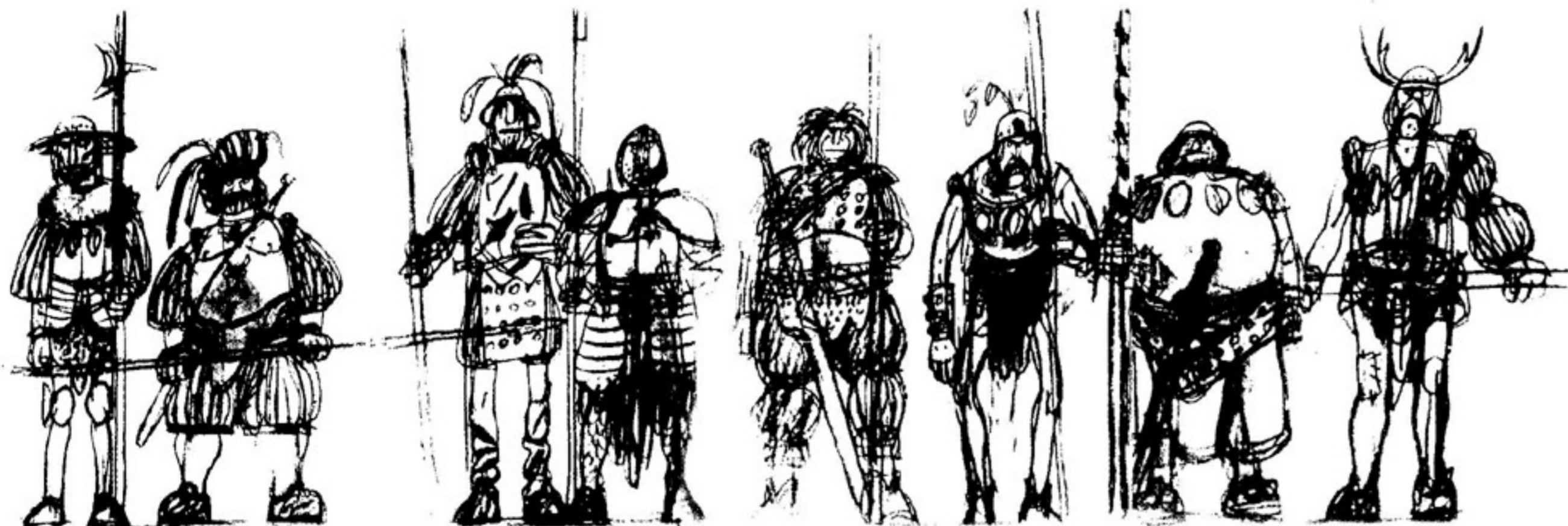


noramiche un po' surreali, ma molto più affascinanti, perché ci sono delle quinte che entrano, scompaiono, si sovrappongono, con la possibilità d'intervenire di volta in volta per introdurre correzioni e modifiche».

L'uso delle tecnologie digitali non ha però dettato tempi e modalità di produzione, almeno non completamente. Per esempio, nella scena probabilmente più

suggestiva di tutto il film, quando una successione in dissolvenza d'immagini dipinte descrive l'esodo degli indigeni che lasciano la terra distrutta dall'uragano, è stata la tecnologia che ha dovuto seguire e adattarsi all'immagine dipinta, e non il contrario. Il problema era la gestione di una scena di folla, e la soluzione è stata quella di scegliere una tecnica artistica, ma non com-



▲ Studio di alcuni personaggi secondari di Johan Padan

Tra ricerca e innovazione, senza dimenticare il passato

Partendo dai fratelli Pagot per arrivare alla Gamma Film e alla Green Movie, Johan Padan ci permette di riscoprire alcuni momenti importanti del cinema d'animazione italiano

A Natale del 2001, abbiamo potuto verificare un avvenimento eccezionale per il cinema d'animazione italiano: sono usciti infatti nelle sale, quasi contemporaneamente, due lungometraggi d'animazione, *Momo* di Enzo d'Alò e *Aida degli alberi* di Guido Manuli. Un fatto sicuramente straordinario (anche se la bassa qualità dei film si è tradotta in un disastroso risultato di botteghino), se pensiamo che non accadeva dal 1948 che due lungometraggi in disegni animati italiani, *La rosa di Bagdad* di Anton Gino Domeneghini e *I fratelli Dinamite* di Nino Pagot, uscissero quasi contemporaneamente sugli schermi. Si tratta di una data importante, anche perché furono i primi due lungometraggi compiuti realizzati in Italia, ma soprattutto il dato che più dovrebbe far riflettere, come hanno scritto diversi anni fa Piero Zanoto e Fiorello Zangrando, è che "per registrare un nuovo exploit, con tutte le carte in regola per presentarsi come espressione di una produzione del cinema a passo uno capace di affiancarsi a livello di consumo e fruizione alla normale attività del cinema dal vero, sarebbe dovuto arrivare nel 1965 Bruno Bozzetto con *West and Soda*". Nonostante la fertile produzione legata al *Carosello*, allora, si è trattato di un'interruzione durata quasi 20 anni, che se rapportata alla straordinaria, rapidissima crescita dei nuovi linguaggi e delle tecniche cinematografiche, rende l'idea del vuoto che hanno dovuto colmare i nostri animatori, attraverso una straordinaria e consapevole abilità artigianale, che ha compensato un deficit culturale, legato all'impreparazione non solo del pubblico, che infatti ha risposto con entusiasmo alle produzioni d'oltreoceano. Ma soprattutto degli addetti ai lavori, dai produttori ai critici cinematografici, che non hanno saputo o voluto vedere le potenzialità e la ricchezza del nostro cinema d'animazio-

► I fratelli Dinamite di Nino e Toni Pagot

ne. Per capire i motivi di un tale abbandono del disegno animato "commerciale", lo stesso Nino Pagot raccontava che dopo la proiezione a Venezia de *I fratelli Dinamite*, alcuni giornalisti gli chiesero cosa avrebbe fatto dopo quel film: «dissi che il mio amore per il cinema mi avrebbe portato a non fare più disegni animati per potere avere i soldi per andare al cinema! Era la verità. Avevo fatto fuori tutto per quell'impresa, e passò infatti un bel po' di tempo perché potessi riprendermi finanziariamente».

Da allora, però, sono cambiate molte cose, in Italia e all'estero: negli ultimi dieci anni hanno raggiunto piena maturazione importanti novità tecnologiche, legate soprattutto all'elaborazione digitale delle immagini 2D e 3D, a cui si è fortunatamente accompagnata una riscoperta del cinema d'animazione come strumento artistico capace di confrontarsi coi suoi "fratelli maggiori", come dimostra la vittoria dell'Orso d'oro a Berlino di *Spirited Away* di Miyazaki. Abbiamo anche assistito al superamento della tradizionale divisione per generi, a cui ci avevano abituato le spettacolari produzioni con effetti speciali del cinema statunitense (fantascienza, film d'azione o horror), per arrivare finalmente al cinema d'autore, capace di raccontare anche piccole storie di grandi passioni e universi affettivi, riflessioni sul nostro modo di vivere e sentire il mondo. Il grande successo de *Il favoloso mondo di Amelie*, del regista francese Jean-Pierre Jeunet, ha contribuito a creare questo nuovo interesse per il



pletamente artigianale. «La sequenza 40 è stata costruita con effetti scenografici di dipinti in animazione da Adelchi Galloni, che animava progressivamente la scena», racconta Pieracciani. «Si facevano scatti e panoramiche, su una struttura in modo che non andasse fuori registro, e poi abbiamo dovuto ricomporre la panoramica e fare dei compositing d'immagini che si evolvevano usando *Combustion*». Anche in questa sequenza, che potrebbe sembrare l'esaltazione della pura tecnica artigianale, c'è in verità un uso consapevole delle tecnologie digitali, ma con un approccio completamente differente da quello usato dalla Walt Disney (che per esempio in *Mulan* o nel *Re Leone* ha affrontato il problema della gestione delle folle in modo completamente diverso, potendo contare su un team di ricerca e sviluppo che ha permesso di risolvere via software la ripetizione dei personaggi, la gestione dei cicli di animazione e la modifica dei movimenti).

«Alla fine del lavoro avevamo 60 o 70 scatti a scena, e bisognava gestire e dissolvere un'immagine sull'altra, pennellata su pennellata», racconta Pieracciani. «In alcune scene, per aiutare una dissolvenza, un effetto particolare di scioglimento delle immagini, Adelchi Galloni

ha usato la candeggina, con la quale il colore diventava trasparente, e tornava sul bianco. Non vi dico le tavole che sono andate perse a causa di questa tecnica».

Con fantasia, ma non troppo

«Ci sono dei bambini che realizzano dei disegni stupendi, e sanno stendere colori con accostamenti cromatici addirittura azzardati», scrive Fo nel *Manuale minimo dell'attore*. «Col crescere negli anni avviene un processo sistematico di distruzione della libertà mentale che cancella, nel bambino, la possibilità di vedere e descrivere con paradosso e fantasia le cose. Al fantastico si sostituisce lo schema programmato in sequenze di regole». Spesso purtroppo il cinema d'animazione è proprio questo: banalità unita a una superba tecnica, e lo si definisce infantile. In realtà, se seguiamo la riflessione di Dario Fo, potremmo pensare che il cinema d'animazione ripropone regole sterili e rinuncia a "descrivere con paradosso e fantasia le cose", proprio perché è così che piace agli adulti, e non il contrario.

In *Johan Padan*, la voglia di sperimentare e di risolvere problemi tecnici facendo ricorso alla fantasia e alle

grandi in Europa».

Si tratta di un ponte di collegamento importante, perché ancora oggi bravi artisti e animatori italiani spesso sono costretti a trasferirsi negli Stati Uniti per trovare produzioni che sappiano valorizzare le loro capacità, soprattutto nel campo delle nuove tecnologie digitali, oppure buona parte della produzione viene mandata all'estero, com'è successo per *Momo* e *Aida degli alberi*, che hanno conservato il controllo artistico sul progetto, ma hanno perso la possibilità di far crescere e seguire al proprio interno nuove generazioni di artisti, col risultato di ritrovarsi con animazioni scadenti, o addirittura da rifare. È proprio su questo punto invece che Angelo Beretta, Giulio Cingoli e Adelchi Galloni hanno provato a ridare luce e colore alla loro esperienza con la Gamma Film, per costruire un progetto ambizioso come quello di *Johan Padan*. Una parte delle animazioni è stata fatta in Spagna, ma, come spiega Enrico Pieracciani, responsabile degli effetti digitali, «all'interno della Green Movie abbiamo avuto un dipartimento che si occupava dei layout; ci sono stati gruppi di animatori interni, e abbiamo avuto la possibilità di lavorare con dei grandi animatori italiani, appoggiandoci anche a dei gruppi esterni; fra animatori e intercalatori abbiamo raggiunto il numero di 150 persone. La coloritura è stata fatta in appoggio con la Colorland, e per quanto riguarda tutti gli effetti, il 3D, un gruppo interno che ha lavorato anche con *Toonz* si è occupato della coloritura dei personaggi e ha fatto tutto il compositing; il gruppo contava sette persone. In tutto, possiamo parlare di una produzione che ha impegnato circa 250 persone».

Alle spalle di *Johan Padan*, c'è allora una parte importante della storia e della tradizione del nostro cinema d'animazione, che fin dai tempi dei *Fratelli Dinamite* dei fratelli Pagot e della *Rosa di Bagdad* di Domeneghini, come scriveva già nel 1948 Nino Ghelli nella rivista *Cinema*, "ha saputo liberarsi dalla totalitaria e imperiosa influenza esercitata nel campo del disegno animato da Walt Disney (...). La prima lode che va ai Pagot e a Domeneghini, è appunto quella di aver tentato di pervenire a una tecnica espressiva e a una fantasia creatrice il più possibile autonome".

Possiamo dire lo stesso di *Johan Padan*? ■



cinema d'animazione, grazie all'uso spregiudicato e libero di effetti visuali, animazioni e trucchi cinematografici capaci di riportare il cinema all'incanto, alla magia e allo stupore degli esordi.

Ma torniamo all'Italia: l'attività di Nino e Toni Pagot, nonostante le difficoltà incontrate nella produzione del lungometraggio d'animazione del 1948, è continuata con successo (saranno loro i creatori del famoso personaggio di Calimero), e ha visto la collaborazione di animatori come Osvaldo Cavandoli, che ha riscosso grande popolarità verso la fine degli anni Sessanta col personaggio della Linea. Ma soprattutto, e torniamo seppur indirettamente alla produzione di oggi di *Johan Padan*, fecero i loro primi passi i fratelli Gino e Roberto Gavioli che con Paolo Piffarerio, uscito anche lui dalla scuderia Pagot, diedero vita alla Gamma Film. Come vedremo più avanti, proprio in questo studio si sono formati Angelo Beretta, Giulio Cingoli e Adelchi Galloni, rispettivamente direttore artistico, regista e direttore delle scenografie di *Johan Padan*. Ma andiamo con ordine, e torniamo ai due fratelli Gavioli, per raccontare della loro attività negli anni Sessanta, quando furono invitati dalla Disney a recarsi in California, ma preferirono restare in Italia per costruire uno studio d'animazione che, come scrive Giannalberto Bendazzi in *Cartoons, One hundred years of cinema animation*, "nel periodo di massimo sviluppo, intorno alla metà degli anni Sessanta, divenne uno dei più

◀ La rosa di Bagdad di Anton Gino Domeneghini