quelle stesse navi che erano impegnate a trasportare i suddetti alimenti sono state convertite in imbarcazioni militari e visivamente il recipiente si svuota per tornare, poi, a trasformarsi in un omino stilizzato che inizia a mungere una mucca (atto che simboleggia il suo impegnarsi in prima persona a far fronte al venir meno delle importazioni) (si veda la figura 52). A questo punto, però, il narratore spiega che i terreni agricoli britannici sono limitati e non possono essere impiegati al tempo stesso sia per far crescere il grano necessario alle mucche per produrre il latte sia per coltivare la verdura di cui necessita l'uomo per sopravvivere.

⁶⁹ Anonimo 1942a: 55.

Dopo averci pensato un po', al protagonista viene quindi l'idea di trasformare il giardino in un orto e inizia a scavare la terra nei pressi di un'abitazione, atto che la voce *over* spiega essere necessario. Segue una sequenza a graffa composta da una serie d'inquadrature raffiguranti varie verdure dai comportamenti antropomorfi, dotate di occhi, naso e bocca, uscire dal terreno (si veda la figura 53). Il cortometraggio termina con queste ultime che marciano dietro al protagonista per raggiungere il disegno stilizzato di un sacco di juta nel quale entrano. Esso, una volta pieno, assume una forma reminiscente della partizione del contenitore mostrato all'inizio del film e viene posto dall'omino sulla sua pancia (a simboleggiare che ora è di nuovo piena). Infine, la pala che egli tiene in mano si anima di vita propria e dà forma alle lettere del messaggio propagandistico di cui il film si fa portatore: «Dig for Victory». A livello stilistico si alternano, quindi, momenti in cui i disegni sono stilizzati, i fondali neutri e il linguaggio grafico richiama quello diagrammatico sviluppato da Neurath ad altri ove si ricorre alla *character animation* per mettere in scena e drammatizzare la vicenda, sono presenti vere e proprie scenografie e si fa ampio uso dei procedimenti dell'animazione favolizzante. Tuttavia, nel complesso, non viene mai bloccata la diegetizzazione. Difatti, anche laddove il linguaggio grafico e il modo di rappresentazione usati si avvicinano di più a quelli dell'animazione sobria, essi vengono resi favolizzanti "sovraimprimendo" loro stratagemmi propri del lato più finzionale dell'animazione, come la metamorfosi, l'antropomorfizzazione e così via. Ciò è quanto accade, ad esempio, per il protagonista stesso del film, il cui corpo *ab origine* richiama la classica raffigurazione diagrammatica dell'uomo inteso come categoria.

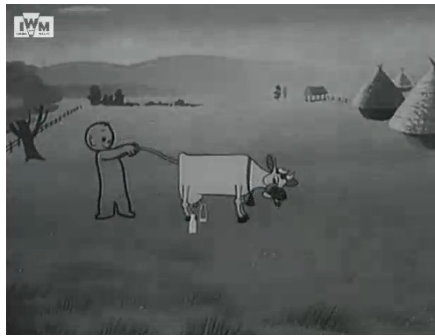


Figura 52 e 53. Fotogrammi relativi a *Filling the Gap*.

Il ricorso, qui osservato, all'animazione favolizzante per illustrare un aspetto del fattuale e al contempo invitare lo spettatore ad attuare un determinato comportamento non è però proprio solo di questo più noto titolo dello studio Halas & Batchelor. Al contrario, è riscontrabile anche in tutta una serie di altri meno conosciuti brevi film diretti dai due animatori britannici negli anni della Seconda Guerra Mondiale, tra cui si ricordano *Model Sorter* (1943, di John Halas e Joy Batchelor), *Compost Heaps for Feeding* (1944, di John Halas e Joy Batchelor), *Blitz on Bugs* (1944, di John Halas e Joy Batchelor) e *Mrs Sew and Sew* (1944, di John Halas e Joy Batchelor). Tali pellicole si differenziano tra loro solo per il modo in cui viene trattata la narrazione. Va detto, infatti, che negli ultimi due titoli in questione, proprio come in *Filling the Gap*, s'impiega la *voice of God*. Più precisamente, nel caso di *Blitz on Bugs*, realizzato per il Ministry of Agriculture and Fisheries al fine di stimolare gli spettatori a usare i pesticidi per proteggere le piante dai parassiti, un narratore onnisciente in voce *over* spiega allo spettatore l'importanza di questi ultimi, mentre visivamente ciò che egli illustra viene drammatizzato mettendo in scena l'attacco a un vegetale (che per sineddoche generalizzante rappresenta l'intera categoria delle piante) da parte di un'orda d'insetti di vario tipo e il salvataggio di quest'ultimo per opera di un pompa irroratrice per insetticidi dai comportamenti antropomorfi. Analogamente, in *Mrs Sew and Sew*,

prodotto su commissione del Board of Trade per indurre i cittadini britannici a risparmiare ammodernando i loro vecchi vestiti invece di comprarne di nuovi, una *voice of God* spiega ciò raccontando la vicenda esemplare di una donna piena d'inventiva che si rifà il guardaroba a partire da indumenti già in suo possesso (la quale per sineddoche generalizzante rappresenta la donna qualunque).

In *Model Sorter* e *Compost Heaps for Feeding*, invece, si affida a un personaggio della diegesi il compito di informare lo spettatore circa l'aspetto del reale in questione. Nello specifico, nel primo, che è stato creato per conto del Ministry of Supply e illustra come riciclando correttamente ciascun cittadino possa contribuire a sconfiggere il nemico, è un bidone dai tratti antropomorfi dotato di parola che spiega a vari rifiuti gettati alla rinfusa da una donna come dividersi correttamente.⁷⁰ Similmente, nel secondo, girato su commissione del Ministry of Agriculture and Fisheries e volto a spiegare come nutrire appropriatamente le piante di varie verdure affinché siano poi in grado di sfamare l'uomo, è un distinto signore in completo e cappello di nome Mr. Middleton a informare il pubblico circa il ruolo dell'*humus*. In entrambi i casi, tuttavia, tale narrazione passa ben presto dall'essere in voce in all'essere in voce *off*, per tornare a farsi voce in solo al termine del cortometraggio, anticipando così quello che, come si è visto nel precedente capitolo, diventerà poi un diffuso modo di rendere eccentrica la narrazione dei documentari animati.

Con la fine del secondo conflitto mondiale non solo lo studio Halas & Batchelor non smette di produrre documentari animati di natura didattico-propagandistica, ma addirittura intensifica la realizzazione di questo tipo di opere audiovisive. In particolare, nell'immediato dopoguerra Halas e sua moglie lavorano su incarico del COI a una serie

⁷⁰ Si anticipa così quello che accadrà in *Dustbin Parade* (1941, di John Halas e Joy Batchelor), il quale è però più che altro un film di finzione contenente un messaggio propagandistico e non può pertanto a mio avviso essere considerato un documentario animato.

volta a fugare nei cittadini i dubbi circa alcuni provvedimenti introdotti dal governo

labourista. A fornire una descrizione della sua genesi è Manvell, il quale racconta:

Sir Stafford Cripps (then Chancellor of the Exchequer) personally commissioned a series of films to help the public Socialist intentions in initiating new legislations affecting Britain's post-war reconstruction. Halas and Batchelor proposed that they introduce a 'man-in-the-street' type of cartoon character called Charley, who at first would voice popular objections to all these reforms but was capable of being won over by persuasion, and Cripps accepted the idea with enthusiasm.⁷¹

Più precisamente, questa serie, che è costata 30.000 sterline,⁷² si compone di sette cortometraggi: *New Town* (1946, John Halas e Joy Batchelor), che parla di pianificazione urbana ragionata per l'espansione di una città, *Your Very Good Health* (1947, di John Halas e Joy Batchelor), ove s'illustrano le migliorie apportate al servizio sanitario, *Charley's March of Time* (1947, di John Halas e Joy Batchelor), in cui si delineano le innovazioni introdotte dal National Insurance Act, *Charley's Black Magic* (1947, di John Halas e Joy Batchelor), volto a chiarire le ragioni per cui il prezzo del carbone è elevato, *Farmer Charley* (1947, di John Halas e Joy Batchelor), che mostra come l'industria agricola dovesse essere implementata per rispondere al fabbisogno nazionale, *Charley's Junior Schooldays* (1948, di John Halas), che è finalizzato a far apprezzare l'Education Act, e *Robinson Charley* (1948, di John Halas e Joy Batchelor), sulle priorità per favorire il recupero dell'economia.⁷³

E tutti questi film hanno appunto per protagonista Charley, un uomo di mezza età disegnato da Joy Batchelor che, come delinea John Southall nel suo saggio "Cartoon

⁷¹ Manvell 1980: 10.

⁷² Proprio il costo della serie è stato addirittura oggetto di un'interpellanza parlamentare come si sottolinea su *Documentary Film News* del maggio 1948. Qui, infatti, leggiamo: «On May 13th there was a debate in the House of Commons about Government publicity services with special reference to the Central Office of Information. COI films were mentioned when Mr Marlowe [...] questioned the 'vast sums' spent by COI and complained that few of the films were ever seen by the people» (Anonimo 1948c: 50).

⁷³ Riguardo alla datazione di queste pellicole si riscontrano informazioni contrastanti. Ad esempio, Manvell le colloca tutte tra il 1946 e il 1947 (cfr. Manvell 1980: 13), mentre Shouthall sostiene che sarebbero state realizzate tra il marzo 1948 e il gennaio 1950 (cfr. Southall 1999: 81) e Vivian Halas e Paul Wells che sarebbero state tutte girate nel 1947 (cfr. Halas; Wells 2006: 194). Le date da me qui proposte si basano pertanto su quanto emerso da uno spoglio della rivista *Documentary News Letter*, all'interno della quale si dava mensilmente indicazione dei nuovi titoli di non fiction (sia dal vero sia in animazione) distribuiti nelle sale britanniche.

Propaganda and the British School of Animation”, «serves as an ‘Everyman’, the figure representing the attitudes and opinions of an audience»⁷⁴. In particolare, era importante per i due animatori britannici che qualsiasi spettatore potesse immedesimarsi in questo personaggio indipendentemente dalla propria classe sociale di appartenenza, tant’è che è stata fatta una lunga riflessione su come abbigliarlo. A tal riguardo, gli stessi Halas e Batchelor hanno, infatti, raccontato: «Charley’s clothes gave a great deal of trouble. If he didn’t wear a tie the working man might take umbrage, if he did he was dangerously near the white-collar-worker. In the end a very plain tie was balanced by a boiler suit»⁷⁵. Siamo, dunque, qui in presenza di un caso emblematico di sineddoche generalizzante.

Quest’ultimo non è, però, l’unico dei tratti individuati come caratteristici del documentario animato del periodo del *cartoon documentary* ad essere rintracciabile in questa serie la cui natura informativa di ciascun cortometraggio «lies in the way these plans are explained» a Charley «through a combination of voice-over and action», mentre quella propagandistica nel fatto che egli «is *always* persuaded»⁷⁶. Va detto, infatti, che viene operato in generale un ampio impiego dell’animazione favolizzante e dei suoi procedimenti più “magici”. Più precisamente, non solo si ricorre alla messa in scena attraverso attori animati e alla drammatizzazione dell’aspetto del fattuale illustrato, ma vengono ad esempio anche infrante le leggi di gravità, come accade in *New Town* quando Charley viene mostrato nell’atto di volare fuori dal tetto del proprio ufficio. Per di più, si fa largo impiego della metamorfosi, come nel caso di *Charley’s March of Time*, ove è utilizzata nel momento in cui il protagonista dichiara che avrebbe preferito vivere nel passato per segnalare che la voce *over* sta prendendo la sua richiesta

⁷⁴ Southall 1999: 79.

⁷⁵ Halas; Batchelor in *ivi*: 80.

⁷⁶ Southall 1999: 79. Corsivo nell’originale.

alla lettera,⁷⁷ e di *Charley's Junior Schooldays*, dove addirittura tale procedimento viene più volte sfruttato come figura di raccordo tra le inquadrature.⁷⁸ In *Charley's Black Magic*, poi, si adopera addirittura un personaggio fantastico per mostrare al protagonista perché il prezzo del carbone sia così alto. Tale compito, infatti, viene assolto da uno spirito del carbone, reminiscenze dei fantasmi del Natale presente, passato e futuro del racconto di Dickens *A Christmas Carol*. In *Your Very Good Health*, invece, si fa ampio ricorso allo stratagemma dello sdoppiamento. Per convincere Charley della bontà delle modifiche al sistema sanitario introdotte con la nuova legge, la *voice of God* mostra al protagonista cosa succederebbe in caso lui o un suo familiare stessero male o avessero un incidente. E ciò viene inscenato attraverso un alter ego del personaggio in questione, la cui natura "ipotetica" viene segnalata attraverso il colore. Il loro corpo è, infatti, interamente dipinto d'azzurro per differenziarli in modo palese (cfr. ad esempio la figura 54).



Figura 54. Fotogramma relativo a *Your Very Good Health* raffigurante Charley, sua moglie e la versione "ipotetica" di quest'ultima.

Per di più, si noti che, proprio come si è visto essere caratteristico del documentario animato di questo periodo, in ciascun episodio della serie è presente un

⁷⁷ Qui vediamo, infatti, non solo il personaggio ripercorrere a ritroso la strada che lo abbiamo visto percorrere in bicicletta in apertura del film, ma con una serie di progressive metamorfosi passa anche dall'essere adulto all'essere un neonato in carrozzina per poi scomparire del tutto.

⁷⁸ Ad esempio, quando l'infermiera spiega al futuro Charley Junior i veri tipi di scuola media esistenti è attraverso la metamorfosi di una bacinella d'acqua in una torta o quella di un quaderno di geometria in un componente di una pressa che si verifica il cambio d'inquadratura.

narratore onnisciente in voce *over* eccentrico, il quale viene reso tale facendolo dialogare con il protagonista, come accade in *Your Very Good Health* e in *Charley's March of Time*, o incarnandolo a tratti in un personaggio della diegesi, come avviene in *New Town* e in *Charley's Junior Schooldays*. In quest'ultimo film, infatti, un'infermiera del paradiso racconta al quasi figlio di Charley come sarà il sistema scolastico di cui lui diventerà un utente quando nascerà, ma la sua voce ben presto viene accostata a immagini attraverso cui si mette in scena quanto accadrà in Gran Bretagna in futuro, non facendosi quindi propriamente *off*, bensì collocandosi in una posizione intermedia tra l'essere *off* e *over*. In *New Town*, invece, la narrazione è affidata addirittura a due personaggi: Charley stesso e il sindaco della città in cui egli vive. L'intero cortometraggio si struttura, infatti, come un gigantesco flashback attraverso cui il protagonista della serie ricorda come in passato abitasse in una città dall'aria irrespirabile e dalle strade trafficate e come successivamente si sia ri-pianificato il tessuto urbano di questa cittadina per ampliarla e al tempo stesso renderla più vivibile. Dall'essere in apertura di film in voce in, la sua narrazione passa quindi a essere in voce *over* nel momento in cui inizia il flashback, per essere poi nuovamente diegetica nella sequenza conclusiva del film, quando si torna nel presente. Tuttavia, all'incirca a metà della pellicola (quindi sempre all'interno del flashback), nel momento in cui la voce *over*-Charley racconta che lui stesso e altri cittadini si sono riuniti per pianificare l'espansione della propria città, il narratore diventa per un breve tempo il personaggio del sindaco. È attraverso quest'ultimo, infatti, che si spiegano quali siano le possibili opzioni per ampliare una città e che s'inizia a illustrare cosa debba prevedere una buona ri-pianificazione del tessuto urbano. Anche in questo caso, solo in un primo momento la sua voce è diegetica, perché dopo pochi secondi viene accostata a immagini della

cittadina che si amplia secondo quanto egli illustra. Inoltre, quando ormai la spiegazione è quasi conclusa, è Charley a riprendere la parola e a portare a termine il racconto senza, però, apparire sullo schermo (e quindi sempre in quanto voce *over* del flashback). In questo caso quindi la *voice of God* viene resa eccentrica attraverso un'articolata alternanza di voce in e voce *over*.

È, invece, pressoché nulla la presenza dell'altra marca veridittiva che si è visto essere spesso impiegata nei documentari animati della fase del *cartoon documentary*, ovvero un limitato ricorso all'animazione sobria. Fa eccezione solo il primo film della serie, *New Town*, ove a tratti sono presenti brevi scene realizzate sfruttando il linguaggio grafico proprio del disegno tecnico urbanistico (si veda ad esempio la figura 55).



Figura 55. Fotogramma relativo al cortometraggio *New Town*.

Nel complesso, dunque, i cortometraggi di questa serie presentano un modo di rappresentazione e un linguaggio grafico altamente finzionali, fatto che viene messo in evidenza anche nelle recensioni che sono state scritte su di essi. Ad esempio, *New Town* sul *Monthly Film Bulletin* è descritto come «a comedy cartoon on town planning»⁷⁹, puntando così l'attenzione sul fatto che in esso non manchino gag, mentre su *Documentary Film News* viene presentato come un film «lively, imaginative, and

⁷⁹ Background Film Viewing Committee 1948: 149.

having a very real sense of fun»⁸⁰. Similmente, *Robinson Charley* viene tratteggiato sulla medesima rivista come una pellicola «amusing and good tempered»⁸¹ e di *Charley's Junior Schooldays* sul *Monthly Film Bulletin* si dice che «gives us an imaginative survey of a future which is as yet only at the planning stage» e, riferendocisi specificatamente alla figura dell'infermiera, si afferma che essa «succeeds admirably in sugaring the pill of information»⁸². Nel caso di *Charley's March of Time*, invece, sono gli stessi Halas e Batchelor a denunciare come l'intento fosse proprio quello di presentare dei fatti in modo piacevole, nel momento in cui descrive in questi termini tale progetto:

In addition to giving factual information on payments and benefits the film had an additional 'goodwill' job to perform. General knowledge on this subject can only be fragmentary. We had to gather up these pieces of knowledge and make a patchwork quilt, *pretty enough to catch the eye* and so designed as to make unity and sense of the whole pattern of social insurance.⁸³

Sebbene la serie "Charley" sia forse il più noto tra il lavori di non fiction realizzati dallo studio Halas & Batchelor, è in relazione a otto cortometraggi da esso prodotti per la compagnia British Petroleum nel corso degli anni Cinquanta che inizia propriamente a diffondersi anche tra la stampa britannica l'impiego dell'espressione «documentario animato».⁸⁴ I film in questione, i quali, come delinea sempre Manvell, sono stati tutti commissionati da quest'azienda petrolifera non con fini promozionali quanto piuttosto con l'obbiettivo di portare «vitality and color to their public relations, clarifying complex technical and scientific processes with distinctive artistry»⁸⁵, sono: *As Old as the Hills*, in cui si spiega come si formi un giacimento di petrolio, *The Moving Spirit*,

⁸⁰ Anonimo 1948a: 155.

⁸¹ Anonimo 1948e: 291.

⁸² Anonimo 1950: 13.

⁸³ Halas; Batchelor 1948: 12. Corsivo mio.

⁸⁴ A che accadesse ciò può aver in parte concorso il fatto che due di questi lavori, ovvero *As Old as the Hills* (1950, di John Halas e Alan Crick) e *Power to Fly* siano stati insigniti del primo premio alla Mostra del Cinema di Venezia proprio nella categoria dei documentari.

⁸⁵ Manvell 1980: senza pagina.

ove si delinea la storia dell'automobile, *We've Come a Long Way* (1952, di Bob Privett), che illustra come nel tempo siano state modificate le petroliere, *Power to Fly*, che ripercorre la storia dell'aviazione, *Down a Long Way* (1954, di Bob Privett), nel quale si delinea come s'individuò un pozzo di petrolio e in cosa consista il lavoro di trivellazione, *Animal, Vegetable and Mineral* (1955, di Louis Dahl), il quale è incentrato sui lubrificanti e le trasformazioni da essi attraversate nel corso dei secoli, *Speed the Plough*, ove si traccia la storia dell'agricoltura e si delineano i suoi moderni sviluppi, e *The Energy Picture* (1959, di Gerry Potterton e John Halas), nel quale si spiega in che modo l'industria petrolifera concorra a rispondere alla domanda di energia del mondo intero.

Questi cortometraggi sono realizzati alternando inquadrature i cui fondali sono ricchi ad altre in cui sono dipinti a chiazze di colore o addirittura in un'unica tonalità. Inoltre, nel creare tali film si è economizzato qua e là sui movimenti in favore di disegni statici cui viene conferito un senso di moto per mezzo di un montaggio rapido o attraverso carrelate e zoom. S'impiega quindi un'animazione limitata nel senso delineato nel capitolo precedente.

Ciò detto, nei materiali pubblicitari che ne hanno accompagnato la distribuzione, questi film vengono tutti descritti come pellicole «made to entertain as well as to instruct»⁸⁶ e, in effetti, in linea con questo proclama, anch'essi sono realizzati ricorrendo a tutta la gamma dei procedimenti propri dell'animazione favolizzante. In ciascuno di essi, infatti, gli eventi illustrati dalla *voice of God* vengono messi in scena e drammatizzati attraverso attori animati. Abbonda, poi, il ricorso alla condensazione, soprattutto in virtù del fatto che la maggior parte di queste pellicole propone un

⁸⁶ Si vedano ad esempio Anonimo 1954: i; Anonimo 1956e: 58.

percorso storico e, pertanto, si è reso necessario riassumere in pochi minuti fatti occorsi nell'arco di decenni o addirittura secoli. Per di più, nella quasi totalità di queste pellicole troviamo l'uso della gag, come risulta evidente anche solo dalla descrizione che di questi titoli è stata fornita dalla critica. Difatti, ad esempio, Orna sulle pagine di *Films and Filming* presenta *Power to Fly* e *Speed the Plough* rispettivamente come un film in cui «humour occurs in many places»⁸⁷ e come una pellicola che «*possesses humour, tempo and an original continuity link in the form of a talking scarecrow*»⁸⁸, mentre sul *Monthly Film Bulletin* si parla di *We've Come a Long Way* come di un cortometraggio che «*makes its points lucidly and brightly*»⁸⁹. Inoltre, non è infrequente in queste opere il ricorso alla metamorfosi. Ad esempio, in *Power to Fly* le varie evoluzioni che hanno portato dal bombardiere a un più recente aereo passeggeri di grandi dimensioni sono rese visivamente mostrando un singolo velivolo che assume rapidamente le forme dei diversi modelli di aeromobili sviluppati nel corso degli anni intercorsi tra la fabbricazione del primo e quella del secondo. Analogamente, in *The Moving Spirit* vi è una scena in cui la riconversione dell'industria automobilistica al termine del secondo conflitto mondiale viene rappresentata simbolicamente mostrando una serie di veicoli a motore che, nell'allontanarsi da un paesaggio devastato dalla guerra per entrare in uno dove regna la pace, si trasformano in eleganti automobili per il trasporto di civili. Qualcosa di molto simile accade anche nell'ultima sequenza di *Animal, Vegetable and Mineral*, nella quale vediamo una stessa macchina cambiare continuamente forma e colore mentre attraversa rapidamente paesaggi con climi e vegetazione molto diversi.

⁸⁷ Orna 1955a: 9.

⁸⁸ Orna 1957: 33. Corsivo mio.

⁸⁹ Anonimo 1951: 302. Corsivo mio.

A ciò si aggiunga che sovente in questi cortometraggi persone o oggetti si materializzano improvvisamente sullo schermo. In altre parole, compaiono come per magia. Si pensi a *The Moving Spirit*. Qui vi è un'inquadratura in cui, quando un primo esempio di locomotiva si avvicina a una collina, tutt'a un tratto su quest'ultima appare l'entrata di un tunnel, consentendo così al veicolo di procedere nella propria marcia, nonché vi è una scena nella quale i sedili di quella che il narratore definisce una «baby car» vengono progressivamente riempite da donne che compaiono dal nulla. Allo stesso modo, in *Down a Long Way* vi è un momento in cui un geologo intento a individuare un pozzo di petrolio sente la necessità di vedere l'area che sta studiando dall'alto. Egli spicca, pertanto, un balzo in aria e intorno a lui prende improvvisamente forma un aeroplano, grazie al quale può sorvolare la zona.

Non mancano, inoltre, nemmeno casi di trasposizioni letterali in immagini di quanto affermato dal narratore, di elementi inanimati che acquistano vita propria o dell'impiego dell'antropomorfismo. Un esempio del ricorso al primo procedimento si ha in *Power to Fly*, ove vi è una scena in cui, quando la voce *over* annuncia che durante la Seconda Guerra Mondiale l'aviazione civile è stata «overtaken by the shadow of war», una semi oscurità avvolge improvvisamente l'aeromobile che in quel momento viene mostrato volare a mezz'aria. Il secondo è rintracciabile, invece, nella parte iniziale di *As Old As the Hills*, nella quale vediamo alcune taniche di benzina riempie il serbatoio di una macchina in autonomia, mentre l'antropomorfismo lo troviamo in *Speed the Plough*, il cui protagonista è uno spaventapasseri dotato di parola e pensiero, o in *We've Come a Long Way*, ove il gas presente nel petrolio, intorno alla cui instabilità ruota gran parte della narrazione, è rappresentato come un'informe chiazza grigio-blu dall'aspetto diabolico dotata di tratti umani. In entrambi questi ultimi due film è presente, inoltre, la

sineddoche generalizzante. Difatti, nel primo, che è descritto nel suo materiale pubblicitario come un film che «covers six hundred years of development in a light-hearted but factual manner»⁹⁰, si seguono le vicissitudini di un solo agricoltore, il quale rappresenta però l'intera categoria professionale. Allo stesso modo, nel secondo si adopera una sola petroliera per mettere in scena gli stadi evolutivi attraversati da questo tipo d'imbarcazione nei decenni. Tale procedimento viene, però, adottato anche in *The Energy Picture*, nel quale è attraverso un singolo uomo che s'illustra come la nostra specie abbia progressivamente scoperto l'esistenza di diversi tipi di energia (quali quella eolica, solare, idrica e così via).

Come risulta evidente, al pari di quanto osservato in relazione a quella avente per protagonista Charley, anche questa serie fa un impiego del modo di rappresentazione più finzionale dell'animazione, anche se non necessariamente i procedimenti qui illustrati sono tutti compresenti in uno stesso cortometraggio né, se lo sono, lo sono in egual misura. Allo stesso modo, è rintracciabile in ciascuna di queste otto pellicole la presenza di una narrazione onnisciente in voce *over* eccentrica. Tuttavia, non vi è un'unica modalità con cui in esse si smorza il carattere veridittivo della *voice of God*. Ad esempio, in *Down a Long Way* ciò viene fatto legando a tratti quest'ultima a un personaggio della diegesi, e più precisamente facendo ad esempio riportare al narratore i pensieri del succitato geologo impegnato a cercare un giacimento di petrolio. In *We've Come a Long Way*, invece, tale effetto si ottiene facendo dialogare la voce *over* con la voce *off* della figura del capitano di una petroliera, che, per sineddoche generalizzante, rappresenta tutti i comandanti che si sono trovati al timone di questa tipologia

⁹⁰ Anonimo 1956e: 58.

d'imbarcazione.⁹¹ Diversamente, in *Speed the Plough* la narrazione è resa eccentrica affidandola a un personaggio della diegesi (ovvero al summenzionato spaventapasseri), mentre in film quali *As Old As the Hills*, *Animal, Vegetable and Mineral* e *The Energy Picture* tale risultato è raggiunto limitando significativamente il suo intervento in favore di lunghi momenti in cui le immagini sono accompagnate solo da una musica extradiegetica.

Infine, per quanto riguarda le marche veridittive, va detto che, a differenza di quanto si è notato per la serie "Charley", qui un limitato impiego dell'animazione sobria è rintracciabile. Si ricorre, infatti, qua e là alla *x-ray animation* combinata con frecce e un linguaggio grafico di natura scientifica per illustrare, ad esempio, il funzionamento interno di un macchinario, come nel caso di *Animal, Vegetable and Mineral* e di *The Moving Spirit*,⁹² o per spiegare il fenomeno della stratificazione del terreno, come avviene in *As Old As the Hills*.⁹³ Ciò nonostante, essendo nel complesso, come si è visto, il modo di rappresentazione qui impiegato estremamente finzionale, la presenza di una piccola quantità di animazione sobria non è sufficiente a bloccare la diegettizzazione.

Nel complesso, da una disamina di questi titoli emerge dunque come, analogamente ai documentari animati prodotti dai Walt Disney Studios, anche quelli girati dallo studio Halas & Batchelor, in linea con quanto scritto dall'animatore inglese nonché, più in generale, con quelle che si è visto essere divenute le caratteristiche di questa forma audiovisiva nella fase del *cartoon documentary*, sono pellicole che, al fine d'istruire in modo piacevole lo spettatore su un aspetto del reale, si avvalgono di tutta la

⁹¹ Si noti che questo personaggio non viene mai incarnato in un attore animato. Ci si limita a suggerirne l'appartenenza alla diegesi mostrando l'interno di quella che si finge sia la sua abitazione.

⁹² Più precisamente, in *Animal, Vegetable and Mineral* viene adoperata per spiegare come, in passato, l'olio surriscaldandosi rovinasse i pistoni dell'automobile, mentre in *The Moving Spirit* per viene utilizzata per illustrare il funzionamento del motore a gas.

⁹³ In questa pellicola è presente anche un'ulteriore marca veridittiva: l'indicazione nei titoli di testa che ci si è avvalsi di consulenti scientifici. Nel cartello iniziale di questa pellicola, infatti, leggiamo: «A film based on material supplied by Fields and Geological Department».

gamma dei procedimenti propri dell'animazione favolizzante così come di una *voice of God* eccentrica. Inoltre, sono il risultato di una ricerca sull'argomento di cui s'intende dare conto e, a livello produttivo, sono realizzati economizzando a tratti sia sui movimenti sia sui fondali. In altre parole, anche queste opere possono essere considerate film manifesto del documentario animato del periodo in oggetto.

Più in generale, poi, affiora come nello sviluppo di questa forma audiovisiva nell'epoca del *cartoon documentary* abbia avuto un ruolo non secondario il fatto che si sia venuta a creare una committenza per tale tipologia di opere. Non solo, infatti, quelli che si sono identificati come i documentari animati disneyani per eccellenza sono stati realizzati su commissione, ma addirittura nel caso dello studio britannico la presenza di enti interessati a commissionare queste opere ha avuto un ruolo così significativo nella scelta di dar vita a codesti lavori che, come si è visto nel terzo capitolo, nel dare la sua definizione di documentario animato Halas associa questa stessa forma audiovisiva al concetto di film sponsorizzato più che non a quello di opera a carattere educativo, come fa invece Disney nel suo articolo "Animated Cartoon".

VII. IL DOCUMENTARIO ANIMATO CONTEMPORANEO

VII.1. Le sopravvivenze del *cartoon documentary*

Documentari animati dal carattere espositivo, analoghi a quelli prodotti nella fase del *cartoon documentary*, non hanno smesso di venir realizzati nella contemporaneità più stretta. Difatti, così come, nell'ambito della non fiction dal vero, con l'avvento del cinema *vérité* e il diffondersi della modalità di rappresentazione osservativa non si abbandona quell'approccio imperniato su una «informing logic carried by the spoken word»¹ che era stato dominante nel periodo del documentario classico, anche nel caso del documentario animato la forma di racconto del reale che ha prevalso fino alla seconda metà degli anni Ottanta non scompare. Essa viene, però, confinata alla creazione di prodotti, per lo più destinati alla televisione, volti a illustrare argomenti scientifici o a restituire un percorso storico. È il caso, ad esempio, de *Il était une fois... la vie*, popolare serie a disegni animati creata da Barillé nel 1987 per il canale France 3,² in ciascuna puntata della quale si spiega il funzionamento di un organo o di un apparato del corpo umano, drammatizzando quanto avviene al suo interno attraverso il ricorso ad attori animati. Più precisamente, in ogni episodio è presente una voce *over* dal tono didattico che viene resa eccentrica sottraendole a tratti il compito di informare lo spettatore per affidarlo a un anziano globulo rosso antropomorfo. In questa serie, inoltre, in linea con la tradizione instaurata da Disney, cellule, neurotrasmettitori, antigeni e così via vengono mostrati come dei lavoratori con compiti specifici e sovente li vediamo combattere contro microbi, germi e analoghi “nemici” per proteggere il corpo-fabbrica.

¹ Nichols 2001: 167.

² Barillé porta avanti con questa serie un percorso iniziato sul finire del periodo del *cartoon documentary* con *Il était une fois...l'homme*, ciascun episodio della quale traccia la storia dell'umanità dal big bang in poi, e destinato a proseguire fino al 2008 con i lavori *Il était une fois... les Amériques* (*Alla scoperta delle Americhe*, 1991, France 3), *Il était une fois... les Découvreurs* (*Grandi uomini per grandi idee*, 1994, France 3) e *Il était une fois... notre Terre* (*C'era una volta... la Terra*, 2008, France 3).

In breve, facendosi specchio del proprio sottotitolo, «la *fabuleuse* histoire du corps humain», *Il était une fois... la vie* fa mostra di tutta la gamma di procedimenti che si sono individuati come propri dell'animazione favolizzante – incluso il simbolismo, che possiamo rintracciare nella scelta di rappresentare gli zuccheri come caramelle o i sali minerali come saliere. Al tempo stesso, però, sempre seguendo i canoni del documentario animato del *cartoon documentary*, per realizzare questa serie ci si avvale della consulenza scientifica di un membro della New York Academy of Science, Alexandre Dorozinski, così da ottenere un prodotto che, oltre a risultare accattivante agli occhi dello spettatore, dia conto correttamente degli argomenti trattati.³

Un altro importante esempio di documentario animato contemporaneo destinato al piccolo schermo e creato adottando l'approccio espositivo caratteristico della fase del *cartoon documentary* è il britannico *Walking with Dinosaurs*. Presentato come una «natural history series»⁴ in sei episodi e costato sei milioni di sterline, questo prodotto audiovisivo “riporta in vita” i dinosauri grazie all'impiego dell'animatronica e di avanzate tecniche di *computer animation*. A dirigerlo nel 1999 è Tim Haines, il quale all'epoca aveva già alle spalle la realizzazione di diversi programmi scientifici e, essendo rimasto affascinato da *Jurassic Park* (*Id.*, 1993, di Steven Spielberg), propone alla BBC di realizzare una versione fattuale di questo lungometraggio.⁵ La serie che ne scaturisce viene presentata nei suoi materiali paratestuali come uno «scientifically accurate portrayal of dinosaurs»⁶, sottolineando come per crearla siano stati consultati oltre cento esperti in materia tra paleontologi, paleobotanici, paleo-entomologi, geologi e così via. Viene altresì messo in risalto come si sia scelto di usare come scenografia

³ Si noti che il fatto che ciascun episodio sia stato creato avvalendosi della consulenza di Dorozinski viene evidenziato segnalandolo nei titoli di coda.

⁴ Midgley 1999a: 9. Cfr. anche McCarthy 1999: 10.

⁵ Cfr. Anonimo 1999: 8. Non a caso nelle recensioni non è infrequente che si descriva la serie come «a sort of *Life on Earth* meets *Jurassic Park*» (McCarthy 1999: 10).

⁶ Midgley 1999a: 9. Cfr. anche Champkin 1999: 6; Anonimo 1999: 8.

paesaggi il più possibile autentici, effettuando delle riprese nelle foreste del Cile e della Nuova Caledonia, nonché presso il Redwood National Park della California, tutte aree naturali dove tutt'oggi sono presenti esemplari di vegetazione non dissimili da quelli dell'era preistorica.⁷ Ancora una volta, però, l'obiettivo è di dar vita a un prodotto che sia contenutisticamente il più possibile accurato, ma che al contempo sappia affascinare lo spettatore. Nel pressbook, infatti, si sottolinea come *Walking with Dinosaurs* sia una serie che «combines rigorous science with the mystery and excitement of the most spectacular creatures the world has ever known»⁸ e si spiega: «Tim had to set about the challenge of making something that was scientifically rigorous *as well as being dramatic and entertaining*»⁹. Ecco allora che la *voice of God* nell'incipit del primo episodio chiede in modo sostanzialmente esplicito allo spettatore di mettere in atto una lettura favolizzante nel momento in cui afferma: «Imagine you could travel back in time, to a time long before man, back across 65 million years». Per di più, poco dopo, il narratore si riferisce a quello che sta per raccontare come a una «story». Proprio in relazione alla voce *over*, inoltre, va detto che, se, da un lato, come delinea Honess Roe, porta su di sé «a significant amount of the burden of verifying the documentary veracity of the images»¹⁰ e, come nota il critico del *The Guardian* Mark Lawson, il fatto che essa contenga «the suggestion of a news reporter in his voice» risulti «crucial to the series aim of giving the illusion of live pictures from the Jurassic era»¹¹, dall'altro essa viene resa eccentrica sia tramite la presenza di quella che James Walton sul *Daily Telegraph* descrive come una musica di accompagnamento «hammily attention-seeking as that of

⁷ Midgley 1999a: 9; Anonimo 1999: 4.

⁸ Anonimo 1999: 4.

⁹ *ivi*: 8. Corsivo mio.

¹⁰ Honess Roe 2013: 50.

¹¹ Lawson 1999: 17.

any low-budget sci-fi movie»¹² sia attraverso lo stesso testo pronunciato dal narratore. Proprio il modo di raccontare la vicenda di quest'ultimo finisce, inoltre, per conferire caratteri antropomorfi (che di per sé a livello visivo non sarebbero invece rintracciabili) ai dinosauri, portando ad esempio il recensore dell'*Evening Standard*, Pete Clark, ad affermare: «*Walking With Dinosaurs* was further proof of the fact that we can never portray animals of any description without resort to anthropomorphism»¹³. Ne consegue che, come messo in evidenza sempre da questo critico, in linea sia con le caratteristiche del documentario animato in generale sia con quelle della fase del *cartoon documentary*, «[...] with *Walking With Dinosaurs* [...] we get to see the beasts in a fully fledged drama»¹⁴.

Il successo ottenuto da questa serie ha portato in Gran Bretagna (e non solo) alla realizzazione di molti altri prodotti analogamente volti a raccontare aspetti diversi della preistoria. Tra essi si ricordano, in particolare, i progetti creati proprio come *sequel* di *Walking With Dinosaurs*, ovvero *Walking with Beasts (I predatori della preistoria, 2001, di Tim Haines, Jasper James e Andrew Wilks, BBC/Discovery Channel, 15 novembre–21 dicembre)*, *Walking with Caveman (2003, BBC/Discovery Channel, 1 aprile)* e *Walking with Monsters – Life Before Dinosaurs (L'impero dei mostri – La vita prima dei dinosauri, 2005, di Andrew Wilks, BBC, 5 novembre)*, ma anche lavori indipendenti rispetto a questo *franchise* come il già citato *Planet Dinosaur*.¹⁵

Un caso ancor più recente di documentario animato creato in linea con quelle che si è individuato essere le caratteristiche del periodo del *cartoon documentary* è, poi, *Cosmos: A Spacetime Odyssey*. Anche in questa serie statunitense del 2014, in ciascuna

¹² Walton 1999: 44.

¹³ Clark 1999: 17.

¹⁴ *Ibidem*.

¹⁵ Per una trattazione di quest'ultima serie cfr. Honess Roe 2013: 46-55.

puntata della quale si mescolano animazione e *live-action* per illustrare importanti scoperte e teorie scientifiche, vengono coniugati intrattenimento e rigore dal punto di vista contenutistico. Riferendosi alle sequenze in animazione, che sono state realizzate inserendo all'interno di scenografie ottenute stratificando immagini fotografiche figure plasmate con la tecnica della silhouette, la produttrice Kara Vallow spiega che esse

had to do a lot of things: They had to tell historical tales of real scientists and events in an engaging way, which is not always easy as many stories lacked a lot of obvious visual punch; they had to accurately convey scientific concepts and information; they had to look of a piece with both the live-action sequences of host Neil DeGrasse Tyson and the slick CGI visual effects created by Rainer Gombos; and they had to not draw the wrong kind of attention to themselves by being too cartoony.¹⁶

A ciò il capo animatore Brent Woods aggiunge: «As we got into storyboarding process, we would work with research – and we would do our own – and that would sometimes greatly affected [sic] how we told the story, in a shocking way»¹⁷. In continuità con quanto si è visto essere caratteristico del documentario animato della fase del *cartoon documentary* si è, quindi, lavorato a stretto contatto con esperti in materia e al tempo stesso, come emerge dalle parole di Vallow, si è fatto ricorso a tutti i procedimenti dell'animazione favolizzante. Non ci si è, infatti, semplicemente limitati a far interpretare ad attori fatti di linee e colori i grandi scienziati del passato, così da mettere in scena le loro scoperte, bensì le si è anche drammatizzate e si sono impiegati stratagemmi quali la materializzazione improvvisa di figure o oggetti, il simbolismo, la metamorfosi, la condensazione e così via. Un esempio di utilizzo del primo procedimento si ha nel secondo episodio della serie, *Some of the Things that Molecules Do* (*Sopravvissuti all'Apocalisse*, 2014, di Bill Pope, FOX/National Geographic Channel, 16 marzo), quando, nello spiegare come i cani derivino da lupi ostili poi fattisi progressivamente amici dell'uomo ed esteticamente più graziosi al fine di poter

¹⁶ Vallow in McLean 2014: 24.

¹⁷ Woods in *ivi*: 25.

sopravvivere, appaiono sullo schermo dal nulla esemplari di diverse razze. Metamorfosi e condensazione le troviamo, invece, combinate tra loro nella terza puntata della serie *When Knowledge Conquered Fear* (*Il potere della scienza*, 2014, di Brannon Braga, FOX/National Geographic Channel, 23 marzo), ove per restituire il passaggio del tempo in pochi secondi si mostra uno stesso paesaggio in stagioni diverse facendolo mutare rapidamente per assumere quei tratti che nell'immaginario comune connotano primavera, autunno, estate e inverno. Nel medesimo episodio è presente, poi, anche un caso di simbolismo. Difatti, nel momento in cui il narratore informa il telespettatore che nelle culture antiche l'apparizione di una cometa era sempre letta come presagio d'imminenti sventure (cambiava solo il prospettato disastro cui veniva associata) viene proposto il campo lungo di un panorama cittadino sul quale piovono teschi infuocati, simbolo di morte (cfr. figura 56).



Figura 56. Fotogramma relativo a *When Knowledge Conquered Fear* in cui si ha un esempio di simbolismo visivo.

A quanto delineato finora si deve altresì aggiungere che anche qui è presente una *voice of God* eccentrica. Difatti, il compito di informare lo spettatore è affidato all'astrofisico e divulgatore scientifico Neil deGrasse Tyson, il quale nelle sequenze dal vero è fisicamente presente. Pertanto, la narrazione passa dall'essere in voce in, quando si ricorre alla *live-action*, all'essere in voce *over*, nel momento in cui s'impiega l'animazione. Inoltre, nelle sequenze realizzate avvalendosi di quest'ultimo mezzo

d'espressione, così come si è visto essere il caso per *Il était une fois... la vie*, viene data la parola anche agli attori animati, i quali non si fanno però veicolo di una testimonianza del loro referente reale (come si vedrà essere invece normalmente il caso nel documentario animato contemporaneo), bensì recitano un testo scritto da uno sceneggiatore con il duplice intento di drammatizzare i fatti narrati e di fornire allo spettatore ulteriori informazioni circa l'argomento trattato.

Proprio questo dar la parola ai personaggi della diegesi in alternanza rispetto alla *voice of God* (e non semplicemente per metterli in dialogo con quest'ultima, come si è visto accadere spesso nei cortometraggi appartenenti a tale forma audiovisiva che sono stati realizzati prima della metà degli anni Ottanta) per portare avanti la narrazione e veicolare nuovi contenuti è un tratto che ritorna nei documentari animati contemporanei realizzati in continuità rispetto a quelli del periodo del *cartoon documentary*. L'approccio espositivo affermatosi negli anni Quaranta non si limita, dunque, a sopravvivere venendo impiegato a livello transnazionale, ma va incontro anche a piccole evoluzioni, quale appunto quella di far recitare ai personaggi un testo, come accade anche nel lungometraggio *Dead Reckoning – Champlain in America* di Marc Hall. Prodotto da Frank Christopher per conto della PBS e pensato per il piccolo schermo, questo documentario animato ad argomento storico mette in scena e drammatizza, attraverso il ricorso ad attori animati, la vicenda di colui che viene ritenuto essere il fondatore del Québec: l'esploratore ed esperto cartografo Samuel de Champlain. In questo caso lo stesso Christopher ha dichiarato che si è scelto di ricorrere all'animazione sia per ottenere un prodotto capace di avvicinare i telespettatori più giovani all'argomento sia perché questo mezzo d'espressione avrebbe consentito di proporre una ricostruzione più accurata nei ristretti tempi a disposizione rispetto a

quella che si sarebbe potuta ottenere se si fosse realizzato un docudrama dal vero.¹⁸ E, così come si è osservato per i precedenti esempi, anche qui abbiamo appunto una narrazione onnisciente in voce *over* che si fa spesso assente per lasciare che siano gli attori stessi a parlare.¹⁹ Questo lungometraggio presenta, tuttavia, un'ulteriore peculiarità rispetto ai lavori della fase del *cartoon documentary*. Non ci si è, infatti, limitati a consultare storici e geografi per assicurarsi che quanto raccontato fosse contenutisticamente corretto. Questi esperti vengono addirittura fatti apparire sullo schermo attraverso l'inserimento di brevi interviste in *live-action* che assumono la funzione di conferire veridizione alle più ampie parti in animazione realizzate non solo ricorrendo a quel modo di rappresentazione e a quel linguaggio grafico che si è definito favolizzante, ma facendo anche largo uso di procedimenti del cinema di finzione in generale, come il flashback. L'impostazione qui adottata è pertanto la medesima propria del periodo del *cartoon documentary*, ma con delle contaminazioni analoghe a quelle cui il documentario espositivo dal vero è andato incontro nella contemporaneità. Nell'ambito del cinema di non fiction in *live-action*, infatti, le interviste a esperti dell'argomento affrontato sono diventate negli ultimi decenni una marca veridittiva ricorrente, se non addirittura onnipresente.²⁰

In sintesi, possiamo dunque notare come documentari animati creati secondo i canoni che si è visto essere propri della produzione afferente a questa forma audiovisiva precedente alla seconda metà degli anni Ottanta continuano tutt'oggi a venir realizzati. Tuttavia, in primo luogo, tale approccio viene adottato pressoché esclusivamente per la creazione di opere a carattere divulgativo volte a popolarizzare la scienza o la storia e,

¹⁸ Cfr. Frank Christopher intervistato da Jacquie Czernin all'interno del programma radiofonico *Breakaway* il 21 agosto 2009. Il *podcast* dell'intervista può essere ascoltato sul sito *Champlain in America – The Film*, http://champlaininamerica.org/behindTheScenes/media_coverage.html (20 dicembre 2015).

¹⁹ Tale *voice of God* è ulteriormente particolare in quanto s'impiega una voce femminile e non maschile com'è consuetudine.

²⁰ Cfr. Nichols 2001: 154-155; Roscoe; Hight 2001: 16.

in secondo luogo, va incontro a delle piccole evoluzioni. Questo tipo di documentari animati viene, infatti, avvicinato ancor più al docudrama attraverso la scelta di far recitare agli attori fatti di linee e colori un vero e proprio testo, nonché andando in alcuni casi ad aprirsi a quello che nel frattempo è venuto affermandosi come un nuovo elemento di veridizione dei documentari dal vero realizzati adottando la modalità di rappresentazione espositiva: l'intervista a esperti in materia.

VII.2. Verità private e realtà interiori: le peculiarità della produzione contemporanea

Sebbene non scompaiano quelle opere dal carattere espositivo che hanno dominato il periodo del *cartoon documentary*, a partire dal 1985 il concetto di documentario animato viene, però, ad associarsi con frequenza crescente a prodotti in animazione che danno conto di un aspetto del reale attraverso le testimonianze di uno o più individui che l'hanno esperito in prima persona. In altre parole, s'inizia progressivamente a impiegare quest'espressione per riferirsi a prodotti audiovisivi di non fiction sempre realizzati avvalendosi dell'animazione favolizzante, i quali tuttavia non propongono più allo spettatore "verità assolute" e resoconti oggettivi circa un aspetto del fattuale, bensì uno o più punti di vista su di esso. La principale caratteristica del documentario animato contemporaneo è, infatti, la soggettività. In altre parole, esso si diviene una forma audiovisiva «of 'personal voices'»²¹, in modo non dissimile da quanto Renov mostra accadere nel coevo cinema del reale dal vero. Il teorico statunitense mette, difatti, in luce come persino documentari di denuncia quali i lungometraggi di Michael Moore *Roger and Me (Id., 1989)* e *Bowling for Columbine*

²¹ Renov 2008: 48.

non solo restituiscano il punto di vista soggettivo del loro regista sull'aspetto del reale di cui danno conto, ma a tratti si facciano addirittura autobiografici, raccontando frammenti del passato del *filmmaker*.²² A evidenziare in modo ancor più chiaro come in generale una peculiarità della produzione di non fiction successiva alla metà degli anni Ottanta sia il restituire visioni personali sul fattuale è Nichols, quando scrive: «A [...] trend, evident in many recent works, is a shift away from information and advocacy for a specific position on an issue to the subjective and experiential, an awareness of what it feels like to live in the world in a particular way»²³. Il documentario animato contemporaneo attraversa, dunque, la medesima evoluzione cui è andata incontro la non fiction dal vero, giacché da informativo e didattico diviene un “cinema dell’io” che sovente esternalizza ricordi, ovvero che tende a fare leva su una facoltà intellettuale non oggettiva qual è la memoria. Quest’ultima, infatti, come rilevano Landesman e Bendor, «includes events and experiences that took place factually, and events and experiences that did not», mescola «the real and the imagined, the actual and the fantastic»²⁴. Più precisamente, come notato da Cassady sulla rivista *Video Librarian* in relazione a *Couleur de Peau: Miel*, i documentari animati successivi al 1985 sono tendenzialmente dei «docu-memoir»²⁵, i quali, analogamente a quanto scrive Paola Voci in riferimento alla produzione cinese di opere appartenenti a questa forma audiovisiva, sono «set out to preserve and visualize memories of a *personal past*»²⁶. In altre parole, cercando di catturare «the emotional and not only the factual dimension of one’s memory»²⁷ attraverso la costruzione di film che ruotano intorno a testimonianze risultate di ricordi personali, nelle quali quindi inevitabilmente i fatti sono un tutt’uno con le fantasie, si

²² Cfr. *Ibidem*.

²³ Nichols 2016: xvi.

²⁴ Landesman; Bendor 2011: 3.

²⁵ Cassady 2014: 48.

²⁶ Voci 2010: 62. Corsivo mio. Per una panoramica dei documentari animati realizzati in Cina cfr. *ivi*: 62-70.

²⁷ *ivi*: 61.

ottengono opere ove, analogamente a quanto Renov nota accadere per il documentario autobiografico nel suo saggio “First-person Films: Some Theses on Self-inscription”, le verità offerte «are often those of the interior rather than of the exterior»²⁸. E, a volte, si va addirittura a sfruttare l’animazione per rendere visibili quelle verità interiori di cui il soggetto dà conto nella propria testimonianza orale in modo non dissimile da quanto, nell’ambito del cinema di finzione dal vero, è stato fatto dall’avanguardia espressionista negli anni Venti.²⁹ Emblematico in tal senso è *Ryan*, cortometraggio con il quale Landreth ha introdotto la nozione di «psycorealism»³⁰, applicabile in realtà a molti documentari animati, e in particolare a quel filone che, come si vedrà più avanti, esplora il tema della malattia mentale.³¹ Nello specifico, in questo film si rendono visive le emozioni e i danni psichici subiti nel tempo sia dal regista sia dal vero soggetto del cortometraggio, ovvero l’animatore Ryan Larkin. Ad esempio, quando il primo spiega di essersi sentito un fallito nell’ottobre del 1963, il suo volto viene d’improvviso imprigionato nella morsa paralizzante di alcune strisce dai colori sgargianti o, nel momento in cui, sempre Landreth, suggerisce a Larkin di smettere di bere, per segnalare l’innocenza con cui egli dà questo consiglio all’anziano animatore, sopra la sua testa appare un’aureola (cfr. figura 57).

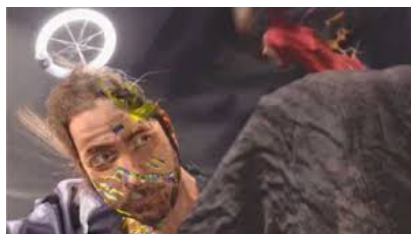


Figura 57. Fotogramma tratto da *Ryan* raffigurante Landreth con un’aureola in testa.

²⁸ Renov 2008: 41.

²⁹ Non a caso *Ryan* sulla rivista *Cinema Scope* viene descritto come «a near-perfect synthesis of reportage and expressionism that sums up the deep contradictions of its subject» (Anonimo 2005a: 50).

³⁰ Landreth in Kriger 2012: 151. Con questo termine il regista intende l’andare a «expose the realism of the incredible complex, messy, chaotic, sometimes mundane, and always conflicted quality we call human nature» (Landreth in Moore 2011: senza pagina).

³¹ L’applicabilità di questo concetto di Landreth al filone in oggetto è stata sottolineata anche dalla regista britannica Samantha Moore (cfr. Moore 2011).

Per quanto concerne gli argomenti trattati in questi film, va detto che in un numero consistente di documentari animati successivi al 1985 a essere raccontate sono memorie traumatiche, che possono essere legate a violenze subite, all'aver dovuto abbandonare la propria patria, all'aver perso uno o entrambi i genitori e così via. Si pensi a *His Mother's Voice*, costruito intorno alle dichiarazioni di una madre che parla della notte in cui suo figlio è stato brutalmente strappato alla vita, alla serie *Seeking Refuge*, in ciascun episodio della quale un bambino racconta del momento in cui è stato costretto a fuggire dal proprio paese d'origine a causa di guerre o altri soprusi per rifugiarsi in Gran Bretagna, o a *Silence*, ove Tana Ross narra della propria infanzia trascorsa in un campo di concentramento, ma anche ai lungometraggi *Couleur de Peau: Miel*, in cui il regista spiega di aver perso i propri genitori da piccolo e illustra le difficoltà incontrate nel vivere da coreano in una famiglia adottiva belga, o *Vals Im Bashir*, non a caso descritto dallo studioso Timothy Corrigan come «an editorial investigation by an individual adrift in a historical trauma that has fragmented him both personally and socially»³². E gli esempi in tal senso potrebbero moltiplicarsi pressoché all'infinito, dato che la maggior parte dei documentari animati contemporanei restituisce appunto proprio la testimonianza di una o più persone circa un'esperienza traumatica vissuta in un passato più o meno recente. Se ciò accade, è forse in parte dovuto al fatto che parlare attraverso l'animazione di quanto vissuto viene visto dai registi come un modo per superare, o quantomeno affrontare, quel dato trauma. In alcuni casi il dar luce a un documentario animato che racconti l'esperienza dolorosa vissuta è, infatti, divenuto proprio una sorta di terapia per il suo creatore. Ad esempio, è in quest'ottica che Ari Folman si è accinto a realizzare *Vals Im Bashir*. Durante un'intervista rilasciata in

³² Corrigan 2011: 166.

occasione della proiezione del suo lungometraggio al Festival di Cannes egli ha dichiarato: «Quattro anni fa ho iniziato a lavorare a questo progetto [...] perché avevo bisogno di ricostruire una memoria che avevo completamente perso, cancellato»³³. L'impressione che frequentemente vi sia stata proprio la volontà da parte dei registi di superare un trauma personale alla base della realizzazione di un documentario animato viene restituita altresì dalla giornalista Jo-Anne Velin nel dar conto sulla rivista *DOX* nel marzo del 2009 dei lavori appartenenti a questa forma audiovisiva presentati al festival DOK Leipzig. Ella, difatti, scrive che «sometimes the filmmaking felt like it had become therapy for the director» e porta come esempio *Daddy's Little Bit of Dresden China* (1988, di Karen Watson), ove la regista racconta «her own story of how she was repeatedly molested by her father while growing up»³⁴.

Accanto a quest'ampio filone di documentari animati che narrano di esperienze personali traumatiche, vengono però prodotti anche diversi lavori che hanno per soggetto o la sfera sessuale o una patologia di tipo per lo più mentale, i quali permettono di comprendere al meglio in che termini la produzione contemporanea di questa forma audiovisiva guardi al fattuale in una prospettiva differente da quella adottata nella fase del *cartoon documentary*. Come si è visto, sessualità e malattie venivano, infatti, trattati ampiamente già nel periodo precedente, ma adesso li si approccia in modo ben diverso. Se prima si andava a illustrare la meccanica della riproduzione o di una patologia, ora non interessa più delineare in termini generici come si possa contrarre e trasmettere un morbo o cosa succeda a livello biologico al corpo umano quando si sviluppa o si ammala. A essere oggetto di attenzione sono piuttosto le emozioni, le sensazioni e il vissuto legato alla sessualità o a una patologia. Pertanto, nel momento in cui si parla di

³³ Anonimo 2008: 15.

³⁴ Velin 2009: 15.

malattie, adesso si sposta l'attenzione su infermità che comportano una percezione del reale "anomala" a livelli interiori, quali disturbi mentali e psicologici³⁵ o sintomatologie come la sinestesia, l'autismo e le sindromi di Down e di Asperger.³⁶ Analogamente, i documentari animati ad argomento sessuale ora si soffermano ad affrontare temi che si prestano maggiormente al racconto di esperienze personali, come il primo rapporto sessuale, le ragioni che spingono una donna a sottoporsi a un intervento di labioplastica, le sensazioni provate durante un orgasmo, i problemi cui una coppia può incorrere in camera da letto o l'eroticismo in età avanzata.³⁷ Tuttavia, anche nel momento in cui si sceglie di trattare argomenti "classici" come i cambiamenti cui vanno incontro il corpo di ragazzi e ragazze adolescenti durante la pubertà, lo si fa sempre attraverso il racconto di come una specifica persona li ha vissuti e non più in termini generici. Si consideri, ad esempio, l'episodio *Ilham (13)* di *Bloot* (2006), serie in sei parti creata da Mischa Kamp utilizzando la tecnica del *rotoscoping*. Com'è intuibile dal titolo stesso del cortometraggio, la protagonista qui è una ragazza mussulmana di tredici anni di nome Ilham che racconta in che circostanze le è sopraggiunto il primo ciclo mestruale e che sensazioni ciò le abbia procurato. Più precisamente, si alternano mezzi primi piani e totali raffiguranti la giovane seduta su un divano mentre racconta quanto le è occorso a

³⁵ Esempi in tal senso sono i cortometraggi diretti nel 2004 da Andy Glynne *Fish on a Hook*, *The Light Bulb Thing*, *Dimensions* e *Obsessively Compulsive*, i quali fanno parte della serie *Animated Minds* e parlano rispettivamente degli attacchi di panico e dell'agorafobia, della depressione, della paranoia e dei disordini ossessivo compulsivi. Per una trattazione di questa serie cfr. Martinelli 2012: 53-59; Honess Roe 2013: 117-121, 135-136.

³⁶ Di sinestesia si parla in *An Eye-ful of Sound*, mentre l'autismo è al centro di film come *A Is for Autism* e *Snack and Drink*. La sindrome di Down, invece, viene esplorata nel già citato *Tying Your Own Shoes* e in *Petra's Poem* (2012, di Shira Avni), cortometraggio incentrato sulla giovane Petra Tolley. Sulla sindrome di Asperger si ricordano, poi, *An Alien in the Playground* (2004) di Andy Glynne e *Q&A* (2010) dei Rauch Brothers.

³⁷ Questi argomenti vengono affrontati rispettivamente: nel composito cortometraggio Orso d'Oro al Festival di Berlino del 2006 *Never Like the First Time!* (2005, di Jonas Odell), che racconta in successione la prima esperienza sessuale di quattro diverse persone; in *Centrefold*, ove si riportano le testimonianze di tre donne che si sono sottoposte a questo intervento; in *Little Deaths* (2010, di Ruth Lingford), costruito intorno a interviste a molteplici persone che descrivono cosa esperiscono durante un orgasmo; *The Trouble with Love and Sex* (2012, di Jonathan Hodgson), creato sfruttando le registrazioni audio delle sedute effettuate da alcune coppie presso il consultorio inglese Relate; *Backseat Bingo*, nel quale si propongono le dichiarazioni di cinque residenti di una casa di riposo circa la loro (ancora molto attiva) vita sessuale. Per una trattazione più dettagliata del primo cortometraggio si rimanda a Martinelli 2012: 75-81, mentre per una del secondo, del terzo e del quinto si veda Honess Roe 2013: 92-96, 136, 121-124.

inquadrature in cui si mette in scena quanto ella afferma, facendo diventare il suo racconto in voce *over*. Ad esempio, non appena Ilham spiega che il giorno in cui ha mestruato per la prima volta è poi andata in piscina e ha vissuto la spiacevole situazione di perdere l'assorbente in acqua, visivamente ciò viene drammatizzato ricorrendo anche al procedimento della metafora. Si paragona, infatti, l'assorbente disperso nella piscina che genera panico tra i bagnanti ad uno squalo. Lungo tutto l'arco del cortometraggio, inoltre, il pronome "io" viene ripetuto molto spesso, finendo inevitabilmente per rendere evidente come quella narrata sia un'esperienza specifica, legata a quel dato parlante. Pertanto, sebbene ciò che ella racconta, possa essere d'insegnamento ad altre giovani su come comportarsi nel momento in cui hanno il ciclo, siamo qui ben lungi dall'approccio espositivo e informativo valevole per ogni ragazza del disneyano *The Story of Menstruation*.³⁸

In sintesi, usando le parole del regista Shira Avni, possiamo dire che i documentari animati contemporanei sono caratterizzati da una tendenza «to illustrate and experience memory, emotion, interior states, and first-person sensory experiences difficult to re-create as effectively in other forms of cinema»³⁹. Si dà così vita a opere che, a livelli diversi, intrattengono uno stretto rapporto con la forma del cinema del reale soggettiva per eccellenza, ovvero l'autobiografia. In primo luogo, va detto, infatti, che un buon numero delle opere in animazione ad argomento fattuale che sono state identificate come documentari animati dal 1985 in poi sono proprio lavori espressamente autobiografici. È il caso del già citato *Couleur de Peau: Miel* o di *My Universe Inside Out* (1996) di Faith Hubley, in cui la celebre animatrice statunitense

³⁸ È emblematica del passaggio che ha attraversato il documentario animato dalla fase del *cartoon documentary* a quella contemporanea anche la descrizione proposta da Kitson della genesi di *A Is for Autism*. Ella spiega infatti che originariamente «the storyboard featured comments by experts and parents, as well as the autistic people themselves. Later on, it would become clear that the comments of the autistic people were far more poignant and equally informative in their way, so they would constitute the whole soundtrack» (Kitson 2008: 125).

³⁹ Avni 2011: 86.

impiega il suo mezzo d'espressione d'elezione per raccontarsi dando vita a un'opera che Renov ha descritto come «an autobiographical work that activates both meanings of the corpus – the body of the artist (albeit abstractly remembered) as well as the body of work», nonostante giochi «fast and loose with the 'facts', tantalizing more than edifying the audience, offering visual correlatives for elusive interior states rather than demonstrative proofs»⁴⁰. Sono altresì esempi di documentari animati autobiografici i due titoli oggi più noti di questa forma audiovisiva, ovvero *Persepolis* e *Vals Im Bashir*. Sebbene, difatti, ambedue siano attraversati da riflessioni su un ben preciso contesto storico-politico, essi (come del resto la quasi totalità dei documentari animati odierni) sono prima di tutto racconti di storie personali. Più precisamente, il primo è una «animated autobiography»⁴¹ costruita da Satrapi, per sua stessa ammissione, in modo tale che «the personal story, driven by the theme of exile,» risulti «almost more important than the big story»⁴². Analogamente, come spiega Daniele Dottorini, *Vals Im Bashir* non ha come obiettivo la ricostruzione storica del conflitto occorso in Libano nel 1982, bensì l'identificare «la genesi di un ricordo, di un'immagine-ricordo attraverso tutti i passaggi allucinatori e mancanti, traslati, ripresi per mezzo delle testimonianze altrui»⁴³. In altre parole, come scrive la studiosa Paola Voci, questi due film altro non sono se non il racconto di «a painful personal memory», realizzato al fine di aggiungere «the personal truth of the individual experience to the public truth of dramatical historical events»⁴⁴.

In secondo luogo, è importante notare che sovente, anche quando non sono espressamente delle autobiografie, i documentari animati contemporanei contengono in

⁴⁰ Renov 2008: 42.

⁴¹ Lichfield 2007: 33. Nel medesimo articolo si usa per definirlo anche l'espressione «animated biopic of an 'ordinary life'» (*ibidem*).

⁴² Satrapi in *Ibidem*.

⁴³ Dottorini 2009: 38. Al riguardo confronta anche Mengoni 2011: 92.

⁴⁴ Voci 2010: 61-62.

ogni caso degli elementi autobiografici, in modo non dissimile da quanto Renov osserva in relazione al cinema dal vero di Moore. Si pensi, ad esempio, a *Ryan*, a *Minoru: Memory of Exile* (1992, di Michael Fukushima) e a *Irinka & Sandrinka*. Il primo è costruito come un'intervista tra l'animatore Ryan Larkin e il regista Chris Landreth e ha come finalità quella di fornire un ritratto del primo (avvalendosi anche di altre brevi testimonianze di persone che hanno condiviso con lui importanti momenti della sua vita), mostrando in particolare come egli sia passato dall'essere un artista nominato per un Oscar al divenire un senzatetto a causa di un prolungato abuso di alcool e sostanze stupefacenti. Tuttavia, come evidenzia Fore nel suo saggio "Reenacting Ryan: The Fantasmatic and the Animated Documentary" riferendosi a questo cortometraggio, «its subject is as much Landreth's very personalized understanding of and response to Larkin as it is a portrait of Larkin himself»⁴⁵. Non casualmente, il cortometraggio inizia con una sequenza ambientata in un bagno pubblico in cui l'attore animato che incarna il regista si presenta allo spettatore e parla di eventi traumatici vissuti in passato. Ed è solo dopo aver fatto ciò che afferma: «But I'm getting off of subject here, I'm afraid. This story is about Ryan». Invece di introdurre *in medias res* la figura di Larkin, Landreth apre quindi il film parlando di se stesso, quasi a voler segnalare appunto che questa non è solo la storia dell'anziano animatore. Inoltre, anche quando si passa a parlare di quest'ultimo, il personaggio-Landreth resta in scena grazie all'escamotage di proporre l'intervista come una conversazione tra lui e Larkin. Se ciò accade, è perché, come nota sempre Fore, per il regista questo film è anche un modo per esternare le proprie paure che la figura stessa di questo animatore distrutto dall'alcool e dalla droga risveglia in lui. Scrive lo studioso: «Landreth sees (and is disturbed by) a hypothetical version of his

⁴⁵ Fore 2011: 285. Per una più generica trattazione di questo cortometraggio si vedano anche Martinelli 2012: 59-65; Honess Roe 2013: 128-132.

own future in Larkin's story, and his visualization of a physically mangled version of himself is an obvious but strikingly rendered metaphorical representation of his own interior demons»⁴⁶. In breve, pur essendo un documentario animato su Larkin, *Ryan* diventa per Landreth anche uno strumento per parlare più o meno direttamente di se stesso e delle proprie fragilità. Di conseguenza, esso finisce per essere in parte autobiografico.

Qualcosa di analogo avviene anche in *Minoru: Memory of Exile*, cortometraggio che, come il precedente, è prodotto dal National Film Board of Canada e ha per protagonista non il regista, bensì suo padre. Questo film è, infatti, costruito intorno alla testimonianza di quest'ultimo circa il trauma vissuto durante la Seconda Guerra Mondiale, quando, ancora bambino, per il solo fatto di essere un canadese di origini giapponesi, è stato prima privato dei suoi beni e deportato con la propria famiglia in un campo di concentramento nel New Denver e successivamente è stato costretto a trasferirsi in un Giappone che gli era ostile, dal momento che, a dispetto dei suoi tratti somatici, egli era nato e cresciuto a Vancouver. La colonna sonora di questo cortometraggio non si compone però solo delle dichiarazioni fatte dal padre del regista circa il proprio passato. Al contrario, sono presenti anche momenti in cui è Michael stesso a parlare e, se in alcuni casi il suo intervento è volto solo ad aggiungere informazioni non contenute nella testimonianza del padre ma utili allo spettatore per meglio comprendere quanto si stia narrando, in altri egli parla di sé e di come quanto fatto dal genitore abbia influito sulla sua vita. Ad esempio, verso la fine del film il regista, riferendosi al padre, dichiara: «I am a Canadian because he struggled to remain a Canadian». Analogamente, poco prima, si parla di come nella sua famiglia molte

⁴⁶ *ivi*: 285-286.

questioni non siano state oggetto di dialogo e Michael commenta: «Those silences are a large part of my identity, my heritage». Inoltre, visivamente nella parte conclusiva della pellicola vengono proposte delle fotografie che ritraggono il *filmmaker* da piccolo insieme al padre. Anche qui dunque, sebbene il vero protagonista del film sia l'anziano genitore, trovano spazio brevi momenti in cui il regista racconta se stesso.

Similmente, *Irinka & Sandrinka* è basato sulla registrazione di un'intervista della regista Sandrine Stoïanov all'anziana zia russa Irene e, come *Ryan* e *Minoru: Memory of Exile*, è volto principalmente a parlare non tanto della prima quanto piuttosto della difficile infanzia vissuta dalla seconda. Oltre a raccontare, attraverso la testimonianza di quest'ultima, come ella abbia perso la madre all'età di soli tre anni e, dopo essere cresciuta un po' con i nonni materni e un po' con quelli paterni in Russia, si sia dovuta trasferire in Francia per ricongiungersi a un padre che non aveva mai visto prima, il film però dà conto anche delle fantasie che il primo incontro occorso tra una piccola Sandrine e la zia ha suscitato nella prima. Scrive, infatti, Honess Roe: «Stoïanov uses animation to weave together her aunt's memories and her own childhood fantasies of being a young Russian aristocrat»⁴⁷. Ciò è reso possibile dal fatto che, al pari di quanto si è visto per *Ryan*, oltre a proporre nella diegesi per entrambe le figure femminili reali in oggetto un alter ego animato, l'intervista alla donna anziana è strutturata come una conversazione tra lei e la nipote. La regista si ricava così uno spazio anche per parlare di sé.

Da questi tre esempi emerge quindi come, pur essendo costruiti intorno alla testimonianza di una figura altra rispetto al regista di volta in volta in questione, i documentari animati contemporanei possano tuttavia coniugare il racconto delle

⁴⁷ Honess Roe 2013: 152. Per una trattazione più ampia di questo film si veda *ivi*: 152-155.

esperienze del soggetto ufficiale con quello delle memorie personali del loro autore e pertanto, sebbene non siano vere e proprie autobiografie, possano farsi parzialmente autobiografici.

In altre occasioni, poi, questo risultato viene raggiunto operando al contrario, ovvero non più inserendo momenti in cui il regista parla di sé, bensì facendo collaborare i soggetti alla creazione dell'animazione, come accade ad esempio in *A Is for Autism* o in *Tying Your Own Shoes* (2009, di Shira Avni).⁴⁸ Nel descrivere la genesi del cortometraggio di Tim Web, difatti, la studiosa Clare Kitson mette in luce come non solo per creare la componente visiva del film si siano usati per lo più disegni realizzati dalle persone autistiche di cui la colonna sonora restituisce le testimonianze, ma anche come uno di costoro, un bambino di nove anni di nome Daniel Sellers, abbia addirittura contribuito in modo significativo alla creazione delle animazioni. Riferendosi al ragazzo in questione, Kitson illustra:

The initial idea had been for the autistic collaborator to do only the repetitive drawings, the 'inbetweens'. As it turned out, after minimal tuition in the principles of animation, Daniel was able to produce key drawings, leaving Tim and animator Ron MacRae to fill in the inbetweens.⁴⁹

Analogamente, Petra, Matthew, Katherine e Daninah, i quattro protagonisti di *Tying Your Own Shoes* affetti da sindrome di Down, dopo un training, hanno sostanzialmente realizzato loro stessi tutte le animazioni presenti nel film, così da far sì che questo documentario animato restituisse i loro "autoritratti".⁵⁰ Spiega il regista:

Tying Your Own Shoes provides a forum for this group of artists with Down syndrome to portray themselves as they wish to be seen, through their own voices and artwork, rather than through the usual filters – family, caregivers, teachers, or the medical community. Combining live video interviews with each artist's beautiful animated self-portrait work

⁴⁸ Qualcosa di analogo accade, ad esempio, anche in *Snack and Drink*. In questo caso, però, non si è coinvolto nel processo di creazione dell'animazione propriamente il soggetto del film (ovvero l'autistico Ryan Power), bensì sua madre e sua zia (cfr. Ward 2005: 94).

⁴⁹ Kitson 2008: 126.

⁵⁰ Per una descrizione dettagliata di come sia stato realizzato questo film cfr. Avni 2011: 85-87.

and personal narration, the film provides an intimate window into the world of Down syndrome, as experienced from the inside.⁵¹

Anvi ha inoltre dichiarato: «*Tying Your Own Shoes* attempted to be as *subjective* as possible – the artists were involved in every editing decision and had full veto power to ensure that the film represented them as they wish to be seen»⁵². Emerge, pertanto, come durante la fase di realizzazione della componente visiva sia di questo lavoro sia di *A Is for Autism* vi sia stata stretta collaborazione con i soggetti stessi del film e come queste opere possano pertanto essere considerate in parte autobiografiche.

A quanto delineato fino ad ora si aggiunga che, più in generale, dal momento che la quasi totalità dei documentari animati contemporanei è costruita intorno a interviste, queste opere si configurano come dei racconti in prima persona che segnalano chiaramente il loro essere resoconti di uno specifico punto di vista sul reale, di essere delle narrazioni soggettive. La studiosa Monika Kin Gagnon, nel suo saggio “Cinematic Imag(in)ings of the Japanese Canadian Internment”, riferendosi al succitato *Minoru: Memory of Exile* scrive che esso «demonstrates a notable shift from the so-called objective narrators’ voices in the earlier films in its use of Fukushima’s father’s first-person oral testimony. In this way, *Minoru* undertakes a filmic representation from within the Japanese Canadian community directly affected by the internment, rather than from a perspective outside it»⁵³. Ciò, però, può essere esteso a tutti i documentari animati creati sfruttando la testimonianza diretta di una o più persone che hanno esperito quella data situazione o stato fisico di cui il film vuole dare conto, e di conseguenza è valido per la quasi totalità della produzione contemporanea di questa forma audiovisiva. Si consideri, ad esempio, *His Mother’s Voice*. Attraverso questo

⁵¹ *ivi*: 84.

⁵² *ivi*: 87.

⁵³ Gagnon 2007: 280.

cortometraggio l'animatore australiano Dennis Tupicoff descrive le sensazioni provate da una madre nell'apprendere che il proprio figlio è stato ucciso, animando un'intervista rilasciata dalla donna a un giornalista dell' Australian Broadcasting Association Radio. Siamo quindi ben lungi dall'essere di fronte a un lavoro autobiografico, dal momento che non è stata la donna a realizzare le animazioni e Tupicoff non commenta i fatti parlando di sé. Tuttavia, essendo stata usata la registrazione di un'intervista, la narrazione è in prima persona e risulta quindi chiaro che quello presentato sia il punto di vista soggettivo di una persona coinvolta emotivamente in ciò che racconta, fatto che viene ulteriormente sottolineato riproponendo due volte la medesima testimonianza, accompagnata, però, da animazioni che la mettono in scena visivamente in due modi diversi sia in termini di stile sia in termini di prospettiva adottata. Il caso di *His Mother's Voice* mostra dunque come, anche qualora non siano effettivamente autobiografici, i documentari animati tendano a farsi espressione di un "cinema dell'io" intriso di soggettività.

In base a quanto fin qui delineato potrebbe pertanto sembrare che a partire dal 1985 questa forma audiovisiva vada incontro a un improvviso e radicale mutamento che giustifichi la scelta della letteratura in materia di concepire queste opere come avulse rispetto a quelle create prima di tale data. In realtà, però, il cambiamento occorso è stato meno repentino e meno estremo di quanto può sembrare a uno sguardo superficiale. Innanzitutto, è infatti importante notare che esempi di documentari animati costruiti a partire da una registrazione audio a carattere fattuale erano già stati realizzati in precedenza. *Moonbird*, *Windy Day* e *Cockaboody* dei coniugi Hubley sono costruiti proprio a partire da un sonoro indessicale e vanno in un certo senso a visualizzare processi interiori, in quanto restituiscono i mondi fantastici sviluppati nella propria

mente dai figli dei due animatori mentre giocavano, ovvero “ritraggono” la loro immaginazione.⁵⁴ Testimonianze sonore fattuali sono l’anima anche di quello che Charles daCosta e Fatemeh Hosseini-Shakib definiscono l’«Aardmentary»⁵⁵, ovvero delle serie ad argomento fattuale prodotte dallo studio Aardman *Animated Conversations* e *Conversation Pieces* che «as a rule of thumb [...] avoid commentaries, offer no solutions, and make no suggestions»⁵⁶, nonché affrontano problematiche sociali. E questo studio britannico ha poi proseguito nella realizzazione di questo tipo di lavori anche nel momento in cui si è entrati nella fase del documentario contemporaneo, facendo così in un certo senso da ponte tra i due periodi.⁵⁷

Secondariamente, va rilevato che, al di là del fatto di usare l’animazione favolizzante e tutta la gamma dei suoi procedimenti per creare prodotti ad argomento fattuale contenutisticamente corretti e attendibili, nonché frutto di un lavoro di ricerca sull’argomento trattato,⁵⁸ i documentari animati successivi al 1985 condividono diverse caratteristiche con quelli della fase del *cartoon documentary*. In primo luogo, infatti, se è vero che danno conto di esperienze individuali e soggettive, anche in queste opere possiamo rintracciare una sineddoche generalizzante “latente”. In altre parole, la testimonianza di un singolo diventa qui il modo per “dar voce” di riflesso anche a tutti coloro che hanno vissuto quello stesso trauma, quel medesimo tipo di esperienza o che sono affetti da quella stessa patologia. Come evidenzia Tupicoff nel parlare del suo film

⁵⁴ Si noti inoltre che, sebbene non utilizzi testimonianze reali ma drammatizzi e trasponga cinematograficamente il testo di psicanalisi *Childhood and Society* di Erik Erikson, *Everybody Rides the Carousel* (1975, di John Hubley) tratta di processi mentali da un punto di vista fattuale seguendo un approccio non puramente didattico-informativo che si pone a metà tra quello individuato come caratteristico del periodo del *cartoon documentary* e quello proprio del documentario animato contemporaneo.

⁵⁵ daCosta; Hosseini-Shakib 2006: 30.

⁵⁶ *ivi*: 33.

⁵⁷ In particolare, tale approccio è stato portato avanti con *Creature Comforts*. Come sottolineano daCosta e Fatemeh Hosseini-Shakib, però, con il tempo negli *aardmentaries* «the pre-recorded sound gradually loses its key position as a reference to reality, fact or truth; instead becoming a poetic launch pad for the comic» (*ibidem*).

⁵⁸ Si noti che secondo Nichols, non solo queste opere dispiegano i procedimenti più fantastici di cui l’animazione è capace, ma possono in molti a casi anche essere di per sé considerati delle metafore (cfr. Nichols 2010: 110-111).

His Mother's Voice: «Any storyteller speaks with her own voice, but also speaks for others who may lack words, or the opportunity, or the audience»⁵⁹. Inoltre, andando a sostituire il corpo reale del parlante con uno animato si va sostanzialmente a conferire universalità alla testimonianza. A mettere ben in luce come l'animazione consenta ciò è la giornalista Kate Warren quando, nel parlare di *Persepolis*, scrive che, raccontando la propria storia attraverso questo mezzo d'espressione, Satrapi è riuscita a conferire ad essa «a feeling of universality, but also a deep sense of individuality and personal vision»⁶⁰. La regista stessa, inoltre, ha dichiarato di aver scelto di ricorrere all'animazione e non al *live-action* proprio perché la prima è in grado di restituire un senso di universalità alla vicenda raccontata, mentre il secondo ancora quanto narrato a quel dato corpo e alla specifica cultura cui i suoi tratti somatici segnalano che esso appartiene. Satrapi spiega, difatti, che l'impiego del *dal vero* «would have turned [*Persepolis*] into a story of people living in a distant land who don't look like us»⁶¹. Di conseguenza, proprio il fatto che si vada ad animare queste esperienze di vita personali e soggettive fa sì che, per *sineddoche* generalizzante, esse possano essere considerate come rappresentative di quanti si sono trovati in una situazione analoga.

A ciò si aggiunga che, in molti casi, queste testimonianze di singoli vengono poste al centro di un documentario animato al fine di sensibilizzare lo spettatore alla più ampia questione o problematica socio-politica di cui le vicende di quelle date persone sono espressione. In altre parole, queste esperienze personali diventano uno strumento per scuotere gli animi di una collettività in rapporto a questioni sentite come importanti. Prova di ciò è il fatto che sovente questi documentari animati siano accompagnati da materiali paratestuali, quali pagine *Facebook* o siti web, all'interno dei quali si

⁵⁹ Tupicoff 2005: 12.

⁶⁰ Warren 2010: 118.

⁶¹ Satrapi in *Ibidem*.

forniscono al fruitore gli strumenti per fare la propria parte affinché quel dato problema trovi soluzione, o quantomeno per indurlo a prendere parte all'esistente dibattito su quel dato argomento.⁶² Al pari, quindi, dei documentari animati a carattere propagandistico del periodo del *cartoon documentary* anche molti dei lavori contemporanei intendono stimolare l'adozione di precisi comportamenti da parte dello spettatore nel proprio quotidiano.

Per di più, così come per quelli della precedente fase della storia di questa forma audiovisiva, anche per i documentari animati contemporanei è la colonna sonora ad assolvere il compito di conferire veridicità all'intero prodotto audiovisivo. Nello specifico, la principale marca veridittiva di queste opere è costituita proprio dalle registrazioni audio delle interviste che formano la componente sonora, in quanto nella maggior parte di questi lavori è unicamente attraverso di esse che permane un qualche rapporto di natura indessicale con il reale. Tuttavia, esattamente come accade per la *voice of God* nei film del periodo del *cartoon documentary*, queste interviste vengono rese eccentriche sia andando a manipolarne la grana originaria attraverso l'inserimento di un tappeto sonoro e/o di una musica extradiegetica di accompagnamento finalizzata a creare *pathos* sia andando o a trasformare tali dichiarazioni nelle battute pronunciate dagli attori animati attraverso cui visivamente queste testimonianze vengono drammatizzate o, quando le si tratta come una voce *over*, a legarle in modo inequivocabile a un personaggio della diegesi. Per comprendere come ciò accada si pensi, ad esempio, al già citato *Minoru: Memory of Exile*. Questo cortometraggio si apre mostrando una fotografia sbiadita raffigurante una famiglia. Nel momento in cui il

⁶² Ad esempio, ciò è quanto viene fatto per *Last Day of Freedom* (2015, di Dee Hibbert-Jones e Nomi Talisman), cortometraggio candidato all'Oscar come miglior documentario di cortometraggio nel 2016 che affronta il tema della pena di morte. Sulla pagina *Facebook* a esso dedicata, infatti, le registe, oltre a fornire informazioni sulle proiezioni, invitano il fruitore a intervenire affinché la pena di morte negli Stati Uniti venga abolita. Cfr. *Facebook*, <https://www.facebook.com/livingcondition/?fref=ts> (19 settembre 2015).

regista annuncia che quella che sta per raccontare è la storia di suo padre e quest'ultimo inizia a parlare, i contorni di uno dei bambini della fotografia si fanno però improvvisamente definiti, la macchina da presa focalizza l'attenzione su di lui con una lenta zoomata in avanti e il fanciullo prende vita correndo fuori dal ritratto (si veda la figura 58). Diventa così chiaro che quel personaggio è l'alter ego animato di quel sé bambino di cui l'ora anziano Fukushima sta parlando e, pertanto, si riduce la carica veridittiva della componente sonora assimilandola alla voce *over* di un *flashback*, come si è visto nel secondo capitolo.



Figura 58. Il piccolo Minoru, protagonista di *Minoru: Memory of Exile*, si anima ed esce dalla fotografia.

Proprio l'inserimento di fotografie costituisce, invece, la marca di veridizione visiva che ogni tanto viene impiegata nella produzione appartenente a questa forma audiovisiva successiva al 1985, così come nel documentario animato del periodo del *cartoon documentary* si utilizzava in alcuni casi per brevi momenti l'animazione sobria.⁶³ E, fatto salvo per la presenza di cartelli iniziali che legano le vicende raccontate al reale o del limitato impiego di una voce *over* sempre a tal fine, di cui si è parlato nel secondo capitolo, questi sono gli unici due elementi di veridizione ricorrenti nei documentari animati contemporanei. Ciò, per altro, trova conferma nelle parole del membro del comitato di selezione del festival DOK Leipzig e curatrice nel 2008 di una

⁶³ All'animazione sobria invece non si fa più ricorso nei documentari animati contemporanei se non in alcuni dei lavori che si strutturano secondo l'approccio didattico-informativo del periodo del *cartoon documentary*.

retrospettiva dedicata proprio al documentario animato Annegret Richter, la quale in un'intervista rilasciata alla rivista *DOX* ha dichiarato:

When I watch an animated documentary I should be able to relate to that person's experience. I should be able to believe what I see. The film doesn't always need archive material; an authentic element like audio recordings or pictures might serve the purpose.⁶⁴

In conclusione, possiamo quindi notare come la produzione contemporanea di documentari animati, pur presentando delle indubbie differenze rispetto a quella della fase del *cartoon documentary* (dovute soprattutto al mutare della concezione di marca veridittiva e dell'idea che di documentario si ha), intrattenga con essa delle strette connessioni. Pertanto, risulta evidente come sia sbagliato leggere queste opere come avulse rispetto a quelle girate durante quei quarant'anni della storia di questa forma audiovisiva che la letteratura in materia tende a dimenticare. Non tenere in considerazione la produzione precedente al 1985 nel teorizzare il documentario animato non può, infatti, che portare a sviluppare una concezione parziale e distorta di questa forma audiovisiva e non consente di comprendere appieno il tipo di rapporto che, per aspetti diversi, l'ha legata (e tutt'oggi la lega) al documentario dal vero e alla docufiction.

VII.2.1. Il documentario animato autoriale di Sheila Sofian

Per mantenermi in linea con quanto fatto nei precedenti capitoli, al fine di esemplificare le caratteristiche che questa forma audiovisiva ha assunto dal 1985 in poi, dovrei ora prendere in esame *Vals Im Bashir*, essendo questo il titolo della produzione contemporanea che ha finito per diventare sinonimo per eccellenza di documentario animato. Tuttavia, in primo luogo, come si è evidenziato nell'introduzione, a questo

⁶⁴ Richter in Calafato 2013: 15.

lungometraggio è stata dedicata fin troppa attenzione, arrivando a volte addirittura quasi a ridurre tutto il documentario animato a questo solo titolo. Pertanto, soffermandomi ancora una volta su questo caso, per quanto il mio lavoro sarebbe facilitato dall'ampia letteratura a disposizione su di esso, non solo non apporterei sostanzialmente nulla di nuovo, ma finirei per avvallare ulteriormente l'idea che questo sia l'"unico" documentario animato contemporaneo. Secondariamente, sebbene oltre a *Vals Im Bashir* abbia realizzato anche un altro lavoro ascrivibile a questa categoria di opere, Folman non è un regista di documentari animati. Al contrario, si è limitato a sfruttare questa forma audiovisiva un paio di volte, trovandola rispondente alle particolari esigenze espressive che aveva in quel dato momento. Per queste ragioni, ritengo più appropriato esemplificare le peculiarità della produzione contemporanea prendendo in esame il lavoro della regista e animatrice statunitense indipendente Sheila Sofian.⁶⁵

Ella, infatti, ha iniziato a impiegare l'animazione per trattare argomenti di non fiction quando ancora studiava presso la Rhode Island School of Design e, da allora, non ha mai smesso di dedicarsi all'esplorazione di questa forma audiovisiva, adottando ora la tecnica del disegno animato ora quella della pittura su vetro. Sofian, difatti, ritiene che non tutti gli argomenti si prestino a essere animati attraverso una stessa tecnica. In un'intervista rilasciata a Ritu Moondra della rivista *Cartoons* ha spiegato:

I think it is important to choose a technique which best suits the subject matter. I believe that painting-on-glass animation is effective in depicting memory, point of view, and dream-like imagery. I can exert more control with drawn animation, but you lose [sic] some of the beautiful texture which can be manipulated to create images which evoke a tactile, raw, personal feel.⁶⁶

Per quanto riguarda invece le ragioni che la spingono a utilizzare l'animazione per parlare del reale, va detto che sono principalmente due. Da un lato, vi è il desiderio di

⁶⁵ Si noti, inoltre, che la scelta di concentrarsi sulla produzione di una regista donna è voluta in quanto specchio del fatto che, mentre normalmente a dirigere e ricoprire ruoli chiave nella creazione di film d'animazione sono uomini, a scegliere di esprimersi attraverso la forma del documentario animato sono più spesso figure femminili.

⁶⁶ Sofian in Moondra 2007: 32.

indagare la relazione esistente tra l'immagine animata e il sonoro fattuale, di esplorare come possano modificarsi a vicenda.⁶⁷ Dall'altro, vi è la convinzione che l'impiego dell'animazione consenta allo spettatore di approcciare il film in modo più "puro", in ragione del fatto che, essendo egli «conditioned to see artwork as illustrations for stories, especially children's stories, cartoons, comic books, etc»⁶⁸, quando confrontato con immagini in animazione, tende a non proteggersi così tanto come farebbe se quelle stesse inquadrature fossero dal vero,⁶⁹ ma anche per via del fatto che l'animazione impedisce al fruitore di giudicare il soggetto del film sulla base del suo aspetto,⁷⁰ nonché poiché chiarisce il suo essere una costruzione. In particolare, riguardo a quest'ultimo punto Sofian ha dichiarato: «Animation is more transparent in its construction. The audience understands that the image is created entirely from the artist's hand. Unlike live-action, there is no pretence to represent a "true" replica of events onscreen»⁷¹.

Si noti, poi, che, come Disney e Halas, anche Sofian ha messo per iscritto la propria concezione di documentario animato. In particolare, nel 2005 ha firmato un articolo per la rivista *Frames per Second* dal titolo "The Truth in Pictures", in cui definisce come tale «any animated film that deals with non-fiction material»⁷² e, poco dopo, specifica:

⁶⁷ Cfr. le dichiarazioni di Sofian al riguardo riportate nell'intervista in appendice alla presente tesi.

⁶⁸ Sofian in Moondra 2007: 31.

⁶⁹ Nello specifico, Sofian ha dichiarato che, quando confrontati con immagini in animazione, «we open ourselves vulnerable to the consequences» (*ibidem*).

⁷⁰ In particolare, Sofian si è soffermata a mettere in luce questa potenzialità dell'animazione in relazione al suo film *Survivors* (1997). Riferendosi ad esso, infatti, nel 2005 ha scritto: «The audience reaction has been interesting. One observation that people have mentioned several times is if they had seen the film as a live-action documentary, they would have judged the person speaking based on their appearance. However, they were unable to make such a judgement [sic] when viewing *Survivors*, since the viewer never saw the actual person who was speaking. They told me that this allowed them to empathize with the person who was interviewed in a way they would not have been able to if it had been a live action film» (Sofian 2005: 9). Riguardo a questo argomento si veda anche l'intervista alla regista e animatrice proposta in appendice alla presente tesi.

⁷¹ Sofian 2005: 9-10.

⁷² *ivi*: 7.

It can utilize documentary audio interviews, or it can be an interpretation or re-creation of factual events. This encompasses a broad range of styles. Some films will use documentary interviews, and then take them out of context to create new meaning. Other examples of documentary animations are portraits of people, narrated by one person describing their own experiences. Still others are reenactments of events, historical or personal, illustrated with animation. As in all forms of filmmaking, the process is subjective.⁷³

Già da quanto Sofian scrive in questo articolo emerge, pertanto, come ella sia appieno un esponente del documentario animato contemporaneo. Ciò che descrive qui sono, infatti, proprio i tratti che questa forma audiovisiva è venuta ad assumere dal 1985 in poi. Non a caso, alla domanda su quali siano i registi che hanno influenzato il suo lavoro, gli esponenti del documentario animato che ella menziona non sono figure legate al *cartoon documentary* come Disney o Halas, bensì sono John e Faith Hubley che, come si è visto, sono dei diretti precursori dell'approccio odierno al racconto del reale attraverso l'animazione.⁷⁴ E in linea con i loro lavori *Moonbird*, *Windy Day* e *Cockaboody*, in tutti i suoi film Sofian ricorre a un sonoro fattuale.

Per comprendere pienamente come ella non solo sia a tutti gli effetti un'esponente del documentario animato contemporaneo, ma abbia anche sviluppato un suo stile personale ben riconoscibile, venendosi a configurare come una vera e propria regista-autrice di questa forma audiovisiva, è però necessario prendere in esame le sue pellicole.

La prima, che s'intitola *Mangia!* (1985), è realizzata con la tecnica della pittura su vetro ed è un lavoro autobiografico. Si configura, infatti, come una sorta di *memoir* delle due settimane trascorse dalla regista presso una famiglia italiana per frequentare un corso di animazione nel nostro paese. Al fine di sottolineare come quella proposta sia la sua personale prospettiva su quest'esperienza, il cortometraggio restituisce un punto di vista soggettivo fin dalla prima sequenza. Qui, in particolare, si chiarisce come la visuale della macchina da presa coincida con quella degli occhi della regista,

⁷³ *Ibidem*.

⁷⁴ Cfr. intervista proposta in appendice alla presente tesi.

proponendo prima un'inquadratura in cui vediamo una strada con dei colori luminosi nella prospettiva di una persona seduta sul sedile posteriore di un'automobile, poi l'immagine di una mano che avvicina un paio di occhiali da sole rossi alla macchina da presa, quasi a volerli mettere sulla sua lente per proteggerla dalla luce, e, infine, un'ulteriore inquadratura di quella stessa strada mostrata in precedenza, i cui colori però ora sono meno abbaglianti (cfr. figura 59). Nello specchietto retrovisore, inoltre, si può vedere il riflesso di due occhi femminili, prima senza occhiali e poi con, che ci segnalano la presenza sul sedile posteriore dell'auto del personaggio-Sheila. Per di più, il fatto che quella che si sta restituendo visivamente sia una soggettiva della stessa regista viene definitivamente chiarito nel momento in cui la sentiamo affermare in voce *over*: «Today is the first day of my Italian homestay».



Figura 59. Fotogrammi relativi alla scena di *Mangia!* in cui il personaggio-Sheila indossa gli occhiali da sole.

A ciò si aggiunga che, per dissipare ogni ulteriore dubbio in tal senso, nella sequenza successiva, il personaggio che interpreta Elena, la ragazza della famiglia che la ospita, viene mostrato in primissimo piano mentre, rivolgendosi in direzione dello spettatore, afferma: «Ciao, welcome to Castiglione. My name is Elena and I am your Italian sister» (si veda la figura 60). In breve, la natura autobiografica del film viene, dunque, accentuata attraverso un ricorso quasi ossessivo alla soggettiva.



Figura 10. Primitissimo piano di Elena vista in soggettiva dall'attrice che impersona Sofian.

Si consideri, inoltre, che il sonoro fattuale proposto in questo film viene reso eccentrico trasformandolo a tratti nelle battute pronunciate dai personaggi. Per di più, attraverso l'animazione, viene messo in scena e drammatizzato ciò che la regista ha visto ed esperito durante il periodo trascorso nel nostro Paese. A ciò si aggiunga che si usano qui i vari procedimenti magici propri dell'animazione favolizzante. In particolare, viene fatto largo uso della metamorfosi, che troviamo impiegata, ad esempio, quando Elena illustra a Sheila le professioni svolte dai propri genitori. Quanto detto dalla giovane viene, infatti, tradotto visivamente mostrando un quadro appeso alla parete contenente il disegno di un uomo in riva al mare (a rappresentare il fatto che il padre di Elena è un pescatore) che si trasforma in un dipinto raffigurante una donna circondata da alcuni bambini, nel momento in cui la ragazza afferma che sua madre è invece un'insegnante. Con questo suo primo lavoro, che risale proprio all'anno che si è individuato come spartiacque tra il periodo del *cartoon documentary* e quello del documentario animato contemporaneo, Sofian esibisce dunque già tutti i tratti che si è visto essere peculiari dell'odierno approccio al racconto del reale attraverso l'animazione.⁷⁵

⁷⁵ Più precisamente, si tratteranno qui i documentari animati di cui lei è stata la sola regista, tralasciando le due pellicole girate in collaborazione con altri (ovvero *Waving the Flag* [2006] e *Mar De Fondo* [2011]), in quanto frutto di una mediazione tra la sua concezione di questa forma audiovisiva e quella di coloro con cui si è trovata a lavorare. Pertanto, non si ritiene risultino funzionali a mettere in luce come il lavoro di Sofian si collochi rispetto al panorama del documentario animato contemporaneo.

Il racconto di un frammento del quotidiano, seppur non più in chiave autobiografica, si ha anche in *Faith & Patience* (1991), cortometraggio attraverso il quale la regista sceglie di dar conto di come sua nipote di quattro anni abbia accolto l'arrivo della sorellina nella famiglia. Come il precedente, anche questo film, che consta di una prima e più corposa parte a disegni animati e di una coda finale ove a essere impiegata è invece la tecnica del *rotoscoping*, è stato girato da Sofian quando ancora studiava presso il California Institute of the Arts per conseguire la laurea magistrale, ma già contiene quelli che si sono poi configurati come i tratti caratteristici della sua produzione. Il cortometraggio si articola, difatti, intorno alla registrazione di un'intervista di Sofian alla nipote, che si configura però più che altro come una conversazione tra le due, mentre la prima gioca. E, come si è visto essere il caso per documentari animati quali *Ryan* o *Irinka & Sandrinka*, anche qui la regista-intervistatrice non si fa invisibile. Al contrario, Sofian lascia le parti della registrazione relativi ai momenti in cui lei pone le domande alla piccola o commenta le sue affermazioni. Tuttavia, quanto la regista dice non fornisce delle indicazioni sulla sua persona e, pertanto, in questo caso non possiamo parlare di questi suoi interventi come di momenti autobiografici. Il farsi presenza attraverso la propria voce, però, diventerà un tratto ricorrente della sua filmografia. Si noti poi che anche qui, come si è detto essere caratteristico dei documentari animati odierni, a conferire veridizione al film è la presenza nella colonna sonora della registrazione di una testimonianza fattuale, la quale tuttavia, sempre in continuità con quanto si è detto essere peculiare della produzione contemporanea di questa forma audiovisiva, viene resa eccentrica, mettendola a tratti in bocca all'attrice fatta di linee e colori che interpreta il ruolo della bambina. Anche in questo film, inoltre, si fa uso di procedimenti propri dell'animazione favolizzante come

la metamorfosi, stratagemma molto usato da Sofian in tutto il suo cinema come forma di raccordo tra le inquadrature, ma qui impiegato anche in combinazione con la metafora e l'antropomorfismo per rendere evidente come, nel descrivere il rapporto che intrattiene con il proprio robot, la bambina stia in realtà esprimendo ciò che prova verso la sorella appena nata. Quando parla del suo giocattolo, la piccola Patience, infatti, si lamenta del fatto che esso pianga non appena lei lo mette a dormire e visivamente al robot vengono conferiti tratti umani mostrandone il volto rigato di lacrime. Specularmente, poco dopo, Sofian chiede alla bambina se lei si senta come una sorta di mamma per esso e il viso della piccola assume improvvisamente le fattezze di un automa, rendendo così palese il parallelismo proposto tra umano e robot, e quindi tra il suo rapporto con la bambola e quello con la sorella neonata. Si rileva, infine, che le inquadrature proposte tendono a essere piani ravvicinati della protagonista o dettagli, mentre le scenografie constano di un fondale neutro, tratti anch'essi caratteristici dello stile di Sofian.

Va detto, però, che *Mangia!* e *Faith & Patience* sono, ad oggi, gli unici due lavori della regista e animatrice che si limitano a restituire un frammento di quotidianità senza stimolare una riflessione su un tema più ampio. Difatti, sempre in continuità con quanto si è visto accadere normalmente nel documentario animato successivo al 1985, in *Survivors, A Conversation with Haris* (2001) e nel lungometraggio *Truth Has Fallen* (2013) – ovvero negli altri lavori di cui si compone la sua filmografia – Sofian si è, invece, soffermata a restituire testimonianze di esperienze personali traumatiche, capaci al contempo di stimolare una riflessione su questioni d'importanza sociale. Nello specifico, *Survivors* è realizzato con la tecnica del disegno animato e affronta il tema delle violenze domestiche attraverso una serie di testimonianze raccolte dalla regista in parte nei primi anni Ottanta, quando faceva la volontaria presso un rifugio per donne

che avevano subito maltrattamenti, e in parte verso la fine del decennio in questione, grazie all'aiuto di un'assistente sociale di Philadelphia che l'ha introdotta ad alcune persone desiderose di condividere le proprie esperienze in tal senso. Spiega la stessa Sofian: «I interviewed women who were survivors of violent relationships, professionals who counsel them, as well as a man who counsels abusive men»⁷⁶. Ella ha poi operato una selezione sul materiale audio così raccolto e, avvalendosi anche dell'aiuto di alcuni studenti, lo ha animato creando più di diecimila disegni che ha scelto di colorare con i pastelli, così da conferire loro quello che il critico del *The Morning Call* Hal Marcovitz ha definito «a hard, gritty edge»⁷⁷. Come lei stessa ha dichiarato, il suo intento nel creare questo film non era quello di limitarsi a visualizzare i fatti raccontati attraverso l'animazione, bensì di evocare anche le sensazioni provate da queste donne e ha pertanto ritenuto che i colori a pastello le consentissero di fare ciò in modo più efficace. Ha spiegato: «I wanted it to be textural as well as emotional [...]. I didn't want it to be clean; I wanted to express what they had to say»⁷⁸. Il risultato è una pellicola in cui simbolismo, metafora e metamorfosi sono molto impiegati. Quest'ultima, com'è tipico dei lavori di Sofian, viene usata come figura di raccordo. Un televisore che muta in un telefono, ad esempio, segna visivamente la fine della scena in cui un consulente evidenzia la responsabilità dei media su come il sesso maschile veda quello femminile e l'inizio della sequenza in cui una donna parla dell'inutilità di chiamare la polizia per chiedere aiuto. Un caso di simbolismo si ha, invece, quando viene proposta la testimonianza di una giovane che racconta di essersi rivolta al proprio prete per chiedergli aiuto e di essersi sentita dire che doveva sopportare queste violenze per non infrangere le promesse matrimoniali. Visivamente, infatti, vediamo una croce, simbolo

⁷⁶ Sofian 2005: 9.

⁷⁷ Marcovitz 1998: senza pagina.

⁷⁸ Sofian in *Ibidem*.

della chiesa, i cui bracci spingono un uomo e una donna l'uno verso l'altro, per poi avvolgersi intorno ad essi fino ad imprigionarli in una sorta di bozzolo (cfr. figura 61). Appaiono quindi due mani che, nel congiungersi in preghiera, schiacciano i due coniugi, a simboleggiare come in questo caso la religione si sia rivelata fonte di oppressione e non di conforto per la donna.

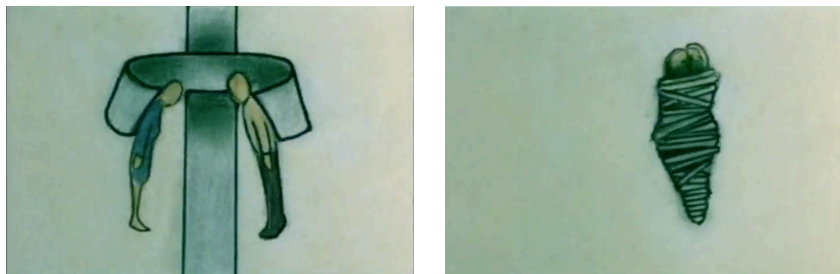


Figura 61. Fotogrammi tratti dalla scena di *Survivors* ove una donna racconta di essere stata incoraggiata da un prete a non lasciare il marito che la picchiava.

Per quanto riguarda l'uso della metafora, va detto che lungo tutto l'arco del film «linguistic metaphors spoken by the interviewees and the more abstract ideas heard discussed»⁷⁹ vengono tradotte letteralmente in cinémi. Per esempio, vi è una scena in cui una donna racconta che la madre ha rifiutato di darle ospitalità in casa propria dicendole: «You made your bed. Now you lie in it». A livello visivo, tali parole sono accompagnate dall'immagine di un corpo femminile intrappolato sotto le lenzuola di un letto matrimoniale.

A quanto delineato finora, si aggiunga che in questo cortometraggio viene operato da Sofian anche un sottile gioco di individualizzazione e universalizzazione. Le testimonianze vengono, infatti, associate a dei corpi animati facendo apparire su fondali neutri un'attrice fatta di linee e colori, in piano ravvicinato, ogni volta che muta la voce proposta. Ad esempio, il film si apre con una schermata nera accompagnata dalle parole di una figura femminile, la quale spiega che preferisce essere considerata una

⁷⁹ Honess Roe 2013: 113.

sopravvissuta piuttosto che una vittima. Mentre questa voce illustra ciò, appare su un fondale grigio la figura di una donna ripresa in primo piano e disegnata in bianco e nero, il cui volto viene colpito da un pugno non appena smette di parlare. Quelle dichiarazioni vengono così legate a quel dato corpo a disegni animati. Successivamente, muta la voce della persona che sta parlando e, a rispecchiare ciò, viene proposta sullo schermo l'immagine di una figura femminile di aspetto diverso, sempre ripresa in piano ravvicinato su un fondale grigio, la quale viene picchiata dall'uomo presente accanto a lei nell'inquadratura. Nel corso del film, però, come sottolinea Honess Roe, quando vengono proposti altri estratti appartenenti alle medesime testimonianze, l'attrice animata a cui li si associa – con questa stessa tecnica o, più raramente, andando a metterle in bocca la testimonianza, come accade ad esempio nel finale – non sempre ha gli stessi lineamenti di quella cui quella voce è stata legata la prima volta. Si conferisce così un senso di universalità a queste testimonianze, rendendo per sineddoche generalizzante le figure femminili in questione espressione di tutte le donne che hanno subito delle violenze.⁸⁰

Infine, si noti che anche qui, come in *Faith & Patience*, è possibile sentire brevemente nella colonna sonora la voce di Sofian esprimere sdegno e stupore a commento del racconto, da parte di una delle donne intervistate, del fatto che il suo compagno l'ha picchiata quando ha scoperto che era incinta, perché credeva impossibile che ciò fosse accaduto a solo un mese di distanza dall'inizio della loro relazione. Il farsi presente nei propri film a livello uditivo è un tratto ricorrente nei documentari animati di questa regista, così come il tendere a visualizzare le registrazioni delle testimonianze proposte nella colonna sonora per lo più attraverso una successione di piani ravvicinati,

⁸⁰ Cfr. *ivi*: 114.

dettagli e particolari nei quali si mostrano solo i momenti fondamentali degli accadimenti che oralmente gli intervistati raccontano in modo più dettagliato di aver vissuto.

Ciò accade altresì in *A Conversation with Haris*, cortometraggio costruito intorno a un'unica testimonianza: quella di Haris Alic, un bambino originario di Sarajevo emigrato negli Stati Uniti, il quale racconta dell'impatto che il conflitto armato in Bosnia ha avuto sulla sua vita, soffermandosi in particolare a parlare della morte della nonna. Ancora una volta, quindi, si va ad animare, sfruttando la tecnica della pittura su vetro, un vissuto personale traumatico per aprire una riflessione su un tema più ampio, quale quello della guerra e delle sue conseguenze devastanti.⁸¹ La colonna sonora, però, oltre a comporsi delle dichiarazioni del bambino, propone anche le domande che Sofian ha posto lui ma, come nei precedenti film, anche qui la presenza della regista resta confinata a un livello uditivo, giacché non s'inserisce nella diegesi un suo alter ego animato. Per di più, anche in questo cortometraggio – che Moondra sulla rivista *Cartoons* evidenzia essere caratterizzato da «a 'stream-of-consciousness' rhythm and pattern»⁸² – Sofian restituisce visivamente le parole dell'intervistato «in two ways, via direct illustrations of events or objects mentioned by Haris and by giving a visual equivalent to the states of mind and emotions he describes experiencing»⁸³. Dunque, come si è visto essere proprio del documentario animato contemporaneo, eventi e sentimenti si mescolano e vengono entrambi resi visivi. In particolare, possiamo

⁸¹ Sofian racconta che questo film, forse proprio per il suo soggetto ha suscitato reazioni contrastanti e spesso accese negli spettatori. Riferendosi ad esso spiega: «Some people have reacted negatively, describing the film as "propaganda." [...] Some people found the use of a child's voice manipulative. International audiences have responded in a variety of ways, often coloured by their own opinions on the Bosnian war. I believe that it is difficult for people to empathize with a character in a film when the viewer's perspective conflicts with that of the film's subject. When I made *A Conversation with Haris*, I did not realize the deep-seated feelings I would be dealing with when touching on this topic» (Sofian 2005: 9).

⁸² Moondra 2007: 33.

⁸³ Honess Roe 2013: 112.

spingerci ad affermare di trovarci qui di fronte a un esempio di quello psico-realismo teorizzato da Landreth. Visivamente, infatti, non ci si limita a drammatizzare per immagini il racconto del protagonista, bensì si esteriorizzano anche le sensazioni e le emozioni che egli ha vissuto nelle circostanze di cui parla. E ciò viene fatto soprattutto attraverso l'uso del colore. Ad esempio, il senso di solitudine e di tristezza provato quando è arrivato a Baltimora, dopo essere fuggito dalla sua terra natale, viene restituito attraverso un improvviso impiego del grigio e del nero. Da ultimo, si noti che in questo film, oltre che proponendo un sonoro fattuale, si sottolinea il carattere veridico del racconto anche attraverso l'inserimento di una scena in cui un'immagine fotografica del protagonista viene integrata nell'animazione (si veda la figura 62).



Figura 62. Inquadratura di *A Conversation with Haris*, relativa alla breve scena ove si integra nell'animazione un'immagine fotografica del protagonista.

Le fotografie vengono usate come marca di veridizione anche nel più recente lavoro di Sofian: il lungometraggio *Truth Has Fallen*.⁸⁴ Nello specifico, qui, esse sono impiegate nella parte finale del film per rivelare i veri volti delle tre figure intorno a cui storie ruota il film (fino a quel momento mostrate solo attraverso il loro alter ego animato), così da autenticare come reali le vicende che essi hanno esposto.

Per quanto riguarda il tema affrontato, va detto invece che con questa pellicola Sofian denuncia le falle presenti nel sistema giudiziario americano attraverso le

⁸⁴ Attualmente Sofian è al lavoro su un nuovo documentario animato intitolato *Disabled* e incentrato su Terry Szold, una professoressa di urbanistica del MIT affetta da una paraplegia. Il film non è, però, ancora terminato.

testimonianze di Eddie Baker, Joyce Ann Brown e Jimmy Landano, tutti e tre accusati di un crimine che non avevano commesso e condannati al carcere a vita, nonché attraverso le dichiarazioni dell'avvocato James McCloskey, che ha preso a cuore i loro casi e li ha aiutati a riottenere la propria libertà. La regista stessa così descrive la genesi del film, la cui idea risale al 1997:

I first read about James McCloskey in an article published in the *Philadelphia Inquirer* newspaper. The article was about how McCloskey successfully freed Eddie Baker after 25 years in prison. I was impressed with Baker's story, but also McCloskey's. For someone that dedicate his life to other people in this manner struck me as extremely honorable. I was immediately drawn to his story. At that time, it was around 1997 and I was finishing *Survivors*. The Internet had just come on the scene and I had a text-only version that allowed me to search for McCloskey's information. I found him and he allowed me to interview him. I also wanted to interview some of the people whose convictions he helped to overturn. It was McCloskey who recommended Baker, Landano, and Brown and helped me get in touch with them.⁸⁵

Il lungometraggio che ne è risultato, come ha scritto il critico Vassilis Kroustallis sulla rivista online *Zippy Frames*, appartiene a quella categoria di opere cinematografiche «that advance a cause through careful preparation and examination of personal cases»⁸⁶. Più precisamente, ciò viene fatto alternando delle brevi ricostruzioni in *live-action* a più consistenti porzioni in animazione. Le prime sono volte a illustrare quanto spiegato in materia di condanne ingiuste da esperti, quali un professore di diritto e una criminologa, e denunciano la loro natura d'immagini ricreate attraverso la scelta antinaturalistica di mostrare spesso gli attori agire davanti a un fondale nero. Le seconde, invece, sono create con la tecnica della pittura su vetro e per mezzo di esse si va, appunto, a raccontare il trauma vissuto da Baker, Landano e Brown, ovvero si va a drammatizzare quanto delineato sia dalla loro viva voce sia da quella dell'avvocato che ha permesso loro di riconquistare la propria libertà, quando ormai avevano perso ogni speranza di potervi riuscire.

⁸⁵ Sofian in intervista inedita rilasciata all'autrice in data 15 ottobre 2014. Per una trascrizione completa dell'intervista si rimanda all'appendice del presente testo.

⁸⁶ Kroustallis 2014: senza pagina.

Più precisamente, proprio come si è visto accadere normalmente per i docudrama, il film si apre con un cartello che ancora quanto si sta per narrare al reale e fornisce i numeri delle persone ingiustamente condannate negli Stati Uniti dal 1898 a oggi. Seguono alcune inquadrature dal vero sia dell'esterno sia dell'interno di un carcere sito in un luogo indefinito (il quale pertanto rappresenta per sineddoche generalizzante l'intera categoria di edifici), le quali sono accompagnate dalla voce di Sofian che chiede a un uomo che ancora non sappiamo chi sia il permesso di registrare la conversazione che essi stanno per avere. A questo punto, ricorrendo all'animazione, vengono fatti comparire sullo schermo un telefono e una mano che alza il ricevitore, mentre sentiamo una voce maschile dire alla regista che non ha nulla in contrario a che lei registri quanto si diranno. Subito dopo, la persona in questione inizia a raccontare della disperazione provata quando è stato dichiarato colpevole e la testimonianza viene associata a un corpo animato, mostrando una figura maschile in mezzo busto che, grazie a una didascalia, scopriamo essere l'alter ego di Edward Baker. Non si va, quindi, a trasformare l'intervista nelle battute dell'attore animato. In ogni caso, però, si associa in modo inequivocabile quella voce a quel dato corpo fatto di linee e colori. E il medesimo procedimento viene seguito anche per le altre due persone ingiustamente condannate, delle cui storie dà conto il film. Il lungometraggio procede, poi, raccontando per fasi la cattura e il processo di ciascuna di queste tre figure, nonché spiegando attraverso la testimonianza dell'avvocato e l'intervento degli esperti come sia stato possibile che, pur essendo innocenti, essi siano stati condannati al carcere a vita. In questo film, quindi, vi siano dei momenti più espositivi. Tuttavia, non solo si affida la loro illustrazione alla *live-action*, ma essi sono anche minoritari rispetto alle parti ove si ha un parlante che si esprime in prima persona e ricorda un trauma subito. A ciò si aggiunga che attraverso

l'animazione non ci si limita qui a mettere in scena quando narrato dai protagonisti, bensì si rievocano le loro emozioni, cosa che viene fatta soprattutto attraverso l'uso del colore. Anche in *Truth Has Fallen*, dunque, come evidenziato da Honess Roe in relazione a *Survivors* e *A Conversation with Haris*, «Sofian [...] uses animation [...] so that the images are not always simply giving visual form to what is heard, but are also evoking abstract concepts such as emotions»⁸⁷. Non mancano, inoltre, casi di scene in cui a essere visualizzati sono sogni o processi mentali, come accade nella sequenza conclusiva del lungometraggio. Esso, infatti, termina con la voce di McCloskey che delinea come, durante un periodo in cui non sapeva bene cosa fare della propria vita, ha sognato di trovarsi in Vietnam con un amico, di vedere davanti a sé una barca piena di rifugiati affondare e di essere stato sul punto di proseguire per la propria strada, convinto che per quelle persone non ci fosse più speranza di salvezza, ma di aver poi visto comparire all'improvviso un gruppo di militari che hanno estratto dall'acqua tutte quelle persone all'apparenza spacciate. Egli spiega, poi, come questo sogno lo abbia indotto a scegliere di dedicarsi ad aiutare persone quali Baker, Landano e Brown a ribaltare condanne ingiuste. E tutto ciò viene letteralmente tradotto in cinémi, mettendo così in scena quel lato non fattuale di cui si compongono le memorie umane delineato, come si è visto nel precedente paragrafo, da Landesman e Bendor nel loro saggio su *Vals Im Bashir*.

Si noti, infine, che anche in *Truth Has Fallen*, al pari di quanto osservato per i precedenti documentari animati di Sofian sono ampiamente presenti metafore, metamorfosi, simbolismo e condensazione, nonché quella “latente” sineddoche generalizzante determinata dal fatto stesso che si usi l'animazione per mettere in scena

⁸⁷ Honess Roe 2013: 113.

le testimonianze di queste tre persone ingiustamente condannate. Inoltre, anche qui le scenografie sono fondali a tinta unica neutra e si tende a ricorrere prevalentemente a piani ravvicinati. Si pensi alla sequenza attraverso cui s'illustra ciò di cui Brown è stata incolpata. Mentre a livello sonoro la donna racconta che l'accusa era di essere entrata in un negozio e di aver ucciso senza ragione un uomo, visivamente vengono proposti il particolare di una mano che apre una porta, il dettaglio di una pistola puntata, il primo piano di una donna di colore che spara, quello di un uomo riverso sul suolo e privo di vita e, infine, il primissimo piano di una donna atterrita.

Possiamo, pertanto, concludere che da un'analisi dei documentari animati di cui si compone la filmografia di Sheila Sofian emerge non solo come nelle sue opere siano rintracciabili tutti i tratti caratteristici della produzione contemporanea di questa forma audiovisiva, ma anche come lei abbia saputo coniugare a questo tipo di approccio al racconto del reale uno stile personale, riconoscibile sia per la scelta di adottare fondali dai colori neutri, di usare la metamorfosi come forma di raccordo e di tendere a visualizzare i fatti narrati attraverso piani ravvicinati e dettagli sia per come stende il colore. Ricorrenti in tutti i suoi film sono, inoltre, inquadrature raffiguranti il particolare degli occhi della persona (o delle persone) di cui si sta illustrando la testimonianza, occhi che tendono a essere carichi di emozione e che si fanno simbolo perfetto del documentario animato contemporaneo, tutto teso a guardare al singolo individuo e a portare sullo schermo la sua interiorità.

VIII. IL POST-DOCUMENTARIO ANIMATO?

VIII.1. L'*i-Doc* in animazione e le sue peculiarità

Nella sua prefazione al volume *Contemporary Documentary*, riferendosi in generale al documentario, Nichols mette in evidenza come una delle innovazioni determinate dal diffondersi delle tecnologie digitali sia stata l'avvento di «new forms of open-ended, interactive works that function no longer as completed texts but as nodal points, taking multiple forms based on the way in which individual users engage with them»¹. In effetti, con i primi anni 2000 – ovvero in concomitanza con il prendere avvio di quella fase della storia del cinema del reale, tutt'oggi in corso, identificata da John Corner come l'era post-documentaria² – hanno fatto la loro comparsa i cosiddetti documentari interattivi o *i-Docs*,³ i quali sono generalmente creati per il web e prevedono un coinvolgimento (di entità variabile da un'opera all'altra) dello spettatore-utente nella costruzione del testo filmico.⁴

Come delinea Siobhan O'Flynn nel suo saggio “Designed Experiences in Interactive Documentaries”, i prodotti di non fiction di tal fatta sono andati crescendo in numero, qualità e scala nel corso dell'ultimo decennio, soprattutto a partire dal momento in cui hanno iniziato a dedicarsi alla produzione di questo tipo di opere realtà

¹ Nichols 2016: xii.

² Cfr. Corner 2000: 681-688. Si noti che, a differenza di Corner, Ivelise Perniola nel suo libro *L'era post-documentaria* colloca l'inizio di questa fase ben dieci anni più tardi. La scelta della studiosa italiana non è però, a mio avviso, condivisibile perché quelle che lei rintraccia come «parole d'ordine di questa era post-documentaria [...] che ci troviamo a vivere», ovvero «brevità, linguaggio frammentato, serialità, coinvolgimento personale/privato, *communities*, condivisione, immediatezza» (Perniola 2014: 166-167), non sono affatto diventati tratti caratteristici del cinema del reale internazionale solo a partire dagli anni Dieci del Duemila. Al contrario, sebbene in tempi più recenti si sia intensificata la realizzazione di opere di non fiction che rispondono a questa descrizione, tali tratti iniziano a farsi propri della produzione documentaristica internazionale già agli inizi del 2000, come appunto evidenziato da Corner (ai cui studi per altro Perniola non fa riferimento, presentando l'etichetta di «era post-documentaria» come se si trattasse di un'espressione nuova).

³ Con quest'etichetta s'identifica «any project that starts with an intention to document the 'real' and that uses digital interactive technology to realize this intention» (Aston; Gaudenzi 2012: 125).

⁴ Gli *i-Docs* non sono, però, da confondersi con i *webdocs*, termine con il quale s'identificano semplicemente i documentari tradizionali pensati per essere distribuiti sulla rete (cfr. O'Flynn 2012: 142). Per una descrizione delle varie forme di interazione che possono prevedere gli *i-Docs* si vedano almeno Gaudenzi 2013a: 37-67; Nash 2014.

quali il National Film Board of Canada, la compagnia francese Upian e il canale televisivo ARTE.⁵ Gli *i-Docs* hanno così finito per divenire progressivamente il volto del cinema del reale online e, essendo il documentario animato, come ogni altro tipo di docufiction, una forma audiovisiva parassitica, la cui evoluzione risente dei cambiamenti che occorrono nell'ambito del cinema del reale, a partire dal 2010, hanno iniziato a fare la loro comparsa anche i primi documentari animati interattivi costruiti per il web.

In realtà, va detto che, genericamente parlando, il primo esempio di *i-Doc* in animazione risale al 2004. Nell'anno in oggetto, infatti, la regista Hee Holmen realizza *Life in Norway*, un documentario animato interattivo volto a mettere in luce le difficoltà del trovarsi a vivere in Norvegia da straniero. Più precisamente, attraverso quest'opera Holmen denuncia, seppur con toni satirici, alcuni episodi di razzismo di cui è stata oggetto nel 1999 durante un soggiorno di studio a Volda. In linea con alcune di quelle che si è detto essere le caratteristiche del documentario animato contemporaneo, *Life in Norway* è quindi un lavoro autobiografico che parte da un'esperienza soggettiva per stimolare nello spettatore una riflessione su un tema di attualità quale il razzismo. Inoltre, nel far ciò s'impiega ampiamente l'animazione favolizzante. La regista, difatti, mette qui in scena quanto vissuto in prima persona per mezzo di attori animati dalle fattezze non umane. Nello specifico, rappresenta metaforicamente i norvegesi come pecore e se stessa come un gatto giallo, così da rimarcare anche visivamente la sua alterità rispetto ai primi, il suo essere estranea a quel determinato conteso culturale. Per quanto riguarda, invece, la struttura di *Life in Norway* da un punto di vista tecnico, è Holmen stessa a fornirne una descrizione in un'intervista rilasciata a Wells: «For *Life in*

⁵ Cfr. O'Flynn 2016: 72.

Norway, I made small humorous animation segments, as well as an interactive game, slide show and texts. The design is straightforward and simple to use, with just one level to investigate. I prefer a quick access to a long navigation»⁶. Il progetto che ne risulta è però, in primo luogo, un lavoro altamente sperimentale, destinato a rimanere un *unicum* ancora per diversi anni. Secondariamente, esso non nasce per il web, bensì viene pensato per essere distribuito su CD-ROM (andando, per altro, così a limitare significativamente il numero dei possibili fruitori). Si tratta pertanto più che altro di un precursore di una tipologia di documentari animati che ha iniziato effettivamente a emergere solo in tempi molto più recenti.

Come già accennato, è appunto soltanto con il 2010 che appaiono i primi veri e propri *i-Docs* animati, i quali sono tutti costruiti per il web, sono generalmente parte di un più ampio progetto transmediale e adottano quel modello d'interattività denominato «hitchhiking (or hypertext)»⁷ da Sandra Gaudenzi, tale per cui l'utente può operare un numero di scelte finite all'interno di un percorso prestabilito. In altre parole, si tratta di «documentaries in which interaction takes the form of choosing content from a database»⁸. In particolare, forse in virtù del fatto che realizzare delle animazioni è più costoso e laborioso rispetto al filmare eventi reali dal vero, il database di materiali audiovisivi di ciascuno di questi documentari animati interattivi non solo è chiuso, ma è anche circoscritto. Inoltre, al fruitore viene sostanzialmente concesso soltanto di stabilire quali contenuti visionare tra alternative ben precise che gli vengono di volta in volta proposte. Egli non ha, quindi, una reale possibilità d'intervenire sulla narrazione.

Quest'ultima, in continuità con quanto è caratteristico degli *i-Docs* in generale, è frammentaria e non lineare, proprio in ragione del fatto che si consente all'utente di

⁶ Hee in Wells 2006: 158.

⁷ Gaudenzi 2013a: 47.

⁸ Nash 2014: 53. Per una descrizione dettagliata di questa modalità d'interazione si rimanda a Gaudenzi 2013a: 47-53.

operare delle scelte. Per di più, al pari di quanto si è osservato essere il caso dei documentari animati contemporanei, essa è costruita intorno a testimonianze dirette di vita vissuta. È importante, infatti, notare che questi *i-Docs* in animazione esibiscono degli elementi di continuità con la produzione di quella fase del documentario animato che ha preso avvio nella seconda metà degli anni Ottanta. Anch'essi, infatti, si avvalgono dell'animazione favolizzante, affrontano temi sentiti come socialmente o politicamente importanti attraverso il racconto di una o più esperienze soggettive e sono generalmente costruiti a partire da registrazioni audio di interviste fattuali.

Al tempo stesso, però, presentano anche alcune differenze sostanziali rispetto a quello che si è identificato come il documentario animato contemporaneo. Le prime due difformità constano nella già menzionata non linearità e frammentarietà della narrazione e nel richiedere allo spettatore-utente una fruizione attiva. Si tratta quindi in entrambi i casi di caratteristiche che questi prodotti audiovisivi assumono giocoforza, in quanto esse sono connaturate all'*i-Doc* in generale.⁹ Vi è, tuttavia, anche una terza differenza, la quale è invece peculiare dei documentari interattivi realizzati avvalendosi di questo mezzo d'espressione: l'affidare alla sola componente sonora la funzione di far progredire il racconto, riducendo l'animazione a un mero riempitivo visivo.

Certamente, dall'inizio della fase del *cartoon documentary* in poi, come si è visto, la componente sonora nel documentario animato ha avuto un ruolo centrale, giacché è ad essa che si è demandato il compito di autenticare questi lavori come prodotti veridici. Tuttavia, in tali opere colonna sonora e colonna visiva sono strettamente interconnesse. Nei documentari animati della fase del *cartoon documentary*, infatti, attraverso l'animazione si traspongono letteralmente in cinèmi quanto detto dalla *voice of God* e, come

⁹ Difatti, da un lato, O'Flynn mette in luce come gli *i-Docs* siano una tipologia di documentari che impiega «non-linear content design models» (O'Flynn 2012: 143). Dall'altro, Kate Nash scrive: «[...] all interactive documentary is built on the expectation that users will participate in specific ways» (Nash 2014: 55).

si è visto, non è infrequente che quest'ultima interagisca con i personaggi, rivolgendosi direttamente ad essi, o che venga legata a una delle figure della diegesi. Similmente, riferendosi ai documentari animati contemporanei costruiti intorno alle registrazioni d'interviste, Honess Roe nella sua monografia scrive: «The animation is influenced by sound and it is 'the voice which seems to color and model its container'»¹⁰. A ciò si aggiunga che le testimonianze di cui si compone la colonna sonora di tali lavori vengono legate al corpo dell'attore animato che ne interpreta il ruolo nel film o addirittura vengono messe in bocca a quest'ultimo. Anche in questo caso, pertanto, vi è uno stretto legame tra componente sonora e visiva. Si potrebbe obiettare che, all'interno della produzione contemporanea sono rintracciabili alcuni sparuti esempi di documentari animati, quali *An Eyeful of Sound* o *Little Deaths*, in cui registrazioni d'interviste sulle sensazioni che si provano rispettivamente quando si è affetti da sinestesia e quando si ha un orgasmo vengono abbinate a un'animazione astratta che, all'apparenza, potrebbe sembrare slegata dalle dichiarazioni contenute nella colonna sonora. In realtà, però, anche la componente visiva di tali film intrattiene una stretta relazione con ciò che si ode. In entrambi, infatti, non solo le animazioni sono sincronizzate con i suoni e le parole che compongono la colonna sonora, ma sovente nel corso di questi cortometraggi esse visualizzano alla lettera le sensazioni descritte. Non a caso, nell'analizzare *An Eyeful of Sound* Honess Roe scrive:

At the beginning of the film, it appears as if the abstract animation has little connection to the words being spoken. That is, until it becomes clear later in the film that Moore's animated images are responding to the film's musical score in the way a synaesthetic person's brain will trigger images in response to sound.¹¹

Sempre riferendosi a questo cortometraggio, la studiosa chiarisce ulteriormente questo punto affermando che in esso «there is still an immediate relationship between sound

¹⁰ Honess Roe 2013: 78.

¹¹ *Ivi*: 121.

and image when one realises that the abstract, superimposed animation occurs in response to ambient, abstract sounds and the music heard in the background»¹². Analogamente, in *Little Deaths* ci sono diversi momenti in cui viene rappresentato esattamente ciò che affermano gli intervistati. Ad esempio, quando un uomo paragona l'orgasmo alle montagne russe, visivamente vediamo una rappresentazione stilizzata del binario in salita proprio di queste ultime, così come, nel momento in cui una donna lo rapporta all'atto di sparare, viene proposto il disegno di una figura umana che imbraccia un fucile. Nemmeno in questi film, dunque, viene rotto lo stretto legame tra suono e immagine caratteristico di questa forma audiovisiva.

A ciò si aggiunga, più in generale, che colonna sonora e colonna visiva, sia nel documentario animato del periodo del *cartoon documentary* sia in quello contemporaneo, non hanno semplicemente un rapporto tra loro. Più precisamente, ne intrattengono uno di tipo paritetico, ovvero non vi è una delle due che “prevarica” sull'altra, non ve n'è una che assume maggiore importanza. Al contrario, entrambe concorrono a informare lo spettatore su quel determinato aspetto del reale di cui il film dà conto.

Nel caso degli *i-Docs* animati, invece, il legame tra suono e immagine si fa flebile e sbilanciato. Diventa iniquo in favore del primo. Nello specifico, prendendo a prestito un concetto proprio dei *sound studies*, possiamo affermare che qui l'immagine viene resa “ambientale”. Nel suo testo *L'audiovisione* Chion, difatti, definisce «suono d'ambiente» quel suono «inglobante che avvolge una scena e abita il suo spazio senza sollevare la questione ossessionante della localizzazione e della visualizzazione della sua sorgente», che assolve la funzione di «marcare un luogo» con la sua «presenza

¹² *Ivi*: 122.

continua e onnipresente»¹³. Si tratta, dunque, di un suono che, come sottolineano Robert Strachan e Marion Leonard nel loro saggio “More Than Background”, «it is present but unremarkable, a kind of unnoticed perceptual anchor»¹⁴, tant’è che nel cinema classico hollywoodiano, dove le unità sonore erano gerarchizzate, occupava il gradino più basso.¹⁵ E quanto qui descritto è sostanzialmente proprio ciò che, seppur a livelli e tramite procedimenti diversi da un’opera all’altra, accade alla componente visiva degli *i-Docs* animati.

In sintesi, in essi rintracciamo, dunque, dei mutamenti rispetto a quanto si è visto accadere normalmente nel documentario animato sia contingenti al loro essere un prodotto interattivo sia indipendenti da ciò, fatto che non può che portare a domandarsi se tali opere non costituiscano i primi passi verso l’avvio di una nuova fase della storia di questa forma audiovisiva.

VIII.1.1. *The Next Day, The Invisible Picture Show, Last Hijack Interactive* e i diversi modi di rendere l’immagine ambientale

Allo scopo di chiarire in che misura gli *i-Docs* in animazione si differenzino da tutti gli altri documentari animati trattati fino ad ora e soprattutto come e in che termini si renda ambientale la loro colonna visiva, si prenderanno ora in esame tre casi esemplari: *The Next Day, The Invisible Picture Show* e *Last Hijack Interactive*.

Il primo è coprodotto dalla Pop Sandbox e dal National Film Board of Canada e, originariamente, era stato pensato per essere realizzato nella forma di un tradizionale documentario in *live-action*. Una descrizione della sua genesi viene fornita nella sezione “About” del sito stesso che ospita questo prodotto audiovisivo:

¹³ Chion 1990: 69.

¹⁴ Strachan; Leonard 2015: senza pagina.

¹⁵ Cfr. Chion in *ibidem*. Il livello più basso di questa scala gerarchica lo condivideva con gli effetti sonori.

The idea for *The Next Day* originated with former social worker Paul Peterson over 10 years ago, after he witnessed first-hand the devastating impact of suicide on one family.

Driving through small-town Ontario, Paul passed an abandoned truck that had been driven through a farmer's field and was resting next to the railway line. He later learnt that it belonged to a neighbor who'd tried eluding the police while impaired. Charged, processed and released, but facing certain jail time, the driver returned home. According to reports he was still drunk when he ended his life by taking a fatal overdose of his wife's medication.

He left behind his terminally ill wife and 2 young children. Paul couldn't help but wonder what if this man had waited till the next day... Would he have made the same decision?¹⁶

Al fine di raggiungere le giovani generazioni, che costituiscono la categoria più a rischio di suicidio, si è però poi scelto di abbandonare l'iniziale idea di girare un documentario classico per creare invece un *i-Doc* animato. In particolare, quest'ultimo è stato costruito intorno alle testimonianze di quattro persone, Jenn, Ryan, Tina e Chantal, che hanno tentato di uccidersi, ma sono sopravvissute grazie a un salvataggio in *extremis* e sono, poi, riuscite a ricostruirsi una vita. A essi è stato chiesto di rispondere alle medesime venti domande, volte soprattutto a far affiorare le ragioni che li hanno spinti a compiere tale gesto. Le interviste sono state condotte da Peterson in persona, dato che, in virtù della propria esperienza lavorativa come assistente sociale, era in grado di capire fino a che punto fosse possibile spingersi con le domande. Egli ha, però, raccontato di non aver incontrato alcuna difficoltà: «They had a fire in them to tell other people. They wanted others to know there is a next day»¹⁷. Le testimonianze così raccolte sono, quindi, state animate da Mathew den Boer, il quale si è basato su disegni del fumettista John Porcellino e ha pertanto adottato quello stesso stile grafico infantile caratteristico del lavoro di quest'ultimo. Va detto, inoltre, che il sito che ospita questo prodotto audiovisivo presenta altresì una pagina denominata "Resources", dove chi sta pensando al suicidio e desidera aiuto può trovare una lista di enti e associazioni in grado

¹⁶ Anonimo in "About", *The Next Day*, <http://thenextday.nfb.ca/#/thenextday> (29 luglio 2015). Cfr. anche Scrivener 2011: IN.3.

¹⁷ Peterson in Scrivener 2011: IN.3.

di fornirglielo, nonché una chiamata “Response”, in cui è possibile lasciare un proprio commento al termine della fruizione dell’*i-Doc* stesso.

The Invisible Picture Show, che è stato creato su commissione della International Detention Coalition ed è stato prodotto dallo studio inglese Faction Films con un budget relativamente basso,¹⁸ utilizza invece le registrazioni di interviste telefoniche condotte dal regista stesso, Tim Hawkins, con quattro bambini, tra i sette e i sedici anni, tenuti sostanzialmente prigionieri in un centro di accoglienza dell’Australia, del Sud Africa, della Grecia o degli Stati Uniti. Riguardo alla realizzazione di questo documentario animato interattivo Hawkins racconta:

It took a year and a half to make and involved over a hundred people, from production to all of the grassroots organisations who helped us to get access to the stories around the world.

The core creative team was myself, the five animators: Alex Smith, Blinkin Labs, Cinema Iloobia, Duncan Brown and Nandita Jain, the production designer, Laura Jean Sargent and the Creative Technologist, Rob Sargent.¹⁹

Nello specifico, le quattro testimonianze selezionate sono state animate in 2D utilizzando uno stile differente per ciascuna e sono poi state inserite in altrettanti ambienti virtuali realizzati in 3D, così da creare quello che lo studioso Bryan Hawking definisce «an un-natural yet illusionistic hybrid space between the architecture and illusion of surveillance and imprisonment and the virtual spaces of computer game and social media», collocando il fruitore «in an engaging and disturbing labyrinth of virtual, psychological and moral and political spaces»²⁰. Si noti, però, che l’utente in questo caso ha una possibilità di scelta molto limitata, in quanto si trova a poter decidere solo quale dei quattro ambienti (che corrispondono ad altrettanti centri di accoglienza per rifugiati) esplorare o, nel caso decida di visionarli tutti, in che ordine farlo. Si segnala, infine, che questo *i-Doc* presenta una sezione ove si offrono all’utente varie opzioni per

¹⁸ Cfr. Gaudenzi 2013b: senza pagina.

¹⁹ Hawkins in *ibidem*.

²⁰ Hawking 2015: 30.

potersi spendere in prima persona affinché bambini come quelli di cui si raccontano le storie in questo prodotto audiovisivo non si trovino più a vivere questo tipo di esperienza. Relativamente a questa parte del proprio progetto, in un'intervista rilasciata a Sandra Gaudenzi, il regista stesso ha spiegato:

The call to action was a fundamental aspect of both storytelling and design from the start. Dramaturgically I think it's important to create an open-ended narrative that invites participation as a way to 'resolve' the story. If the audience is left wanting more, I believe they are more likely to take further steps to satisfy this need for closure. Originally the option was going to be given once the viewer had experienced all four environments, however we realised that some people might want to have just one experience and then take action straight away! There are several different options for participation in the campaign: An online petition, a video uploads page for under 18s, a social media 'badge' and the opportunity for organisations and individuals to arrange their own screenings and workshops on the issue.²¹

Anche *Last Hijack Interactive*, che è stato insignito di diversi premi tra cui l'International Digital Emmy Award, al pari degli altri due *i-Docs* qui presi in esame, è stato costruito a partire da interviste. Nello specifico, esso è stato prodotto dalla Submarine e delinea le varie fasi del sequestro di una nave da cargo battente bandiera danese occorso nel novembre del 2008 al largo della costa somala. Ciò viene fatto presentando sia la testimonianza del pirata Mohammed sia quella di Colin Darch, il capitano dell'imbarcazione attaccata, nonché mescolando sequenze in *live-action* ad animazioni realizzate da Dustin Kershaw e Christiaan de Rooij. Sono i registi stessi di questo *i-Doc*, Femke Wolting e Tommy Pallotta, a descriverne dettagliatamente la struttura:

The user interface is a timeline, in combination with two perspectives. The timeline starts in the '90s and runs until the present day. The timeline gives the opportunity to explore piracy from its origins to the consequences of piracy today and the near future. Then you can navigate horizontally and vertically between the perspective of the UK captain and Mohamed the pirate. There are different themes, such as the negotiations that they both reflect on through their personal experiences. The user interface is set up in a way that the experience is continuous, so the user can interact and navigate the story in a participatory manner, but if you choose not to, the experience continues, and you can enjoy it in a more passive way.²²

²¹ Hawkins in Gaudenzi 2013b: senza pagina.

²² Wolting; Pallotta in Astle 2014. Se ciò accade è poiché Wolting ha constatato che solo una parte degli utenti desidera effettivamente interagire con il testo filmico. Ella ha infatti spiegato: «A portion of the audience, perhaps

Più precisamente, *Last Hijack Interactive* è stato sviluppato «in a way that the user can navigate the doc, and experience a beginning, middle and end of a story, even when his experience will be different from the next person who watches the interactive doc»²³. I due registi, infatti, sono partiti dalla convinzione che anche nel costruire un'esperienza transmediale si debba prevedere un arco narrativo. Questo *i-Doc* presenta, però, poi anche una sezione in cui l'utente può trovare i dati relativi, più in generale, al fenomeno della pirateria. Riguardo a essa sempre Pallotta e Wolting spiegano:

We created a number of data visualizations that show information in a cinematic way. For example you can explore where the money that's made by the pirates goes, so you see that most of it ends in the west, through the negotiators, insurance companies etc. In the Netherlands we made a special version of the documentary with the newspaper NRC, where the newspaper added articles from the last decade within the framework of the doc, so that people can explore the context of piracy further.²⁴

Possiamo quindi notare come tutti e tre gli *i-Docs* in questione siano costruiti intorno a registrazioni audio di interviste e raccontino esperienze vissute da singoli individui per sollevare attenzione circa una più ampia problematica sociale sentita come pressante, tutte caratteristiche che condividono con il documentario animato contemporaneo. A ciò si aggiunga che essi impiegano l'animazione favolizzante, ovvero ricorrono al linguaggio grafico e al modo di rappresentazione finzionale di questo mezzo d'espressione. Inoltre, per consentire al fruitore d'interagire con loro, presentano delle narrazioni frammentarie e non lineari, anche se a livelli diversi. *The Next Day*, infatti, come si vedrà meglio a breve, è lineare e continuo dal punto di vista della parte visiva, mentre è assai disarticolato e “confuso” sotto il profilo della componente sonora, e quindi, più in generale, della narrazione, dal momento che

bigger than you think, will never want to engage with a story in a highly interactive way. While a small percentage get involved, a huge amount of people prefer to just watch. Work on the percentage rule of 1:9:90. Out of 100 people, 90 are spectators, nine are casually interacting to a reasonable degree, and just one is an active player. A successful project has something to offer on all three levels of interactivity» (Wolting 2014).

²³ Wolting; Pallotta in Astle 2014.

²⁴ *Ibidem*.

quest'ultima è portata avanti proprio da essa. Nel caso di *Last Hijack Interactive* vi è una frammentazione sia a livello visivo che sonoro, sebbene l'utente abbia l'opzione di ricreare una narrazione lineare tramite le sue scelte, così come di fruire passivamente questo *i-Doc* attraverso la "modalità automatica", la quale segue un percorso ininterrotto ma ripetitivo, giacché presume il continuo passaggio dal punto di vista del pirata a quello del capitano. *The Invisible Picture Show*, invece, prevede una narrazione complessiva frammentaria, dato che ciascuna delle quattro storie raccontate è presentata come un "mondo" a sé stante e, per passare dall'una all'altra, l'utente deve uscire da un ambiente ed entrare in uno diverso. Tuttavia, internamente, le singole vicende di cui si dà conto sono presentate in modo lineare.

Altra caratteristica che accomuna *The Next Day*, *The Invisible Picture Show* e *Last Hijack Interactive* è il fatto di essere tutti un componente di un più ampio progetto transmediale. Nello specifico, il primo è il compagno di un *graphic novel* dallo stesso titolo a firma del succitato Porcellino, il quale si sente molto vicino a questo tema. Egli ha, infatti, spiegato: «I've deal [sic] with depression and anxiety since I was a teenager [...]. I put a lot of myself into it»²⁵. Il secondo è parte di un progetto che include un omonimo documentario animato tradizionale di cortometraggio e uno spettacolo dal vivo ove si combinano le *performance* di bambini che in passato erano stati detenuti in centri di accoglienza per rifugiati con la proiezione delle stesse quattro testimonianze animate presenti nell'*i-Doc*. *Last Hijack Interactive*, invece, accompagna un documentario animato di lungometraggio dal simile titolo *Last Hijack* che, alternando analogamente scene in *live-action* a sequenze in animazione, dà conto delle difficoltà incontrate dal pirata Mohamed nell'attenersi alla decisione di abbandonare quest'attività

²⁵ Scrivener 2011: IN.3.

criminosa per formare invece una famiglia, risoluzione presa proprio a seguito dell'assalto alla nave di cui si parla nell'*i-Doc*. Si segnala, tuttavia, che solo quest'ultimo può essere considerato un progetto transmediale nel senso inteso da Henry Jenkins nel suo *Cultura convergente*. Configurandosi come un prequel del lungometraggio, è, infatti, l'unico dei tre in cui effettivamente «ogni singolo testo offre un contributo distinto e importante all'intero complesso narrativo»²⁶. Al contrario, le opere di cui si compongono gli altri due progetti sono più che altro degli adattamenti di una stessa porzione della vicenda delineata. Ciascuno di essi apporta, infatti, solo delle minime aggiunte rispetto al racconto complessivo. Resta, tuttavia, il fatto che in ciascuno dei tre casi in oggetto si sfruttano più media per dar conto di avvenimenti realmente occorsi.

Un ulteriore tratto condiviso dagli *i-Docs* in questione è il presentare un'animazione ridotta a mero riempitivo visivo. Si prenda, ad esempio, in considerazione *The Next Day*. Qui non viene data al fruitore la possibilità di esplorare effettivamente un database di materiali audiovisivi, bensì solo di estratti sonori. Va detto, infatti, che questo lavoro si apre con una schermata bianca sulla quale uno dopo l'altro appaiono in lettere nere i nomi dei quattro intervistati e sentiamo le dichiarazioni che ciascuno di essi ha rilasciato riguardo al momento in cui ha tentato di suicidarsi. Subito dopo, appaiono quattro parole chiave tra cui l'utente può scegliere, ognuna delle quali corrisponde a un estratto delle testimonianze di Jenn, Ryan, Tina e Chantal. Tuttavia, prima di operare la propria scelta, il fruitore non sa a quale delle quattro storie in oggetto si riferisca il frammento che sta andando a selezionare.²⁷ Lo scopre solo una

²⁶ Jenkins 2006: 84.

²⁷ Vi è un unico caso in cui tale scelta può avvenire in modo consapevole: se l'utente ha preventivamente esplorato la sezione del sito denominata "Audio Library", ove viene proposto l'elenco delle parole chiavi e viene indicato a quale testimonianza corrispondono.

volta che lo ha scelto, giacché è unicamente in quel frangente che, nell'angolo destro in basso dello schermo, compare il nome di chi sta pronunciando quelle determinate parole. Inoltre, all'utente non viene data la possibilità di tornare sui propri passi. È costretto ad ascoltare tutto l'estratto per cui ha optato e, una volta che esso giunge al termine, si trova di fronte ad altre quattro parole chiave tra cui scegliere e così via fino a che l'esperienza finisce. Tuttavia, seppur con delle limitazioni e in modo non consapevole, il fruitore ha la possibilità di decidere quali contenuti audio ascoltare. Visivamente, invece, indipendentemente dalle parole chiave che egli va a selezionare, viene proposta sempre la medesima animazione metaforica di alcune nubi che si addensano sopra il tetto di una casa, per poi rovesciare su di essa lampi, tuoni e pioggia e, infine, disperdersi lasciando che il sole torni a splendere. Si simboleggiano così le difficoltà attraversate dai protagonisti, il loro essere giunti a un punto di rottura e il loro essere successivamente riusciti a costruirsi un'esistenza soddisfacente. Dal punto di vista visuale, l'unica differenza che può intercorrere tra l'esperienza di un utente e quella di un altro è che, dipendendo dalla durata dell'estratto scelto, le successive parole chiavi possono comparire in congiunzione con un momento leggermente precedente o leggermente successivo della suddetta animazione, la quale per il resto si ripete sempre uguale a se stessa. Non solo, dunque, le testimonianze proposte non vengono né incarnate nel corpo di un attore animato né legate in qualche modo a esso né illustrate trasponendole letteralmente in cinèmi, ma l'animazione procede addirittura in modo indipendente rispetto a quanto si ode. Essa diventa, infatti, semplicemente una sorta di riempitivo visivo, uno "sfondo" funzionale a creare un'atmosfera visuale per le dichiarazioni che formano la colonna sonora. In altre parole, l'animazione si fa qui ambientale.

Qualcosa di analogo accade anche in *The Invisible Picture Show*, seppur con modalità differenti. In questo caso, infatti, l'utente ha la possibilità di esplorare un database audiovisivo estremamente limitato. Nello specifico, egli può scegliere tra quattro ambienti virtuali, ciascuno dei quali re-immagina l'interno di un diverso centro di accoglienza. Una volta entrato in uno di essi, viene quindi condotto attraverso dei corridoi vuoti e asettici, fino a che non raggiunge uno spazio in cui vi è un telefono che sta squillando.²⁸ Rispondendo alla chiamata attraverso l'atto di cliccare con il mouse sull'apparecchio raffigurato, l'utente attiva la testimonianza animata del bambino associato a quel dato spazio virtuale. Quest'ultima è creata secondo quelli che si è visto essere i canoni del documentario animato contemporaneo. Nello specifico, s'impiega l'animazione favolizzante per mettere in scena e drammatizzare le dichiarazioni dell'intervistato, le cui parole si fanno voce *over* ma sono rapportate al corpo di un attore animato presente nella diegesi. In questo caso, dunque, ci sarebbe un potenziale legame tra la componente visiva e quella sonora. Tuttavia, l'interfaccia dell'ambiente tridimensionale rimane in primo piano, mentre l'animazione viene ridotta a una proiezione su uno dei muri di tale spazio (si vedano ad esempio le figure 63 e 64). Ciò sicuramente può essere interpretato come un modo di rendere visivamente quella situazione d'invisibilità in cui sono stati forzati i bambini in oggetto nel momento in cui sono stati rinchiusi in questi inaccessibili centri di accoglienza per rifugiati. Al contempo, però, rendendo queste inquadrature persino difficili da leggere, dato che a tratti si confondono con la parete su cui compaiono, si declassa qui l'animazione a un "sottofondo" visuale poco rilevante, o meglio a immagini d'ambiente. Si sbilancia dunque anche in questo caso il rapporto tra componente visiva e sonora, lasciando che

²⁸ Dipendendo dall'ambiente selezionato, il telefono in oggetto può trovarsi in una doccia, in una cella, in un refettorio o nel corridoio stesso.

quest'ultima assolva sostanzialmente da sola il compito di veicolare contenuti e far progredire la narrazione.



Figure 63 e 64. Fotogrammi relativa a *The Invisible Picture Show* raffiguranti un momento dell'animazione del primo ambiente e uno del secondo.

Last Hijack Interactive, invece, ha una *timeline* come interfaccia, presenta un database di contenuti audiovisivi abbastanza ricco e consente all'utente di muoversi liberamente tra essi. Per quanto riguarda le sequenze in animazione, però, va detto che esteticamente ricordano le tavole di un fumetto e si compongono per lo più di disegni statici, cui viene conferito un senso di moto attraverso lenti movimenti di macchina virtuali o animando singoli elementi dell'inquadratura. Un esempio di questo secondo caso si ha nella scena in cui Mohamed racconta che, dopo aver assaltato la nave, alcuni pirati si sono recati in macchina a prendere delle provviste. Viene, infatti, qui mostrata l'immagine di un paesaggio brullo con tre automobili che ne percorrono la strada. Tuttavia, solo una di esse si muove effettivamente, mentre le altre due sono immobili, ottenendo così il paradossale effetto di rimarcare la complessiva staticità della componente visiva. L'aspetto più importante ai fini del nostro discorso, però, è che un buon numero delle inquadrature in animazione proposte viene più volte riciclato nel corso dell'*i-Doc*, come accade nel caso di una raffigurante la prua della nave attaccata che fende le onde del mare (cfr. figura 65). Essa viene, difatti, utilizzata per illustrare sia la testimonianza di Mohamed sia quella del capitano riguardo al momento in cui il capo dei pirati, Omar, ha imposto all'imbarcazione appena assaltata di attraccare al largo del

villaggio Eyl, ma viene altresì impiegata per accompagnare il momento in cui il secondo racconta le sensazioni provate quando è stato finalmente detto loro che erano liberi di andare.



Figura 65. Fotogramma di *Last Hijack Interactive* relativo alla scena ricorrente della prua della nave assaltata dai pirati che fende le onde.

Allo stesso modo, vi è un campo lungo notturno raffigurante la nave ferma in mezzo al mare e illuminata dalla sola luce della luna (cfr. figura 66) che viene usato per illustrare sia il momento in cui Darch spiega di essere stato certo che la propria compagnia avrebbe finito per pagare un riscatto ai pirati sia quello in cui lo stesso spiega che una sera il suo capo ingegnere si è seduto a tavolino con uno dei filibustieri e lo ha aiutato a ridimensionare le proprie richieste. Si tende quindi a illustrare le testimonianze attraverso immagini “neutre”, che raffigurino elementi non specificatamente legati al dato frammento d’intervista che accompagnano e che pertanto possono essere riutilizzate. Ancora una volta, dunque, pur permanendo qua e là un legame tra quanto viene detto dagli intervistati e ciò che si visualizza attraverso l’animazione, quest’ultima viene tratta come un riempitivo visivo residuale di quell’esigenza di vedere le immagini fotografiche di un’occorrenza fattuale per poter credere che essa abbia effettivamente avuto luogo, teorizzata da François Jost nella sua monografia *Realtà/Finzione*.²⁹

²⁹ Cfr. Jost 2003: 11.



Figura 66. L'inquadratura della nave al chiaro di luna più volte riproposta in *Last Hijack Interactive*.

In sintesi, vuoi riciclandole, vuoi ponendole in secondo piano e rendendole a tratti difficili da leggere, vuoi facendole procedere in modo indipendente e distaccato rispetto alle dichiarazioni proposte a livello sonoro, le animazioni di questi *i-Docs* vengono trasformate in una sorta di sottofondo visivo, in immagini ambientali, con l'effetto che le testimonianze proposte nella colonna sonora assumono un carattere di universalità. In altre parole, non legando visivamente le dichiarazioni degli intervistati a un preciso corpo animato, si restituisce l'idea che quella raccontata non sia semplicemente l'esperienza personale della data figura che parla, bensì una vicenda paradigmatica analoga a quella vissuta da quanti si sono venuti a trovare in quel tipo di situazione. Quest'ambientalizzazione dell'immagine si fa quindi procedimento generalizzante che, al pari della sineddoche, del simbolismo, dell'immagine disegnata e così via, fa «vedere nella storia raccontata un'infinità di storie»³⁰.

Si noti, inoltre, che a dimostrazione di come il rendere l'animazione ambientale sia un tratto peculiare degli *i-Docs* animati vi è il fatto stesso che gli altri testi del più ampio progetto transmediale cui essi appartengono non condividono questo trattamento dell'immagine. Difatti, nel lungometraggio *Last Hijack* non solo si abbandona quella staticità che caratterizza l'animazione del documentario animato interattivo cui fa da

³⁰ Odin 2000: 93.

compagno in favore di estetiche più tradizionali basate sulle pitture a olio dell'artista Hisko Hulsing,³¹ ma non viene nemmeno adottata la pratica di riciclare una stessa inquadratura per illustrare più questioni. Allo stesso modo, nel *graphic novel* di Porcellino alla pur presente metafora visiva della tempesta che si abbatte su una casa sono dedicate solo la prima e l'ultima tavola di ciascun capitolo, mentre tutti gli altri pannelli illustrano visivamente le esperienze che Chantal, Ryan, Tina e Jenn raccontano di aver vissuto. A differenza di quanto accade nell'*i-Doc* diretto da Gilmore, a ciascuno di essi viene, infatti, qui assegnato un corpo disegnato, attraverso cui si mettono in scena e si drammatizzano le testimonianze rilasciate durante le interviste, di cui vengono trascritti gli estratti più significativi (cfr. ad esempio la figura 67). In questo caso, quindi, l'immagine assolve una funzione paritetica (se non addirittura preponderante) rispetto al testo e torna a farsi veicolo di contenuti.



Figura 67. Tavola del *graphic novel* *The Next Day* relativa alla testimonianza di Tina.

³¹ Riguardo allo stile dell'animazione del lungometraggio i due registi hanno dichiarato: «The inspiration for the style of the animation really came from Hisko who did all the paintings. We had been looking at more traditional designers but the color palettes never seemed right for what we wanted. Animation is traditionally for children and the colors usually reflect that aesthetic. Hisko's paintings brought a more sophisticated color palette and the human touch of the brush on the canvas endowed it with a warmth and an organic feel that we really thought was right for this project» (Pallotta; Wolting in Anonimo 2014: 7).

Similmente, la versione filmica di *The Invisible Picture Show* si limita sì a riproporre in una forma narrativa lineare quelle stesse quattro testimonianze che compongono l'omonimo documentario animato interattivo. Tuttavia, qui l'animazione non è più posta in secondo piano riducendola a una proiezione su un muro. Al contrario, riacquista visibilità e si ristabilisce pertanto quel rapporto paritetico tra componente visiva e sonora che, come si è visto, normalmente caratterizza il documentario animato (cfr. figure 68 e 69). Risulta quindi evidente come il rendere ambientale la componente visiva sia proprio un tratto peculiare degli *i-Doc* in animazione.

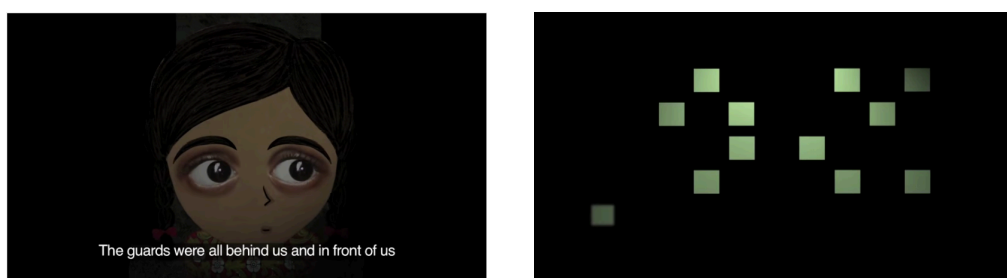


Figure 68 e 69. I fotogrammi della versione filmica di *Invisible Picture Show* corrispondenti a quelli proposti alle figure 63 e 64.

In conclusione, si potrebbe certamente obiettare che accanto a documentari animati interattivi come *The Next Day*, *The Invisible Picture Show* e *Last Hijack* è possibile rintracciarne anche uno come *A Short History of the Highrise* (2013) di Katerina Cizek che, andando a tracciare una storia delle costruzioni verticali e non a riportare un'esperienza personale, finisce per adottare addirittura un approccio più vicino a quello del documentario animato della fase del *cartoon documentary* che non a quello della contemporaneità.³² Inoltre, è indubbio che oggi questi *i-Docs* in animazione costituiscano ancora una frazione risicata dei documentari animati prodotti in generale. La gran parte dei titoli riconducibili a tale forma audiovisiva continua,

³² Questo *i-Doc* in animazione può essere fruito sul sito: *A Short History of the Highrise*, <http://www.nytimes.com/projects/2013/high-rise/> (19 luglio 2015).

dunque, a essere creata secondo quelle caratteristiche che si sono delineate nel precedente capitolo. Tuttavia, alla luce delle significative differenze presentate dagli *i-Doc* in animazione, soprattutto in termini di trattamento della componente visiva, viene spontaneo domandarsi: essi rappresentano l'avvio di un'ulteriore evoluzione del documentario animato come forma, come in parte suggerisce Honess Roe in relazione a *The Next Day* nelle conclusioni della sua monografia, quando, nel parlare di tale opera, si sofferma a mettere in luce la significativa differenza nel rapporto tra colonna sonora e colonna visiva che essa esibisce?³³ Più precisamente, viene da chiedersi se questi *i-Doc* marchino l'avvento di una nuova fase del post-documentario animato, in cui l'animazione sarà ridotta a un mero riempitivo visivo.

Come già si è detto nel terzo capitolo, è troppo presto per poter stabilire se queste opere rappresentino effettivamente i germi di una trasformazione in atto e non possiamo, quindi, che lasciare queste domande come quesiti aperti. Tuttavia, è indubbio che le premesse affinché la risposta a essi possa rivelarsi affermativa ci sono.

³³ Cfr. Honess Roe 2013: 172.

CONCLUSIONI

In un'intervista rilasciata nel dicembre del 1959 in occasione dell'uscita nelle sale statunitensi di *Donald in Mathmagic Land* Walt Disney ha dichiarato che l'animazione «should be used for opening people's minds and meeting their needs»¹. Come si è visto, sebbene ancora oggi si tenda troppo spesso a considerare questo mezzo d'espressione sinonimo di fantasia e finzione e ad associarlo alla creazione di prodotti per un pubblico infantile, quanto auspicato da Disney in quel frangente, grazie anche all'impegno da lui stesso profuso affinché si andasse oltre il considerare l'animazione come funzionale solo a far sognare lo spettatore trasportandolo in mondi fantastici, viene fatto stabilmente ormai da tempo. Lavori come il tanto decantato *Vals Im Bashir* o *Persepolis*, salutati come innovazioni assolute, non rappresentano, infatti, un modo senza precedenti di impiegare l'animazione, bensì semmai sono solo esempi della modalità oggi favorita per aprire la mente degli spettatori: portare alla loro attenzione una problematica sociale o politica attraverso la testimonianza di una o più persone la cui vita è stata toccata da essa. In altre parole, tali titoli sono semplicemente specchio di un cambiamento dei bisogni del pubblico cui questo mezzo d'espressione ha dovuto rispondere. In passato, difatti, ciò di cui gli spettatori necessitavano maggiormente era di essere istruiti e, pertanto, i documentari animati erano andati assumendo la forma di accattivanti lezioni su aspetti del quotidiano. Oggi, invece, il pubblico ha bisogno di essere sensibilizzato ed ecco quindi che è cambiata la prospettiva con cui si va a raccontare il reale. Un domani è possibile che la necessità cui l'animazione verrà chiamata a rispondere sarà un'altra ancora e, dunque, che il documentario animato debba nuovamente evolversi. Ciò non di meno esso è una forma audiovisiva dalla lunga storia che appare destinata a

¹ Disney in Norden 2011: 114.

sopravvivere ancora a lungo, anche in ragione del crescente interesse che oggi suscita sia tra i registi sia tra gli studiosi.

Affinché questa forma audiovisiva possa essere compresa appieno, è importante, tuttavia, correggere in fretta le storture che il concentrare l'attenzione solo sui lavori di più recente creazione e l'andare in modo quasi ossessivo a cercare di equiparare questo tipo di prodotti audiovisivi ai documentari in *live-action*, sminuendone le differenze, hanno generato. E ciò è vitale che venga fatto in fretta, prima che tali idee fallaci, oggi già molto diffuse, si radichino così profondamente nella collettività da divenire poi difficili da rimuovere. Sicuramente, infatti, come scrive Nichols, «before long the most important work of any given moment slips into the folds of history. Contemporary now, historical soon. This may appear to be a natural process of temporal progression: things happen, priorities change, new work arrives before us and demands attention»². E certamente, come sempre questo teorico del cinema del reale delinea, con il tempo solo una ristretta selezione di ciò che ogni anno viene prodotto permarrà nella memoria collettiva, mentre molti film finiranno inevitabilmente per venir dimenticati in base a ciò di cui gli studiosi decideranno di soffermarsi a parlare nei loro scritti.³ Nel caso del documentario animato, però, la letteratura in materia è andata ben oltre il semplice determinare una “selezione naturale” sulla produzione annuale: ha condotto in blocco all'oblio quarant'anni di storia, un'intera fase della vita di questa forma audiovisiva, per altro centrale per comprenderne l'evoluzione odierna.

Ci si augura pertanto che quanto delineato in queste pagine possa costituire un punto di partenza, affinché gli studi sul documentario animato inizino a devolvere più attenzione a quel vastissimo *corpus* di film realizzati tra il 1940 e il 1985, guardando ai

² Nichols 2016: xi.

³ Cfr. *Ibidem*.

quali è anche possibile meglio comprendere obiettivi e programmi che all'epoca informavano le nazioni che li hanno prodotti. Si spera inoltre che quanto qui delineato possa essere da stimolo affinché, invece di cercare di sminuire le differenze che intercorrono tra documentario animato e cinema dal vero in *live-action*, si vada a indagarle per mettere veramente in luce le peculiarità di questa forma audiovisiva che, come si è visto, non si riducono al solo fatto di utilizzare un'immagine artificiale per restituire il fattuale.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

ABRAHAM, Adam

2012 *When Magoo Flew. The Rise and Fall of Animation Studio UPA*, Middletown, Wesleyan University Press.

ADAMS, Beige

2009 “Waltz with Bashir: The Fallibility Yet Persistence of Memory”, *Documentary Magazine*, v. XXVIII, n. 1, inverno.

ADAMS, Jeff

2008 *Documentary Graphic Novels and Social Realism*, Berna, Peter Lang.

ALLEN, Erin

2014 “Inquiring Minds: Animating the Library’s Collections”, *Library of Congress Blog*, 17 gennaio, <https://blogs.loc.gov/loc/2014/01/inquiring-minds-animating-the-libraris-collections/> (12 giugno 2015).

ALONGE, Giaime

2000 *Il disegno armato. Cinema di animazione e propaganda bellica in Nord America e Gran Bretagna (1914-1945)*, Bologna, CLUEB.

2003 “Topolino e i guanti del dottor Caligari. L’animazione americana, il cinema delle origini e le avanguardie storiche”, in GIAIME ALONGE; ALESSANDRO AMADUCCI (a cura di), *Passo uno. L’immagine animata dal cinema al digitale*, Torino, Lindau.

ALTMAN, Rick

1999 *Film/Genre*, Londra, British Film Institute; tr. it. *Film/Genere*, Milano, Vita & Pensiero, 2004.

ANONIMO

1918a “Crystal Theatre”, *The Ottawa Herald*, 6 settembre.

1918b “Doug Fairbanks in *Say Young Fellow*”, *Medford Mail Tribune*, 6 settembre.

1918c “Sinking of Lusitania, Strand Thursday”, *The Charleston Daily Mail*, 17 settembre.

1918d “Today and Tomorrow”, *The Bellingham Herald*, 4 ottobre.

1918e “The Orpheum Theatre”, *Twin Falls Weekly News*, 2 dicembre.

1918f “Majestic’s Program”, *The Pueblo Chieftain*, 14 dicembre.

1919 “The Sinking of the Lusitania”, *Bioscope*, v. XLI n. 650, 27 marzo.

1924 “The Einstein Theory of Relativity”, *Bioscope*, v. LXI, n. 947, 4 dicembre.

1930a “Victoria”, *The Morning News*, 19 aprile.

- 1930b “Now! At the Popular State”, *Altoona Mirror*, 5 maggio.
- 1930c “Three Educational Films to Be Shown Free to Rotary Club and Public at Coleman Tuesday Noon”, *Miami Daily News-Record*, 25 agosto.
- 1930d “Talkie Films Are Enjoyed by Kiwanis Club”, *Warren Times Mirror*, 12 novembre.
- 1931 “Talking Pictures to Take Place of Professors at Montana State University”, *Montana Butte Standard*, 12 luglio.
- 1932a “Four Pictures, with Sound, Will Be Presented at the Home Guild Tomorrow”, *The Brooklyn Daily Eagle*, 28 giugno.
- 1932b “Talkies Are Presented”, *The North Adams Transcript*, 19 novembre.
- 1941 *Report on Short Diagramatic Film from Mass Observation*, Londra, 25 novembre.
- 1942a “New Documentary Films”, *Documentary News Letter*, v. III, n. 4, aprile..
- 1942b “Walt Disney: Great Teacher”, *Fortune*, v. XXVI, agosto.
- 1942c “Teacher Disney”, *Time*, v. XL, n. 7, 17 agosto.
- 1942d “Disney’s War Effort”, *The Age*, 29 agosto.
- 1942e “Walt Disney Goes to War”, *Life*, v. XIII, n. 9, 31 agosto.
- 1943 “Donald and Mickey Become Teachers”, *The Baltimore Sun*, 21 novembre.
- 1944a “Today’s Program at Your Favorite Theatre”, *Detroit Free Press*, 13 aprile.
- 1944b “Mickey Mouse and Donald Duck Have Gone to War Too”, *The Daily Courier-Gazette*, 7 luglio.
- 1946 “La collaborazione di Walt Disney al Centro Cattolico Cinematografico”, *L’Osservatore romano*, 7 febbraio.
- 1948a “New Documentary Films”, *Documentary Film News*, v. VII, n. 62, febbraio.
- 1948b “Pictures: UAW’s Successful Film Sours More Union Prod”, *Variety*, v. CLXX, n. 10, maggio.
- 1948c “Documentary in Parliament”, *Documentary Film News*, v. VII, n. 65, maggio.
- 1948d “N.U. Federalists See Atom Films”, *The Nebraska State Journal*, 8 ottobre.
- 1948e “New Documentary Films”, *Documentary Film News*, v. VII, n. 70, novembre-dicembre.
- 1950 “Charley’s Junior School Days”, *Monthly Film Bulletin*, v. XVII, n. 193, gennaio-febbraio.
- 1951 “We’ve Come a Long Way”, *Monthly Film Bulletin*, v. XVIII, n. 210, luglio.
- 1953 “Junior Aides Allocate \$1,200 for Obstetrical Table at Local Hospital”, *The Daily Courier*, 19 marzo.
- 1954 “Oil on the Screen – The Moving Spirit”, *Sight and Sound*, v. XXIII, n. 3, gennaio-marzo.
- 1956a “Great Cat Family Is Disney Offering”, *The Coshocton Democrat*, 15 settembre.
- 1956b “Wednesday Evening Television Programs”, *The Bristol Daily Courier*, 19 settembre.
- 1956c “Tops in TV”, *The Salina Journal*, 19 settembre.
- 1956d “TV-Radio News”, *The Indiana Gazette*, 22 settembre.

- 1956e “Oil on the Screen – *Speed the Plough*”, *Sight and Sound*, v. XXVI, n. 2, autunno.
- 1957 “Television Programs”, *The Morning Herald*, 31 marzo.
- 1959a “Walt Disney Free Nature Movies at CI”, *The Daily Republican*, 16 marzo.
- 1959b “Monongahela Locals”, *The Daily Republican*, 9 aprile.
- 1959c “Disney Proves It: Math Entertaining”, *The Ogden Standard-Examiner*, 30 luglio.
- 1959d “Interesting Youth Program Being Planned”, *The Morning Herald*, 12 ottobre.
- 1964a “TV Program Monday, February 3”, *The Times Recorder*, 1 febbraio.
- 1964b “TV Listings”, *Lawrence Daily Journal-World*, 18 aprile.
- 1964c “Animated Movie Tells *Of Star and Men*”, *Science News Letter*, v. LXXXV, n. 20, maggio.
- 1966a “Films Available”, *Flying*, v. 78, n. 1, gennaio.
- 1966b “Holyday Special to Be Based on Seuss Book”, *The Corpus Christi Caller-Times*, 22 maggio.
- 1999 Pressbook della serie *Walking With Dinosaurs*, BBC.
- 2005a “*Ryan and Alter Egos*”, *Cinema Scope*, n. 21, inverno.
- 2005b “The Super Models”, *Tv Times*, 4 novembre.
- 2008 “«Solo con l’animazione posso ricordare l’orrore di Sabra e Shatila»”, *Liberazione*, 16 maggio.
- 2014 Pressbook del film *Last Hijack*, Submarine.

APRÀ, Adriano

- 2002 voce “Documentario”, in *Enciclopedia del Cinema*, vol. II, Roma, Istituto dell’Enciclopedia Italiana.

ARTIS, Anthony Q.

- 2007 *The Shut Up and Shoot Documentary Guide: A Down & Dirty DV Production*, Burlington/Oxon, Focal Press; 2ed 2014.

ASTLE, Randy

- 2014 “Transmedia is Still So Young: Femke Wolting and Tommy Pallotta on *Last Hijack Interactive*”, *Filmmaker*, <http://filmmakermagazine.com/87733-transmedia-is-still-so-young-femke-wolting-and-tommy-pallotta-on-last-hijack-interactive/#.Vtgw1JPhCqA> (19 luglio 2015).

ASTON, Judith; GAUDENZI, Sandra

- 2012 “Interactive Documentary: Setting the Field”, *Studies in Documentary Film*, v. VI, n. 2.

AVNI, Shira

- 2011 “Tying Your Own Shoes”, *Journal of Developmental Disabilities*, v. XVII, n. 1.

BACKGROUND FILM VIEWING COMMITTEE

1948 "New Town", *Monthly Film Bulletin*, v. XV, n. 178, ottobre.

BARRIER, Michael

1999 *Hollywood Cartoons. American Animation in Its Golden Age*, New York, Oxford University Press.

BARTHES, Roland

1972 "Le grain de la voix", *Musique enjeu*, n. 9; poi in *Image Music Text*, Londra, Fontana Press, 1977.

BAZIN, André

1945 "Ontologie de l'image photographique", in GASTON DIHEL (a cura di), *Les problèmes de la peinture*, Parigi, Confluences; poi in *Qu'est-ce que le cinéma?*, Parigi, Éditions du Cerf, 1958; tr. it. *Che cos'è il cinema?*, Milano, Garzanti, 6° ristampa, 2010.

BENDAZZI, Giannalberto

1988 *Cartoons. Il cinema d'animazione 1888-1988*, Venezia, Marsilio Editori.
2016 *Animation: A World History. Volume II*, Boca Raton, CRC Press.

BOON, Tim

2008 *Films of Fact: A History of Science in Documentary Film and Television*, Londra/New York, Wallflower Press.

BRINK, Joram ten

2012 "Animating Trauma: *Waltz with Bashir*, David Polonsky", in JORAM TEN BRINK; JOSHUA OPPENHEIMER (a cura di), *Killer Images: Documentary Film, Memory and the Performance of Violence*, New York, Wallflower Press.

BRODE, Douglas

2005 *Multiculturalism and the Mouse: Race and Sex in Disney Entertainment*, Austin, University of Texas Press.

BRUZZI, Stella

2000 *New Documentary. A Critical Introduction*, Londra, Routledge; 2^a ed. 2006.

BURKE, Christopher

2013 "Animated Isotype on Film, 1941-1947", in Christopher; KINDEL, Eric; WALKER, Sue (a cura di), 2013.

- BURKE, Christopher; KINDEL, Eric; WALKER, Sue (a cura di)
2013 *Isotype. Design and Contexts 1925-1971*, Londra, Hyphen Press.
- CALAFATO, Özge
2013 “Animadocs”, *DOX*, n. 97, primavera.
- CANEMAKER, John
1987 *Winsor McCay: His Life and Art*, New York, Abbeville Press.
- CASSADY, C.
2014 “Approved for Adoption”, *Video Librarian*, v. XXIX, n. 4, luglio-agosto.
- CHAMPKIN, Julian
1999 “Dino-Mania. The Most Amazing Pictures Ever of the Giants Who Ruled the Earth”, *Daily Mail Weekend*, 18 settembre.
- CHION, Michel
1990 *L’audio-vision. Son et image au cinéma*, Parigi, Editions Nathan; tr. it. *L’audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Torino, Lindau, 2001.
- CHURCH, Harlow
1943a “War Is Hollywood’s No.1 Star, Director and Producer Today”, *The Shamokin News-Dispatch*, 5 gennaio.
1943b “War Is Having Lot to Do with Production of Films”, *The Independent Record*, 10 gennaio.
- CLARK, Pete
1999 “Lounge Lizards”, *Evening Standard*, 5 ottobre.
- COONS, Robbin
1943a “Hollywood Sight and Sounds”, *The Newport Daily News*, 3 febbraio.
1943b “Education Made Painless by Walt Disney’s Brushes”, *The Hutchinson News*, 7 febbraio.
- CORBAY, Jane
1943 “The Sound Track”, *The Brooklyn Daily Eagle*, 31 gennaio.
- CORLESS, Kieron
2003 “Animal Magic. A New Series of Animation Shorts from the Creator of *Wallace and Gromit* Begins on ITV1”, *Time Out*, 1 ottobre.

CORNER, John

2000 "What Can We Say About 'Documentary'?", *Media, Culture & Society*, v. XXII, n. 5.

2002 "Sounds Real: Music and Documentary", *Popular Music*, v. XXI, n. 3.

CORRIGAN, Timothy

2011 *The Essay Film: From Montaigne, After Marker*, Oxford, Oxford University Press.

COTTER, Bill

1997 *The Wonderful World of Disney Television. A Complete History*, New York, Hyperion.

COURTAULD, Charlie

2003 "Andy and Teddy Meet Their Match", *Independent on Sunday*, 14 dicembre.

CRAFTON, Donald

1982 *Before Mickey: The Animated Film, 1898-1928*, Chicago, University of Chicago Press; 2^a ed., 1993.

1990 *Emile Cohl, caricature, and film*, Princeton, Princeton University Press.

2013 *Shadow of a Mouse: Performance, Belief, and World-making in Animation*, Berkeley, University of California Press.

CRUZ, Bob

2011 "Paging Dr. Disney. Health Education Films, 1922-1973", in A. BOWDOIN VAN RIPER (a cura di), 2011.

DACOSTA, Charles; HOSSEINI-SHAKIB, Fatemeh

2006 "Making Past Perfect Sense in Clay: Britishness/Englishness in the Works of Aardman Studios", *Cartoons. The International Journal of Animation*, v. II, n. 1, estate.

DAWSON, Jonathan

2006 voce "Animation", in *Encyclopedia of the Documentary Film*, vol. I, New York, Routledge.

DEL GAUDIO, Sybil

1997 "If Truth Be Told Can 'toons Tell It? Documentary and Animation", *Film History*, v. IX, n. 2.

DI MARCO, Serenella

2011 *Fumetto e animazione in Medio Oriente: Persepolis, Valzer con Bashir e gli altri. Nuovi immaginari grafici dal Maghreb all'Iran*, Latina, Tunué.

DISNEY, Walt

1945 “Mickey as Professor”, *The Public Opinion Quarterly*, v. IX, n. 2, summer.

1949 “Disegni animati educativi”, *Sequenze. Quaderni di cinema*, a. I, n. 2, ottobre.

1955 “Animated Cartoon”, *Health Education Journal*, v. XIII, n. 1.

DJAOUTI, Damien; ALVAREZ, Julian; JESSEL, Jean-Pierre; RAMPNOUX Olivier
2011 “Origins of Serious Games”, in MINUHA MA, ANDREAS OIKONOMOU,
LAKHMI C. JAIN (a cura di), *Serious Games and Edutainment Application*,
Londra, Springer, 2011.

DOANE, Mary Ann

1980 “The Voice in the Cinema”, *Yale French Studies*, n. 60.

DOTTORINI, Daniele

2009 “Valzer con Bashir”, *Panoramiche–Panoramiques: Rivista cinematografica
quadrimestrale*, a. XIX, n. 48.

EHRlich, Nea

2011 “Animated Documentaries as Masking,” *Animation Studies Online Journal*, v. 6,
dicembre, [https://journal.animationstudies.org/category/volume-6/nea-ehrllich-
animated-documentaries-as-masking/](https://journal.animationstudies.org/category/volume-6/nea-ehrllich-animated-documentaries-as-masking/) (6 giugno 2014).

2013 “Animated Documentaries: Aesthetics, Politics as Viewer Engagement”, in
Suzanne Buchan (a cura di), *Persuasive Animation*, New York, Routledge, 2013.

EJZENŠTEJN, Sergej M.

1985 *Walt Disney*, Venezia, Edizioni La Biennale di Venezia; 2^a ed., Milano, SE, 2004.

ELSHEIMER, Skip; PIFER, Kimberly

2012 “Everything Old Is New Again; or, Why I Collect Educational Films”, in DEVIN
OREGON; MARSHA OREGON; DAN STREIBLE (a cura di), *Learning with
the Lights Off: Educational Film in the United States*, New York, Oxford
University Press, 2012.

EVANS, Noell Wolfgram

2005 “J.R. Bray – Documentarian?”, *Frames per Second*, v. II, n. 1, marzo.

FASIOLO, Francesco

2012 *Italia da fumetto. Graphic journalism e narrativa disegnata nel racconto della
realtà italiana di ieri e di oggi*, Latina, Tunué.

FEDERAZIONE ITALIANA NAZIONALE FASCISTA PER LA LOTTA CONTRO
LA TUBERCOLOSI

1933 *Le tre prime campagne nazionali antitubercolari: 1931-IX – 1932-X – 1933-XI*,
Roma, Novissima.

FLEISCHER, Richard

2005 *Out of the Inkwell: Max Fleischer and the Animation Revolution*, Lexington,
University Press of Kentucky.

FORE, Steve

2011 “Reenacting Ryan: The Fantasmatic and the Animated Documentary”, *Animation:
An Interdisciplinary Journal*, v. VI, n. 3.

FORMENTI, Cristina

2013 *Il mockumentary: la fiction si maschera da documentario*, Milano, Mimesis
Editore.

2014a “The Sincerest Form of Docudrama: Re-framing the Animated Documentary”,
Studies in Documentary Film, v. VIII, n. 2.

2014b “Dal neorealismo al documentario animato scientifico: le animazioni ‘realiste’ di
Gibba”, *Cabiria*, a. XLIV, n. 178.

2014c “When Imaginary Cartoon Worlds Get the “Documentary Look”: Understanding
Mockumentary Through Its Animated Variant”, *Alphaville: Journal of Film and
Screen Media*, n. 8, winter.

FREEMAN, Susan K.

2008 *Sex Goes to School: Girls and Sex Education Before the 1960s*, Chicago,
University of Illinois.

FURNISS, Maureen

1998 *Art in Motion. Animation Aesthetics*, Herts, John Libbey & Company; 2^a ed.,
2007.

GAGNON, Monika Kin

2007 “Cinematic Imag(in)ings of the Japanese Canadian Internment”, in ELAINE
CHANG (a cura di), *Reel Asian. Asian Canada on Screen*, Toronto, Coach
House Books/The Toronto Reel Asian International Film Festival.

GARDETTE, L.

1909 “Teaching History by Motography”, *The Nickelodeon*, v. II, n. 4, ottobre.

GAUDENZI, Sandra

2013a *The Living Documentary: From Representing Reality to Co-creating Reality in Digital Interactive Documentary*. Tesi di Dottorato. Goldsmiths, University of London.

2013b “An Interview with Tim Hawkins, Director of *Invisible Picture Show*.” *i-Docs*, <http://i-docs.org/2013/06/27/an-interview-with-tim-hawkins-director-of-invisible-picture-show/> (29 luglio 2015).

GAY, Kenneth

1954 “Documentaries”, *Films and Filming*, v. I, n. 1, ottobre.

GAYCKEN, Oliver

2014a “«A Living, Developing Egg Is Present Before You»: Animation, Scientific Visualization, Modeling”, in KAREN BECKMAN (a cura di), *Animating Film Theory*, Durham, Duke University Press, 2014.

2014b “Early Cinema and Evolution”, in BERNARD LIGHTMAN; BENNETT ZON (a cura di), *Evolution and Victorian Culture*, Cambridge, Cambridge University Press, 2014.

GLYNNE, Andy

2013 “Drawn from Reality: The Animated Documentary”, in BRIAN WINSTON (a cura di), *The Documentary Film Book*, Londra, British Film Institute, 2013.

GRIERSON, John

1933 “The Documentary Producer”, *Cinema Quarterly*, v. II, n.1.

GRIFFIN, Sean

2000 *Tinker Belles and Evil Queens: The Walt Disney Company from the Inside Out*, New York/Londra, New York University Press.

HALAS, John

1956 “Not for Fun!”, *Films and Filming*, v. III, n. 2, novembre.

1957 “The Art of Animation and Its Growing Application”, *The Financial Times*, 23 settembre.

HALAS, John; BATCHELOR, Joy

1948 “Approach to Cartoon Film Scripting”, *Impact*, v. II, n. 12, dicembre.

HALAS, John; MANVELL, Roger

1976 *The Technique of Film Animation*, New York, Hastings House.

HASWELL, Helen

2014 “To Infinity and Back Again: Hand-drawn Aesthetic and Affection for the Past in Pixar’s Pioneering Animation”, *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, n. 8, winter.

HAWKING, Bryan

2015 “Seeing in Dreams – The Shifting Landscapes of Drawn Animation”, in CHRIS PALLANT (a cura di), *Animated Landscapes: History, Form and Function*, New York/Londra, Boolsbury.

HIGHT, Craig

2008 “Primetime Digital Documentary Animation: The Photographic and Graphic within Play”, *Studies in Documentary Film*, v. II, n. 1.

2010 *Television Mockumentary. Reflexivity, Satire and a Call to Play*, Manchester/New York, Manchester University Press.

2013 “Beyond Sobriety: Documentary Diversions”, in BRIAN WINSTON (a cura di), *The Documentary Film Book*, Londra, British Film Institute, 2013.

HOLLIDAY, Kate

1942 “Donald Duck Goes to War”, *Coronet*, settembre.

HOLLINGSWORTH, David

2005 “Fantastic. You Warmed to Captain Cuddlepuss, now meet Lionel the Lion and a Host of New Stars of *Creature Comforts*”, *Tv Times*, 4 novembre.

HONESS ROE, Annabelle

2011 “The Canadian Shorts: Establishing Disney’s Wartime Style”, in A. BOWDOIN VAN RIPER (a cura di), 2011.

2013 *Animated Documentary*, Londra, Palgrave Macmillan.

2014 “The Evolution of Animated Documentary”, in KATE NASH; CRAIG HIGHT; CATHERINE SUMMERHAYES (a cura di), *New Documentary Ecologies: Emerging Platforms, Practices and Discourses*, New York, Palgrave, 2014.

2016 “Animated Documentary”, in DANIEL MARCUS; SELMIN KARA (a cura di), *Contemporary Documentary*, Abingdon/New York, Routledge, 2016.

JA

1991 “The Class Menagerie”, *Evening Standard*, 24 aprile.

JACOBS, Robert A.

2010 *The Dragon’s Tail: Americans Face the Atomic Age*, Boston, University of Massachusset Press.

JENKINS, Betty

1956 "Television and Radio", *The Daily Reporter*, 19 settembre.

JENKINS, Henry

2006 *Convergence Culture*, New York, New York University Press; tr. it. *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007.

JENSEN, Elizabeth

2010 "The Stories Speak for Themselves, but Pictures Help", *The New York Times*, 13 agosto, http://www.nytimes.com/2010/08/15/arts/television/15story.html?_r=0 (12 luglio 2015).

JOST, François

2003 *Realtà/Finzione. L'impero del falso*, Milano, Il Castoro.

KARNS, Harry

1958 "A Hair-Raising Drama of the Lower Depths", *Independent Press-Telegram*, 27 luglio.

KAUFMAN, J. B.

2009 *South of the Border with Disney. Walt Disney and the Good Neighbor Program, 1941-1948*, New York, The Walt Disney Family Foundation Press.

KITSON, Clare

2008 *British Animation. The Channel 4 Factor*, Indiana, Indiana University Press.

KLEIN, Norman

1993 *7 Minutes. The Life and Death of the American Animated Cartoon*, Londra/New York, Verso.

KLEINER, Dick

1982 "Professor Donald Duck. Learning with the Disney Characters", *The Index Journal*, 3 luglio.

KOHN, Ayelet; WEISSBROD, Rachel

2012 "Waltz with Bashir as a Case of Multidimensional Translation", in LAWRENCE RAW (a cura di), *Translation, Adaptation and Transformation*, Londra/New York, Continuum.

KRIGER, Judith

2012 *Animated Realism. A Behind-the-Scenes Look at the Animated Documentary Genre*, Waltham/Oxford, Focal Press.

KROWS, Arthur

1944 “Motion Pictures – Not for Theatres”, *Educational Screen*, v. XXIII, n. 2, febbraio.

KROUSTALLIS, Vassilis

2014 “Animating Miscarriages of Justice”, *Zippy Frames*, 8 giugno,
http://www.zippyframes.com/index.php?option=com_content&view=article&id=2048%3Atruth-has-fallen-review-animating-miscarriages-of-justice&catid=191%3Aindie-features&Itemid=100101 (25 novembre 2015).

LANDESMAN, Ohad; BENDOR, Roy

2011 “Animated Recollections and Spectatorial Experience in *Waltz with Bashir*”,
Animation: An Interdisciplinary Journal, v. VI, n. 3.

LANT, Antonia

1993 “Women’s Independent Cinema in Eighties Britain: The Case of Leeds Animation Workshop”, in LESTER D. FRIEDMAN (a cura di), *Fires Were Started: British Cinema and Thatcherism*, Minneapolis, University of Minnesota Press; 2^a ed., Londra, Wallflower Press, 2006.

LAWSON, Mark

1999 “In Spielberg’s Footsteps”, *The Guardian*, 4 ottobre.

LEFEBVRE, Thierry

2005 voce “Scientific Films: Europe”, in RICHARD ABEL (a cura di), *Encyclopedia of Early Cinema*, Abingdon, Routledge, 2005.

LESJAK, David

2014 *Service with Character. The Disney Studio & World War II*, Theme Park Press.

LESKOSKY, Richard J.

2011 “Cartoons Will Win War: World War II Propaganda Shorts”, in A. BOWDOIN VAN RIPER (a cura di), 2011.

LEWIS-SMITH, Victor

2003 “Wildlife in the Park”, *Evening Standard*, 21 ottobre.

LICHFIELD, John

2007 “France Gets Animated Over Black and White Take on Iranian Revolution”
Independent, 30 giugno.

LIPKIN, Steven

1999 "Defining Docudrama: *In the Name of the Father*, *Schindler's List*, and *JFK*", in ALAN ROSENTHAL (a cura di), *Why Docudrama?: Fact-Fiction on Film and TV*, Carbondale, Southern Illinois University Press, 1999.

2002 *Real Emotional Logic: Film and Television Docudrama as Persuasive Practice*, Carbondale, Southern Illinois University Press.

2011 *Docudrama Performs the Past. Arenas of Argument in Films Based on True Stories*, Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholar Publishing.

LIPKIN, Steven; PAGET, Derek; ROSCOE, Jane

2006 "Docudrama and Mock-Documentary: Defining Terms, Proposing Canons", in GARY D. RHODES; JOHN PARRIS SPRINGER (a cura di), 2006.

LO DUCA, Giuseppe Maria

1938 "Disegni animati: 1908-1938. Emile Cohl", *Cinema. Quindicinale di divulgazione cinematografica*, v. III, n. 41, marzo.

MANOVICH, Lev

2001 *The Language of New Media*, Cambridge, Massachusetts Institute of Technology; tr. it. *Il linguaggio dei nuovi media*, Bologna, MCF – Edizioni Olivares, 2002.

MANVELL, Roger

1980 *Art & Animation. The Story of Halas and Batchelor Animation Studio 1940-1980*, Londra, Tantivy Press.

MARCOVITZ, Hal

1998 "Animator Captures Harsh Topic on Film. *Survivors*, a Short Animated Documentary on Domestic Violence, Comes to Doylestown", *The Morning Call*, 15 giugno.

MARTINELLI, Lawrence Thomas

2012 *Il documentario animato. Un nuovo genere di racconto del reale e i suoi protagonisti internazionali*, Latina, Tunué.

MCCARTHY, Michael

1999 "Dinosaur Series Is BBC's Costliest Project", *The Independent*, 6 settembre.

MCGILLIVRAY, David

1971 "Growing Up (A New Approach to Sex Education: No 1)", *Monthly Film Bulletin*, v. XXXVIII, n. 449, giugno.

MCKERNAN, Luke

2013 *Charles Urban: Pioneering the Non-Fiction Film in Britain and America, 1897-1925*, Exeter, University of Exeter Press.

MCLANE, Betsy A.

2012 *A New History of Documentary Film*, New York/Londra, Continuum.

MCLEANE, Tom

2014 “Bending Time and Space”, *Animation*, v. XXVIII, n. 5, giugno.

MCLEMORE, Henry

1964 “Oscar Show on TV Laid An Egg As Usual”, *Lebanon Daily News*, 28 aprile.

MENGONI, Angela

2011 “Restituire l'evento allo sguardo. Su *Valzer con Bashir* di Ari Folman”, in DIMITRI CHIMENTI; MASSIMILIANO COVIELLO; FRANCESCO ZUCCONI (a cura di), *Sguardi incrociati. Cinema, testimonianza, memoria nel lavoro teorico di Marco Dinoi*, Roma, Edizioni Fondazione Ente dello Spettacolo.

MIDGLEY, Carol

1999a “BBC Hopes £6m Series Will Restore Its Reputation”, *The Times*, 18 settembre.

1999b “BBC Accused Over Dinosaur Series”, *The Times*, 6 ottobre.

MILLER, Daniel

2012 “Transnational Collaborations for Art and Impact in New Documentary Cinema”, *Jump Cut. A Review of Contemporary Media*, n. 54, autunno.

MISCIAGNA, Domenico

2015 *La stirpe di Topolino. Manuale storico dell'animazione Disney (e Pixar)*, s. l., Youcanprint Editore.

MOONDRA, Ritu

2007 “‘You Are Brave’: A Brief Look at Two Women’s Contributions to Social-Issue Documentary Animation”, *Cartoons. The International Journal of Animation*, v. III, n. 2, inverno.

MOORE, Samantha

2011 “Animating Unique Brain States”, *Animation Studies Online Journal*, v. 6, dicembre, <https://journal.animationstudies.org/category/volume-6/samantha-moore-animating-unique-brain-states/> (16 marzo 2015).

2012 “*An Eyeeful of Sound: Using Animation to Document Audio-visual Synaesthesia*”, in MICHAEL HOHL (a cura di), *Making Visible the Invisible: Art, Design and*

- Science in Data Visualization*, Huddersfield, University of Huddersfield.
- 2013 “Who Said That? The Dispensability of Original Sound in Animated Documentary”, *animationstudies 2.0*, <http://blog.animationstudies.org/?p=169> (26 luglio 2015).
- MORAG, Raya
2013 *Waltzing with Bashir. Perpetrator Trauma and Cinema*, Londra/New York, I.B. Tauris.
- MULVEY, Laura
2006 *Death 24x a Second. Stillness and the Moving Image*, Londra, Reaktion Books.
- NASH, Kate
2014 “Clicking on the World: Documentary Representation and Interactivity”, in KATE NASH; CRAIG HIGHT; CATHERINE SUMMERHAYES (a cura di), *New Documentary Ecologies: Emerging Platforms, Practices and Discourses*, New York, Palgrave, 2014.
- NASH, Kate; HIGHT, Craig; SUMMERHAYES, Catherine (a cura di)
2014 “Introduction”, in KATE NASH; CRAIG HIGHT; CATHERINE SUMMERHAYES (a cura di), *New Documentary Ecologies: Emerging Platforms, Practices and Discourses*, New York, Palgrave, 2014.
- NEURATH, Marie
1946 “Isotype in Films”, *Isotype Revisited*, <http://isotyperevisited.org/1946/06/isotype-in-films.html> (14 luglio 2015).
- NICHOLS, Bill
1987 “History, Myth, and Narrative in Documentary”, *Film Quarterly*, v. 41, n. 1, autunno.
1991 *Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary*, Bloomington, Indiana University Press.
1993 “Getting to Know You...: Knowledge, Power and the Body”, in MICHAEL RENOV (a cura di), *Theorizing Documentary*, Londra/New York, Routledge, 1993.
1994 *Blurred Boundaries*, Bloomington, Indiana University Press.
2001 *Introduction to Documentary*, Bloomington, Indiana University Press; tr. it. *Introduzione al documentario*, Milano, Editrice il Castoro, 2006; 2^a ed. 2010.
2016 “Foreword”, in DANIEL MARCUS; SELMIN KARA (a cura di), *Contemporary Documentary*, Abingdon/New York, Routledge, 2016.

NORDEN, Martin F.

2011 "A Journey Through the Wonderland of Mathematics: *Donald in Mathmagic Land*", in A. BOWDOIN VAN RIPER (a cura di), 2011.

ODIN, Roger

2000 *De la fiction*, Bruxelles, Editions De Boeck Université; tr. it. *Della finzione*, Milano, Vita e Pensiero, 2004.

O'FLYNN, Siobhan

2012 "Documentary's Metamorphic Form: Webdoc, Interactive, Transmedia, Participatory and Beyond", *Studies in Documentary Film*, v. VI, n. 2.

2016 "Designed Experiences in Interactive Documentaries", in DANIEL MARCUS; SELMIN KARA (a cura di), *Contemporary Documentary*, Abingdon/New York, Routledge, 2016.

O'NEILL, John J.

1930 "Midtown Workers Get Free Shots of Science", *The Brooklyn Daily Eagle*, 11 dicembre.

ORNA, Bernard

1954 "Cartoons", *Films and Filming*, v. I, n. 2, novembre.

1955a "Power to Fly", *Films and Filming*, v. I, n. 4, gennaio.

1955b "Cartoon/Puppet", *Films and Filming*, v. II, n. 1, ottobre.

1956 "Slapstick v. Violence", *Films and Filming*, v. II, n. 4, agosto.

1957 "New Faces for Old", *Films and Filming*, v. III, n. 5, febbraio.

PAGET, Derek

1998 *No Other Way to Tell It: Docudrama on Film and Television*, Manchester, Manchester University Press; 2^a ed. 2011.

2000 "Disclaimers, Denials and Direct Address: Captioning in Docudrama", in JOHN IZOD; RICHARD KILBORN (a cura di), *From Grierson to the Docu-soap. Breaking the Boundaries*, Luton, University of Luton Press, 2000.

PAUWELS, Luc (a cura di)

2006 *Visual Cultures of Science. Rethinking Representational Practices in Knowledge Building and Science Communication*, Lebanon, Dartmouth College Press.

PERNIOLA, Ivelise

2014 *L'era postdocumentaria*, Milano, Mimesis.

PEASLEE, Robert Moses

2011 “It's Fine as Long as You Draw, But Don't Film’: *Waltz with Bashir* and the Postmodern Function of Animated Documentary” *Visual Communication Quarterly*, v. XVIII, n. 4.

POLLONE, Matteo; SCLAVERANI, Vittorio

2014 “Intervista a Bruno Bozzetto”, *Mondo Nuovo*, a. XLIX, n. 96, novembre.

PRONO, Franco (a cura di)

2012 *Nella solitudine dello sguardo: il cinema di Daniele Gaglianone*, Roma, Bonanno.

RAFFAELLI, Luca

1998 “Creare il movimento. Le tecniche del cinema d’animazione”, in BRUNO DI MARINO (a cura di), *Animania. 100 anni di esperimenti nel cinema di animazione*, Milano, Il Castoro.

RENOV, Michael

2002 “Animation: Documentary’s Imaginary Signifier”, relazione presentata alla conferenza Visible Evidence, Marsiglia.

2004 *The Subject of Documentary*, Minneapolis, University of Minnesota Press.

2008 “First-person Films: Some Theses on Self-inscription”, in THOMAS AUSTIN; WILMA DE JONG (a cura di), *Rethinking Documentary: New Perspectives, New Practices*, Berkshire, Open University Press.

RHODES, Gary D.; SPRINGER, John Parris (a cura di)

2006 *Docufictions: Essay on the Intersection of Documentary and Fictional Filmmaking*, Jefferson, Mc Farland & Company Publishers.

RICCIARDELLI, Lucia

2015 *American Documentary Filmmaking in the Digital Age. Depictions of War in Burns, Moore, and Morris*, New York/Abingdon, Routledge.

RONDOLINO, Gianni

2003 *Storia del cinema d’animazione: dalla lanterna magica a Walt Disney, da Tex Avery a Steven Spielberg*, Torino, UTET.

ROSCOE, Jane; HIGHT, Craig

2001 *Faking It: Mock-documentary and the Subversion of Factuality*. Manchester, Manchester University Press.

ROSENTHAL, Newman

1966 “Disney, the Teacher”, *The Age*, 20 dicembre.

- ROTHA, Paul
1946 “The Film and Other Visual Techniques in Education”, *The Museum Journal*, v. XLIV, n. 8, novembre.
- ROVIRA, Núria Nadal; CASTELLS, Jaume Duran
2012 “El cinema d’animació dels primers temps i la reconstrucció de l’actualitat: el cas de l’enfonsament del Lusitània”, in ANGEL QUINTANA; JORDI PONS (a cura di), *La construcció de l’actualitat en el cinema dels orígenes/ The Construction of News in Early Cinema*, Museu del Cinema-Col·lecció Tomàs Mallol, Girona, 2012.
- ROWLEY, Stephen
2005 “Life Reproduced in Drawings: Preliminary Comments Upon Realism in Animation”, *Animation Journal*, v. 13.
- ROZENKRANTZ, Jonathan
2011 “Colourful Claims: Towards a Theory of Animated Documentary”, *Film International*, <http://filmint.nu/?p=1809> (15 maggio 2014)
- SAUNDERS, Dave
2010 *Documentary*, Londra, Routledge.
- SCHLUNKE, Katrina
2011 “Animated Documentary and the Scene of Death: Experiencing *Waltz with Bashir*”, *South Atlantic Quarterly*, v. CX, n. 4.
- SCRIMITORE, Raffaella
2013 *Le origini dell’animazione italiana. La storia, gli animatori e i film animati in Italia 1911-1949*, Latina, Tunué.
- SCRIVENER, Leslie
2011 “Drawing Hope From Despair”, *Toronto Star*, 1 maggio.
- SENALDI, Marco
2014 *Obversione: Media e disidentità*, Milano, Postmedia.
- SHALE, Richard
1982 *Donald Joins Up. The Walt Disney Studio During World War II*, Ann Arbor, UMI Research Press.

SHULL, Michael S.; WILT, David E.

2004 *Doing Their Bit. Wartime American Animated Short Films 1939-1945*, Jefferson, McFarland & Company, Inc.

SMITH, Geraint

1999 "Amazing Series We've Waited 220m Years For", *Evening Standard*, 5 ottobre.

SMURTHWAITE, Nick

2003 "Beastly Beatitudes", *Guardian*, 22 settembre.

SOFIAN, Sheila

2005 "The Truth in Pictures", *Frames per Second*, v. II, n. 1, marzo.

SOLBRIG, Heide

2012 "Dr. ERPI Finds His Voice: Electrical Research Products, Inc. and the Educational Film Market, 1927-1937", in DEVIN OREGON; MARSHA OREGON; DAN STREIBLE (a cura di), *Learning with the Lights Off: Educational Film in the United States*, New York, Oxford University Press, 2012.

SOUTHALL, John

1999 "Cartoon Propaganda and the British School of Animation", *Animation Journal*, v. VIII, n. 1, autunno.

SPENCE, Louise; NAVARRO, Vinicius

2011 *Crafting Truth: Documentary Form and Meaning*, New Brunswick/ New Jersey/Londra, Rutgers University Press.

STEWART, Garrett

2012 "Screen Memory in *Waltz with Bashir*", in JORAM TEN BRINK; JOSHUA OPPENHEIMER (a cura di), *Killer Images: Documentary Film, Memory and the Performance of Violence*, New York, Wallflower Press.

STRACHAN, Robert; LEONARD, Marion

2015 "More Than Background: Ambience and Sound-Design in Contemporary Art Documentary Film", in HOLLY ROGERS (a cura di), *Music and Sound in Documentary Film*, New York/Oxon, Routledge, 2015.

STRØM, Gunnar

2003 "The Animated Documentary", *Animation Journal*, v. 11.

2005 "How Swede It Is", *Frames per Second*, v. II, n. 1, marzo.

2015 "Animated Documentary", *Studies in Documentary Film*, v. IX, n. 1.

SUTCLIFFE, Thomas

2003 "ITV Conjures Up a Little Animal Magic", *Independent*, 2 ottobre.

TOFFETTI, Sergio

2012 "La pestilenza e la guerra: due cavalieri dell'apocalisse nei film di Liberio Pensuti", *Immagine. Note di storia del cinema*, n. 6.

TOSI, Virgilio

1984 *Il cinema prima di Lumière*, Torino-Roma, Eri Edizioni; 2^a ed. aggiornata, *Cinema Before Cinema*, Londra, British University Film & Video Council, 2005; tr. it. *Il cinema prima del cinema*, Milano, Il Castoro, 2007.

TUPICOFF, Dennis

2005 "Radio with Pictures [Thousands of Them]: *His Mother's Voice*", *Cartoons. The International Journal of Animation*, v. I, n. 1, estate.

VAN RIPER, A. Bowdoin (a cura di)

2011 *Learning from Mickey, Donald and Walt. Essays on Disney's Edutainment Films*, Jefferson, McFarland & Company, Inc.

VELIN, Jo-Anne

2009 "A Growing Cross-Genre", *DOX. Documentary Film Magazine*, n. 81, marzo.

VERONESI, Luigi

1948 "Cinema a passo ridotto: il documentario", *Ferrania. Rivista mensile di fotografia, cinematografia e arti figurative*, a. II, n. 12, dicembre.

VILLJOEN, Jeanne-Marie

2013 "Representing the 'Unrepresentable': The Unpredictable Life of Memory and Experience in *Waltz with Bashir*", *Scrutiny2: Issues in English Studies in Southern Africa*, v. XVIII, n. 2.

2014 "*Waltz with Bashir*: Between Representation and Experience," *Critical Arts: South-North Cultural and Media Studies*, v. XXVIII, n. 1.

VOCI, Paola

2010 *China on Video. Smaller-screen Realities*, New York, Routledge.

WALTON, James

1999 "Spectacular – But Is It Prehistory?", *Daily Telegraph*, 5 ottobre.

WARD, Paul

2005 *Documentary: The Margins of Reality*, Londra, Wallflower Press.

2006 “Animated Interactions: Animation Aesthetics and the World of the “Interactive” Documentary”, in SUZANE BUCHAN (a cura di), *Animated Worlds*, Eastleigh, John Libbey, 2006.

2008 “Animated Realities: The Animated Film, Documentary, Realism”, *Reconstruction*, v. VIII, n. 2.

2011 “Animating with Facts: The Performative Process of Documentary Animation in *the ten mark* (2010)”, *Animation: An Interdisciplinary Journal*, v. VI, n. 3.

WARREN, Kate

2010 “Persepolis”, *Screen Education*, n. 58, inverno.

WAUGH, Thomas

2006 *The Romance of Transgression in Canada. Queering Sexualities, Nations, Cinemas*, Montreal, McGill-Queen’s University Press.

WELLS, Paul

1997 “The Beautiful Village and the True Village: A Consideration of Animation and the Documentary Aesthetic”, in PAUL WELLS (a cura di), *Art and Animation*, Profile no. 53 of *Art & Design*, Londra, Academy Group, 1997.

1998 *Understanding Animation*, Londra, Routledge.

2006 *The Fundamentals of Animation*, Losanna, AVA Publishing.

2007 *Basic Animation 01: Scriptwriting*, Losanna, AVA Publishing.

2009 *The Animated Bestiary: Animals, Cartoons, and Culture*, New Brunswick/New Jersey/Londra, Rutgers University Press.

2014 *Animation, Sport and Culture*, Londra, Palgrave Macmillan.

WINSTON, Brian

2008 *Claiming the Real II: Documentary: Grierson and Beyond*, Londra, British Film Institute.

2013 “Introduction: The Documentary Film”, in BRIAN WINSTON (a cura di), *The Documentary Film Book*, Londra, British Film Institute, 2013.

WOLTING, Femke

2014 “Hijacking Cinema: Advice on Transmedia Storytelling”, *MovieMaker*, <http://www.moviemaker.com/archives/moviemaking/directing/last-hijack-transmedia-storytelling/> (19 luglio 2015)

WOODHEAD, Leslie

1999 "The Guardian Lecture: Dramatized Documentary", in ALAN ROSENTHAL (a cura di), *Why Docudrama?: Fact-Fiction on Film and TV*, Carbondale, Southern Illinois University Press, 1999.

WURTZLER, Steve J.

2007 *Electric Sounds: Technological Change and the Rise of Corporate Mass Media*, New York, Columbia University Press.

YADIN, Orly

2005 "But Is It Documentary?", in TOBY HAGGITH; JOANNA NEWMAN (a cura di), *Holocaust and the Moving Image: Representations in Film and Television Since 1933*, Londra, Wallflower.

YOSEF, Raz

2010 "War Fantasies: Memory, Trauma, and Ethics in Ari Folman's *Waltz with Bashir*", *Journal of Modern Jewish Studies*, v. IX, n. 3.

APPENDICE

1. IL DOCUMENTARIO ANIMATO SECONDO SHEILA SOFIAN

Why do you use animation to document reality?

I believe that audiences have a different response to animation than live-action. Especially when working with harsh subject matters, it is easier to consume the material when presented with iconographic-type images. *Survivors* would have been much more difficult to watch if it had been a live action film. In addition, several people have told me that they were unable to “judge” the person speaking based on their appearance and as a result empathized more strongly with their stories. Whether we admit it or not, we all judge people based on their looks. Some people may even think «She deserved what happened to her» solely based on her appearance. However, when you are not given that information (i.e. her appearance) you are unable to draw that type of conclusion. When making a film I choose subjects that I hope the audience will strongly relate to, and animation is a useful tool that allows the audience to relate more fully to their experiences.

Do you think that the animated documentary is a better form than live-action documentary to chronicle reality?

Not always. Sometimes it is necessary. For instances, there may be no live-action footage of historical events. In that case, animation can be a good way to present the material. Also, if the subject prefers to remain anonymous, animation can provide a solution. I think animation works best when the subject is relating an emotional event. The animation can present the story from his/her point of view. Of course, that is also the case in reenacted live-action, but in animation you can specifically focus on

whatever information you determine needs to be in the frame. You are not distracted by the surroundings or the nuances present in realistic photographs. The animator can distill the information so you can focus more on the content of the words and be less distracted by the extraneous information.

Do you think the animated documentary can be considered a genre?

I tend to not think of animated documentary as a genre. For me, animation is merely a technique. Many live action documentary filmmakers integrate animation techniques in their work (see e.g. *Man on Wire*). Errol Morris and Michael Moore are examples of filmmakers that often use animation. I think of it as one more tool in the toolbox. My films just take animation one step further. The audio provides the indexical relationship to the content. Animation can embrace any genre. There are examples of noir, drama, comedy, musicals or westerns animated films. However, many people lump animation as a genre itself, since it has been ghettoized as children's media. Most audiences are not exposed to other forms of animation, so they associate it with fantasy and children's films.

Have you ever thought of using solely live-action for one of your projects?

I am not particularly interested in making a film that is solely live-action. It would not be challenging to me aesthetically. I am very interested in the relationship of image and sound – in which way images help you to focus more closely on the audio, and in which ways images serve as a distraction. I'm also interested in exploring when to use visual metaphors, when to be literal, and when to be abstract. These are the things that intrigue and challenge me as a filmmaker.

Through the visuals of your works what do you primarily want to convey about the story and the subject?

Through my visuals I try very hard to support the audio interview. Whether it is an abstract moment or a description of an event, I try to give the audience images to cling on to that will carry them deeper into the story. I am still working on finding that balance.

Which kind of relationship do you aim to create between sound and visuals?

As I mentioned before, I am very interested in finding a balance between the two. If the image is too "beautiful", it may be distracting and as a result the audience would pay less attention to the testimony. If the image is unclear, or the relationship to the story is unclear, then you are dividing your concentration by trying figuring out the image and comprehend the soundtrack at the same time. My hope is to help the viewer focus more on the testimony and not be distracted by the image. I hope to support the audio in a way that heightens the meaning or the experience.

What brought you to the animated documentary in the first place?

I was an artist and animator first. I was also very interested in social science, and in particular in sociology. I also enjoyed taking documentary film classes in undergraduate school (Rhode Island School of Design). When it came the time to make my senior film, it was very natural to me to choose an actual experience to draw from. When I continued my studies in graduate school at CalArts, I was fascinated by my niece's relationship to her newborn sister, which inspired me to make *Faith & Patience*.

Survivors was a film I had begun as a live-action film at Rhode Island School of Design, but the women I interviewed preferred to remain anonymous, so I shot silhouettes of them speaking which was not very visually interesting. I never finished the film, but after finishing graduate school I mentioned it to a friend who then suggested I make it into an animated documentary. It seemed like the perfect solution, even though it had not occurred to me before then. Animated documentary was not really a "thing" back then, but it was the direction my work was taking.

When did you have the perception that the animated documentary had become a "thing"?

I realized animation was becoming a "thing" when the late Emru Townsend put out a call for articles on animated documentary for his *fps* online magazine. I wanted to be a part of this movement, so I submitted a piece. This was in March 2005. Since then my films have been included in many animated documentary programs at various festivals. Dok Leipzig has embraced the form and now offers awards in best animated documentary (they call them "animadocs").

Who are the directors that have influenced your work the most?

The people who have influenced my filmmaking the most are Errol Morris, Caroline Leaf, and Flip Johnson. Caroline Leaf and Flip Johnson are animators but do not work in documentary. Errol Morris of course is a documentary filmmaker but does not work in animation. The only artists that have influenced me that have worked in animated documentary are John & Faith Hubley. They used to record the voices of their children and animate to them, so I am sure that influenced my direction.

In creating an animated documentary, when you animate your subject, how much do you try to somehow introduce elements of his/her/its actual physical appearance and how much do you instead want to diverge from it?

In *Mangia!* I tried to replicate the actual appearance of the characters, since the film was about specific characters. In *Survivors* I attempted to make the characters more universal so more people could relate to them. When an African American woman was speaking I would draw an African American woman, but I did not try to specifically draw the person I interviewed. In *A Conversation with Haris* I did not make an attempt to draw a character that resembled Haris. It did not seem important. In fact, I don't think I have any images of Haris in the film apart from extreme close-ups of eyes. However, in *Truth Has Fallen* there were some scenes I thought were important to resemble the people I interviewed. Especially since I showed their photographs at the end of the film, so I was going for some similarities.

Which kind of relationship do you have with your subjects? Do you ask them for a feedback?

I never ask for feedback from my subjects during the production of the film. It may be different for *Disabled*, the film I am working on now, which is about disability. I interviewed my sister-in-law who is paralyzed from the neck down from MS. She is also a professor at MIT and an expert in land use and community planning. So the film is about her personal experience but also about how disability affects urban planning. So I may consult with her on the film. I also have consulted with some of the experts I interviewed in order to make sure I was portraying the information

accurately. For example, in *Truth Has Fallen* there is a scene involving “sequential” eyewitness identification. I had to consult with one of the lawyers I interviewed because I was not sure how to animate the scene. I did not if they lay the photographs down and replace each one or put them side by side. That is an example of feedback, I think is important.

Can you tell me how it originated the idea for Truth Has Fallen?

The story behind *Truth Has Fallen* is this: I first read about James McCloskey in an article published in the *Philadelphia Inquirer* newspaper. The article was about how McCloskey successfully freed Eddie Baker after 25 years in prison. I was impressed with Baker's story, but also McCloskey's. For someone to dedicate his life to other people in this manner struck me as extremely honorable. I was immediately drawn to his story. At that time, it was around 1997 and I was finishing *Survivors*. The Internet had just come on the scene and I had a text-only version that allowed me to search for McCloskey's information. I found him and he allowed me to interview him. I also wanted to interview some of the people whose convictions he helped to overturn. It was McCloskey who recommended Baker, Landano, and Brown and helped me get in touch with them.

Why did you choose to use the painting-on-glass technique?

I decided on painting-on-glass animation for "Truth Has Fallen" because I needed a technique that would hold up to the live action. I thought drawn animation would be too "light." The painting-on-glass animation has rich tones, and I tried to color correct the animation and live action to match as well as I could. Also, I think painting-on-glass

lends itself to memories, and the subjects were often recalling events.

Have you ever experienced difficulties in having your works accepted?

I never encountered difficulties with my work being accepted. The newness of the form, I think, made it more interesting at the time I started. Back then Paul Fierlinger was already making beautiful animated documentaries, but I wasn't aware of them at the time. I think Michael Sporn was as well creating animated documentaries. *Survivors* has actually been successfully distributed in educational markets. The first time I encountered any push back was with *A Conversation with Haris*. I was very naive about how politically volatile it was. Some people perceived it as "propaganda." I think the fact that animation is perceived as a children's genre and has a history of propaganda may have influenced how some people perceived the film.

According to you, which is the reason for today's increasing use of animation to address reality?

I believe audiences are more sophisticated and open to alternative ways to represent reality in film. We are used to animation and visual effects. We understand that live-action is already a construction and rarely an accurate representation of reality. We are also more used to seeing animation in contexts outside of children's media. There are still some stubborn conservative media critics that refuse to accept the idea of using animation to portray nonfiction. However, that has not prevented the production of new and exciting animated documentaries around the world.