

nel mondo degli animatori

FANTASIA E CHIAREZZA:

MANFREDO MANFREDI

Il mondo dell'animazione romana, ci pare di averlo già accennato in altre occasioni, è interessante quanto misterioso. Si sa, è vero, che ci sono degli autori che lavorano, e che lavorano bene: ma chissà per quale motivo, i loro film non si riesce a vederli neppure ai festival specializzati, neppure alle proiezioni riservate ai pochi intimi che talvolta si riesce pur a rea-

lizzare. La prima volta che ci trovammo di fronte ad un cortometraggio animato di Manfredo Manfredi restammo impressionati dalla bravura pittorica di questo animatore, e dal preciso senso di realismo e di impegno sociale che ne scaturiva.



Si trattava de «La spaccata», ed oggi, col senno di poi, dobbiamo dire che non era neppure uno dei lavori migliori di questo artista. Per avere qualche notizia di lui, ci vollero i mesi ed i mesi; per vedere altri film, pure. Nel frattempo Manfredo Manfredi ha sciolto il suo connubio artistico con Guido Gomas (l'animatore venezian-milanese-romano che era stato per anni il suo alter-ego, e del quale parleremo in una delle prossime puntate) e si è messo finalmente a realizzare i propri film da solo. Ma vediamo ora di fare un passo indietro, per riprendere poi il discorso. Manfredo Manfredi, dunque, nasce in Sicilia, terra dove un suo omonimo



Manfredo Manfredi

ebbe molta gloria, parecchi secoli fa. A differenza di quel re dei Normanni, che Dante ci descrive « Biondo, bello e di gentile aspetto », il Manfredi di cui parliamo noi è bruno come la pece e con tanto di barbone (se sia bello e di gentile aspetto... lo lasciamo decidere alle lettrici!). Comunque la terra degli aranci non lo tiene per molto tempo legato a sé: ben presto il ragazzino Manfredi si sposta a Roma con la famiglia, ed ivi svolge i suoi studi. Frequenta il liceo Artistico, poi studia per tre anni architettura alla Università. La cosa che più l'interessa però è l'attività pittorica, in particolare l'attività pittorica legata allo spettacolo. Così frequenta i corsi di scenografia all'Accademia di Belle Arti, e si diploma brillantemente nel '59. L'Università ormai non l'interessa più: preferisce il lavoro creativo che ha già per le mani.

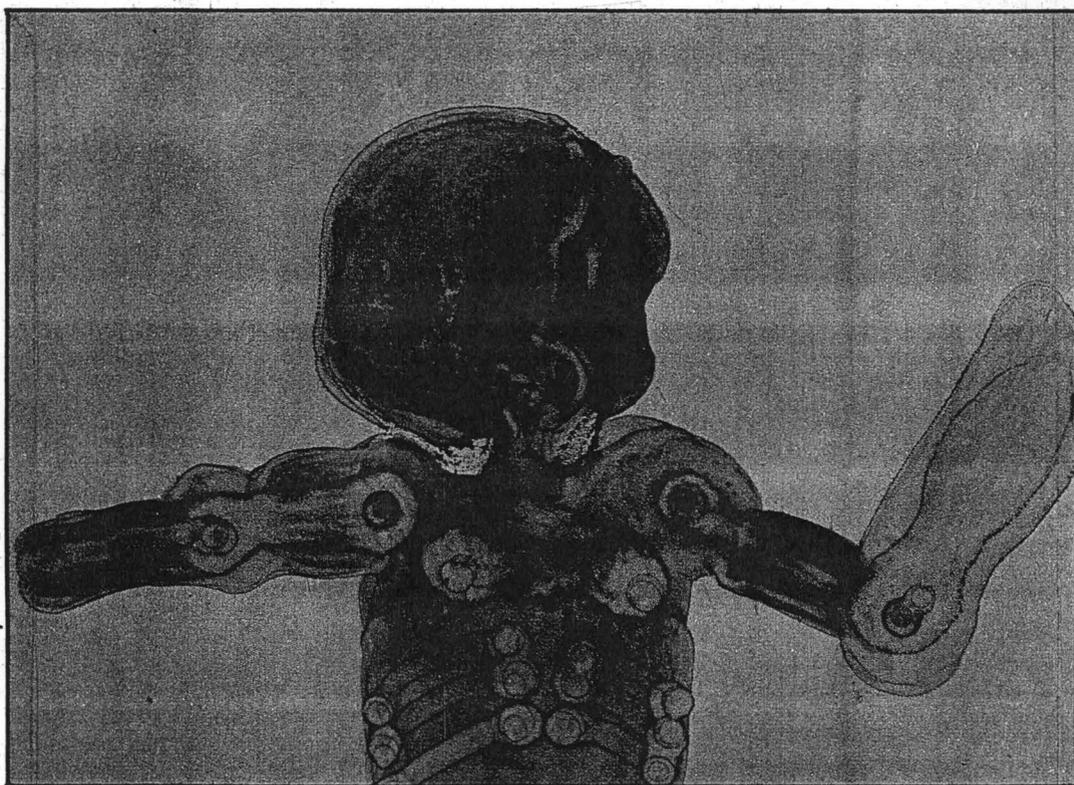
Collabora così con la Recta Film e l'Arca Studio Film, realizzando, fra l'altro, alcune sigle televisive (la celeberrima sigla di « Carosello », con i vari scenari che si aprono, è per l'appunto una delle opere del Manfredi; sicuramente quella che ha avuto maggior diffusione!). La RAI capisce che il giovane scenografo ha dei numeri, e gli chiede collaborazione. Per due anni, fino al '65, il Nostro lavora all'Ente di via Teulada, e realizza le scenografie di parecchie trasmissioni di successo. Infine, arriva il 1965, anno del fatale incontro con Guido Gomas, che era un animatore già esperto ma che aveva bisogno di trovare un disegnatore altrettanto bravo per poter realizzare qualcosa d'importante. Dal '65 dunque comincia l'avventura cinematografica.

Manfredi ci si immerge con passione: gira otto film in tre anni con

l'amico, e riceve un gran numero di premi: fra di essi addirittura un « Nastro d'argento », che è il premio decretato da tutti i critici cinematografici d'Italia mediante un referendum. Infine, nel '68, termina la collaborazione. Entrambi sono in grado di camminare con le proprie gambe, come si suol dire: a Manfredi preme soprattutto di poter fare film impegnati socialmente, ma svincolati dalla troppa rigida « vicenda » che costituiva il cliché precedente. Nel '68 dunque egli realizza « K.O. », storia di un ex-pugile, che i troppi colpi ricevuti hanno « suonato », e che, non reggendo più alla condizione di relitto umano finisce col suicidarsi gettandosi dal ponte. Il film è ancora molto legato allo schema di prima (infatti appare in certi momenti un po' gratuita l'insistenza sulla pietosa condizione dell'uomo, distrutto

dalla professione sanguinaria): però lo stile figurativo è eccelso, i colori sono di una genialità e di una purezza fuori dell'ordinario. In molti momenti è pura pittura in movimento. Inoltre, il racconto non è lineare, come prima, ma frantumato, articolato, la realtà ed i ricordi si sovrappongono. Manfredi non ha più interesse per una denuncia sociale, ma per la descrizione di uno stato d'animo. Subito dopo, realizza « Rotalcalco », che è un atto d'accusa contro la deformazione della realtà prodotta dalle pagine patinate di un grande settimanale d'attualità. La realtà è diversa da quella stereotipata, fasulla, scintillante che mostrano certe riviste: ed il film interpreta graficamente, con umorismo ma più spesso con dolore, il divario fra realtà vera e realtà rotocalchistica. Il film, oltre al solito codazzo di premi, ha anche avuto

l'onore di essere selezionato all'Oscar. Manfredi non ha ancora terminato di approntare « Rotocalco », chē subito si getta a corpo morto in un'altra impresa. Stavolta si tratta de « I lupi e gli agnelli », un film che racconta una storia sul razzismo. In un paese non ben determinato, la maggioranza degli abitanti, composta da bianchi, ha in odio la minoranza, composta di negri. La violenza si scatena, e i bianchi (i « lupi ») uccidono i negri (gli « agnelli »). Però, dopo l'ultimo assassinio, hanno chiara di fronte a loro la coscienza di aver ucciso anche quella parte di umanità che viveva in loro. A Lipsia, in occasione del 13° festival internazionale, « I lupi e gli agnelli » ottiene il primo premio assoluto. Come si può facilmente comprendere, Manfredi è dominato da una passione divorante per il suo lavoro. Lavorando



solo o quasi, e dovendo perciò svolgere una quantità di mansioni faticose e ladre di tempo, è ben difficile poter fare più di qualche film ogni tanto. Si tratta, d'accordo, di cortometraggi: ma, sia pure di sola realizzazione concreta, un cortometrag-

gio in animazione prevede almeno sette-otto mesi di lavoro. Con tutto ciò, il nostro amico ha già realizzato il suo quarto film dal '68 ad oggi, e si prepara a girare il quinto! Il quarto film si intitola « Il muro ». Un vecchio pittore sta lavorando a

Due esempi del disegno animato come lo intende Manfredi. In alto un fotogramma da « Il muro »; in basso da « Rotocalco ».



quello che dovrà essere il suo capolavoro, il suo testamento d'uomo e di artista: un grande affresco murale sugli orrori della guerra. Il pittore però è dominato dai dubbi e dai problemi che l'opera gli ripropone di continuo, e non riesce mai a portarla a termine. In una atmosfera surreale, però, una sera, viene come assorbito dalla sua stessa opera. Ora l'artista vive all'interno della sua opera, e l'opera diventa la nuova realtà nella quale l'artista vive. I personaggi ed i mostri della guerra che sono nati dalla sua stessa fantasia lo incalzano e lo inseguono, in un crescendo sempre più parossistico. Alla fine, sotto il grande muro da lui stesso dipinto, l'artista verrà fucilato assieme ad altri innocenti. L'opera è finita, e l'artista si è annullato in essa.

E' evidente che il concetto, il messaggio di quest'ultimo cortometraggio è tutt'altro che

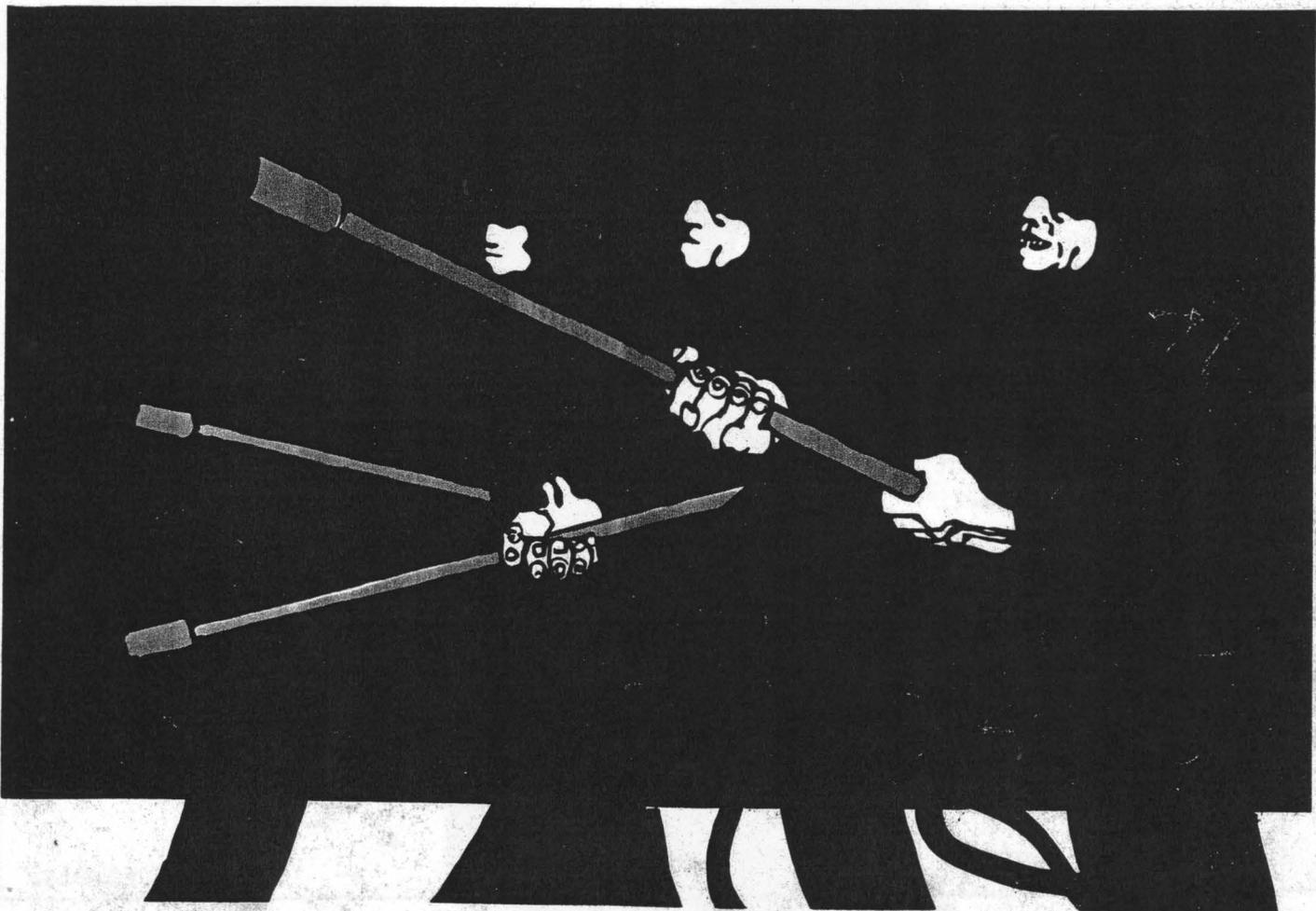
di facile comprensione per il grande pubblico. La meditazione sul destino dell'artista, che non riesce a creare un'opera veramente grande se non con il suo sacrificio addirittura fisico; la riflessione sulla violenza, che in ogni modo finisce per

distruggere tutte le cose buone che l'uomo faticosamente crea, tutto ciò certo non è quanto di più adatto si possa trovare perché gli spettatori dei cinematografi nostrani se la spassino. Però « Il muro » è una opera di alta poesia, che dovrà per forza es-

Martedì

Qui sopra e sopra a sinistra ancora due immagini di « Rotocalco ». Sotto e a destra due forti momenti di « I lupi e gli agnelli ».





sere conosciuta ed apprezzata da pochi, ma che sicuramente resterà nella memoria di quelli. E quando il pubblico sarà maturo a sufficienza per comprendere che al cinema ci si va anche per pensare, e non solo per passare due ore di svago, allora probabilmente « Il muro » tornerà fuori e godrà della dovuta risonanza.

Il nuovo cortometraggio che Manfredi ha ora in lavorazione s'intitola « Sotterranea ». Di esso non ha voluto dirci

altro, e dobbiamo confessare che siamo molto ansiosi di vederne qualcosa.

Abbiamo chiesto a Manfredi di parlarci un poco della sua maniera d'intendere il film d'animazione.

« Ho inteso usare un linguaggio il più possibile cinematografico » ci ha risposto « e non soltanto nel senso dell'animazione; non m'interessa infatti l'animazione come divertimento, come insieme di trovate comiche, come film di evasione; anche se non nego che abbia importanza anche in questo senso. Credo che col mezzo dell'animazione si possano trattare temi drammatici e scottanti del mondo di oggi, come la guerra, la

fame, l'amore, la violenza. Credo anzi che questi temi possano essere trattati in modo molto più drammatico o lirico, senza far ricorso alla garbata satira di costume ».

« Più specificamente, come pensi di poter descrivere il tuo modo di fare del cinema d'animazione? »

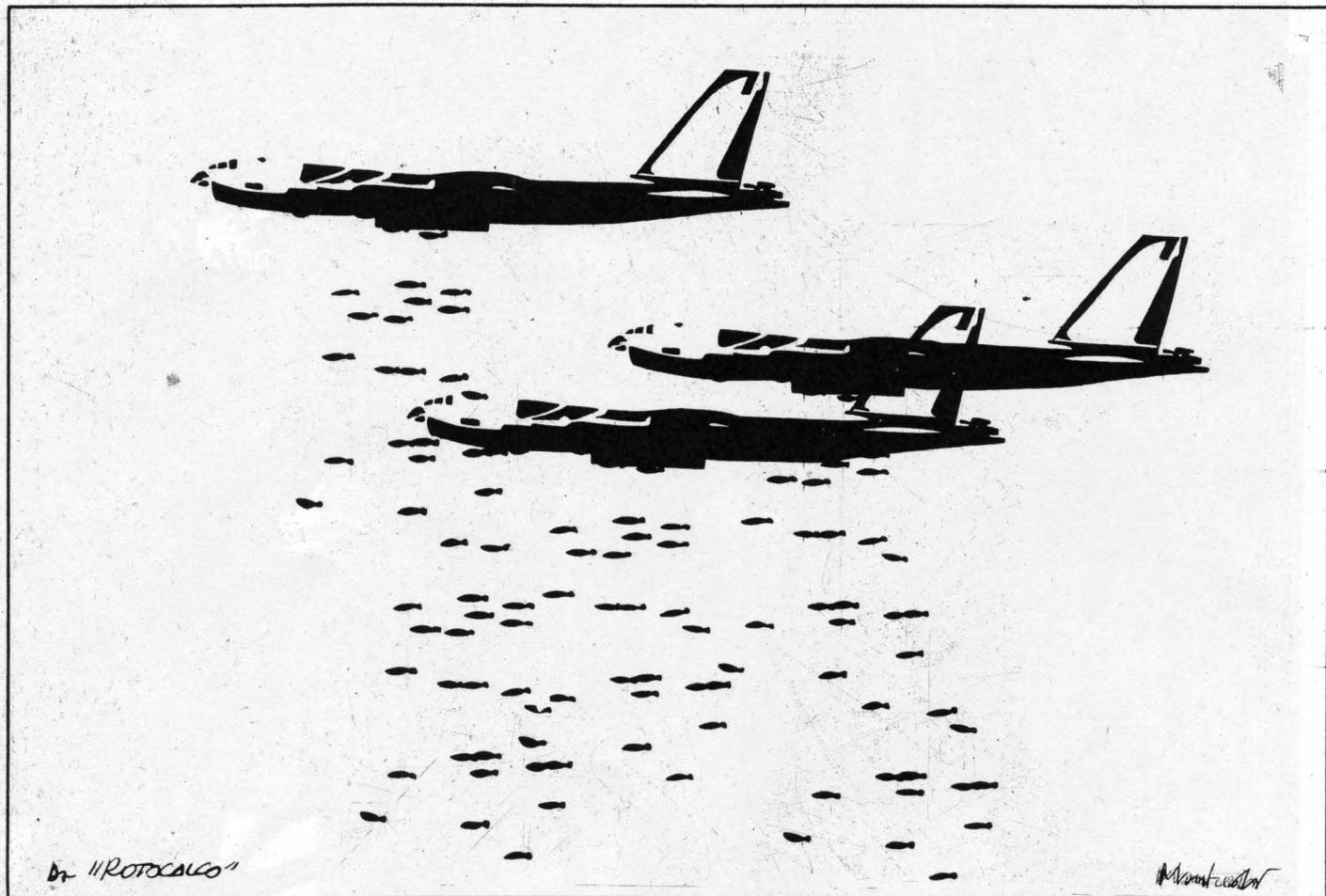
« Io credo nella enorme importanza della fantasia e della libertà d'espressione. Per parlarti di me, io sono dell'opinione che il discorso realista cominciato tempo addietro con Gomas trovasse proprio in questo esasperato attaccamento alla realtà il suo limite. Da quell'epoca mi sono rivolto molto di più alla fantasia ».

« Ma la fantasia non va a scapito della chiarezza del discorso? »

« No, non direi. Ho cercato di fare un discorso onesto e chiaro su alcuni problemi (il razzismo ne « I lupi e gli agnelli », per esempio), ma ho cercato, contemporaneamente, di sviluppare il tema con dei mezzi pittorici, formali, che comunicassero allo spettatore anche lo stato d'animo che quel problema creava. Insomma, non volevo fare un pezzo di cronaca (allora sarebbe stato ben meglio girare « dal vero »), ma piuttosto sintetizzare il simbolo di un problema e l'emozione lirica che in esso è contenuta ».

Giannalberto Bendazzi

Da « Rotocalco » un'immagine che sia pure tendendo all'astrazione non perde il suo significato drammatico.



Dr. "ROTOCALCO"

Giannalberto Bendazzi

Dedalo

di Manfredo Manfredi

Al Festival Internazionale del Film d'Animazione, che quest'anno si è svolto ad Ottawa dal 10 al 15 agosto, tra gli oltre cento film in concorso *Dedalo* era l'unico a rappresentare l'Italia. Per la prima volta nella storia di queste manifestazioni, il suo autore, Manfredo Manfredi, ha vinto per l'Italia il primo premio nella categoria cortometraggi. La notizia non sorprende chi conosce l'alto livello raggiunto dal cinema d'animazione italiano, malgrado le difficoltà e i condizionamenti che si trova ad affrontare; ancor meno sorprende chi conosce la bravura di un artista qual è Manfredi, per il quale la pittura in movimento rappresenta un mezzo d'espressione istintivo, dove le immagini si caricano di suggestioni poetiche sovrapponendosi e confondendosi l'una nell'altra.

Più che un racconto, *Dedalo* è una successione di emozioni visive, tratteggiate in un bianco e nero sfumato che solo nel finale s'accende di colori. Una finestra, il vento, il viso d'una donna, una coppia, l'uomo che soffoca la sua compagna, un cancello, la prigionia, i carcerati: poi, per contrasto, il sole, una bimba sull'altalena, le scivola e cade a terra una bambola che l'uomo raccoglie, la faccia rotta, un occhio non si apre più. Ancora la prigionia, l'uomo si lava e all'improvviso è preso e trascinato per una lunga strada, costeggiata da mura altissime e inaccessibili, gli tagliano i capelli, lo spingono sotto una doccia, ma non c'è acqua, solo una goccia di sangue. Tornano le immagini d'un pozzo (e in fondo al pozzo qualcosa cade nell'acqua), della casa, della donna, dell'uomo che si copre il viso mentre volano gli uccelli e giocano i bambini, si copre il viso con un panno mentre riappare la donna e poi la coppia come all'inizio, uno di fronte all'altra, la mano nella mano. Al bianco e nero si sostituisce gradualmente il colore, il panno scivola dalle mani dell'uomo, cade dalla finestra a terra, copre la bambola con un occhio solo: volano le nuvole in cielo mosse da un vento di fantasia, finché tutto sparisce nel bianco.

Ogni immagine richiama l'immagine più simile e insieme il suo opposto: la donna è madre e insieme bambina e bambola, la bambola cade nel gioco dell'altalena come

la donna nel gioco dell'amore, e la gioia richiama il dolore, il possesso diventa sopraffazione, e la libertà è perduta.

Viene in mente *Sotterranea*, il film precedente di Manfredi, con i ricordi del passato che si sovrappongono alle impressioni del presente e ai sogni del subconscio, nella dolorosa ricerca di un significato del proprio vivere peregrinando in un labirinto dove si superano e si ritrovano ciclicamente i brandelli d'un amore (la donna, la bimba, la bambola) e del dolore di quando qualcosa cade e si spezza. L'occhio chiuso della bambola sembra denunciare i limiti entro i quali il protagonista esplora ciò che lo circonda, quei limiti che ha tentato di forzare con un'azione violenta (quella con cui si apre il film), per la quale si sentirà o sarà inseguito, arrestato, imprigionato. I significati si moltiplicano senza escludere più ampie interpretazioni di tipo psicoanalitico, dove l'iniziale distruzione dell'immagine femminile potrebbe sottintendere la ricerca di una propria individuazione attraverso l'annullamento di una *imago* materna, a un tempo indispensabile e condizionante. Viene così a mancare il punto di riferimento, quel filo d'Arianna che, nel finale, sembrerebbe identificato nella ricostituzione della coppia in una reciproca piena disponibilità.

Ancora una volta l'eccezionale talento pittorico di Manfredo Manfredi ha raggiunto i vertici dell'espressione poetica nella dolente e sofferta riflessione sull'uomo, sentita e vissuta con impegnata coerenza lungo tutto l'arco ascendente della sua parabola d'autore. La musica, scelta con sensibilità e proprietà da Aldo Raparelli, rinforza ed esaspera la suggestione dell'immagine. Un augurio: che vinca il premio di qualità e che in qualche modo (come d'altronde capita a tutti i cortometraggi italiani) possa essere proiettato al pubblico. [MASSIMO MAISETTI]

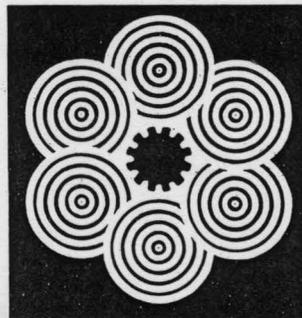
MANFREDO MANFREDI, *Dedalo*.

Disegni animati, 12'. Italia, 1976.

LETTURE
1976

Poco si conosce tra il pubblico, ma anche tra gli artisti, delle reali possibilità espressive del cinema d'animazione. Proseguiamo l'indagine sulle varie tecniche impiegate nella sua realizzazione, riferendoci agli artisti e alle opere più rappresentative.

4/5
LINEA
GRAFICA
1980



Concerto per matita ben temperata di Manfredi

Il disegno è musica

Qual è l'artista che non ha provato in un momento della sua vita la seduzione di una matita ben temperata? Una punta sottile sottile che sembra pronta ad aprire nel bianco della carta prospettive ineffabili. Quasi senza peso la matita scorre rapida, lasciando dietro di sé linee delicate, grigi trasparenti, sfumature dolcissime che procurano quasi il piacere fisico di una carezza.

Scorre quasi senza intervalli, senza tenennamenti, senza dovere attingere colore; scorre con la velocità dei nostri pensieri, della nostra fantasia: così docile che sembra parte della nostra mano.

Sotto questo suo elegante scorrere — che si direbbe ritmato da una musica impercettibile — il disegno subisce continue metamorfosi: toni che si abbassano gradatamente ad ogni passaggio della mina; neri che incidono profondamente nella carta; ombreggiature che scavano nel piatto foglio volumi a tre dimensioni. Credo proprio sia questa intima comunione tra artista e matita uno dei motivi principali che hanno spinto Manfredi — al di là dei contenuti del soggetto — a realizzare con « Dedalo » uno dei film più interessanti della sua pur vasta opera di cartoonist.

Fede nella pittura

Per ben capire le peculiarità di questo film anche sotto il profilo della tecnica (che a noi qui interessa in modo particolare), è opportuno fare un salto all'indietro e gettare una rapida occhiata alle opere precedenti di Manfredi.

Scenografo e pittore di buon livello, con una tematica e un segno grafico che può ricordare quello del suo più famoso contemporaneo Guttuso, è approdato circa vent'anni fa al cinema d'animazione con l'evidente intenzione di portarvi gli elementi espressivi della pittura e della propria pittura in particolare. Diversamente da altri che nel « cartoon » hanno visto essenzialmente il gioco mimico dell'animazione, ha mantenuto la sua istintiva fede di pittore nella forza contenuta del segno, nell'equilibrio della composizione, nella suggestione ambientale determinata dai rapporti di colore.

Anche se per diversi anni (dal 1965 al 1969) ha legato il proprio nome a quello di Guido Gomas nella realizzazione di un notevole numero di film, si è visto poi — al divergere delle loro strade — come particolarmente a lui si dovesse il viscerale amore alla pittura e il senso di epopea tragica che traspariva dalle loro opere. Queste, per forma e conte-

nuti, hanno segnato il più evidente distacco, o addirittura il contrapposto, alla concezione disneyana del disegno animato edulcorato e spassoso. Se con Disney eravamo alla pari col fumetto comico, le opere di Manfredi richiamano al grande affresco d'impegno sociale. Abbiamo citato la parentela con Guttuso, ma potremmo andare anche più indietro a un Diego Rivera o, meglio, a Alfaro Siqueiros.

La cura del particolare

Le tecniche di animazione, usate da Manfredi nel complesso dei suoi film, sembrano rispondere a un desiderio di massima indipendenza da aiuti esterni. Il che sottolinea ancor più la mentalità tipica del pittore, portata a curare direttamente ogni dettaglio del proprio lavoro: sia perché nel dipinto la cura di un particolare può essere importante per il giusto effetto d'assieme; sia perché anche dal dettaglio possono venire suggerimenti e stimoli alla creatività.

Molti dei film di Manfredi possono considerarsi della pittura animata; cioè (come abbiamo illustrato nei capitoli ad essa dedicati), opere dove l'animazione — ridotta al minimo per quanto riguarda i personaggi e realizzata anche con elementi ritagliati — è di massima trasferita sul montaggio e sui movimenti di macchina.

Sono questi gli espedienti cui spetta conferire ritmo e azione alle sequenze; per contro però ogni immagine deve assolvere nella sua configurazione (inquadatura, angolazione, rapporti tra i suoi vari elementi) alla funzione espressiva che le compete. Da qui l'impegno dell'artista, dotare la pur statica immagine di quei valori espressivi che — calcolati in una precisa misura temporale — assumeranno senso e vita attraverso il montaggio e i movimenti della cinecamera.

Tempi impegnativi

Manfredi può dunque, in linea di massima, essere aggregato a quella ristretta schiera di pittori che, nel cinema di animazione, ha portato avanti un proprio serio discorso, etico ed estetico, senza cedere alle lusinghe dell'omino caricaturale — sintetizzato in pochi tratti e facile da muovere e da ricalcare — o delle storielline spassose che strappano l'immediato consenso. A differenza di altri di questo gruppo, però, non si è subito rinchiuso in esperienze sofisticate, da laboratorio, ma ha cercato di arrivare comunque — talvolta col fiato grosso e

con le lacune che si accompagnano ad ogni innovazione — al grande pubblico delle sale cinematografiche.

I mezzi pratici per realizzare questo suo obiettivo furono quelli che la Corona Film in genere metteva a disposizione dei giovani volenterosi, toccati dalla passione per il cinema. Dire che erano piuttosto limitati può considerarsi un elegante eufemismo. Limitati, se si considera l'impegno di realizzare uno spettacolo di dieci minuti a disegni animati; ma ancor più limitati se ci si riferisce a quello di portare e di rendere accessibili al grande pubblico argomenti seri e complessi.

Basta dare un'occhiata a qualche titolo dei film realizzati da Manfredi, prima con Gomas e poi da solo, per rendersene conto: « Ballata per un pezzo da novanta » (sulla mafia), « Terun » (sui meridionali al nord), « Su sambene non est aba » (sul banditismo in Sardegna), « Rotalcalco » (il mondo attuale attraverso la stampa), « I lupi e gli agnelli » (sul razzismo »).

Il traguardo dei dieci minuti

L'incombente necessità di arrivare comunque ai dieci minuti di film, quando il tema era stato già ben sviluppato in un tempo minore, non ha certo giovato alla produzione iniziale di Manfredi. Anche se questo artigianato cinepittorico — alimentato da un volenteroso empirismo — aveva i suoi lati suggestivi, è indubbio che suscitava perplessità in certa critica.

La preoccupazione di svolgere il tema nel modo più convincente e più comprensibile a un largo pubblico, induceva inoltre ad alzare per così dire il « volume » dei colori e delle parole tendendo istintivamente verso il melodramma.

Via via però che andava per lui schiudendosi la possibilità di realizzare i film con maggiore disponibilità di mezzi e di tempo, Manfredi tendeva chiaramente a salire verso livelli più ambiziosi; sul piano del linguaggio pittorico come di quello cinematografico. Già presente nei film realizzati in collaborazione col rumeno Sabin Balasa e con lo jugoslavo Zlatko Bourek, tale orientamento assumeva contorni precisi con il cortometraggio « Sotterranea », realizzato da lui nel 1973, e infine con « Dedalo » (1976), l'opera che doveva procurargli i maggiori riconoscimenti, fra cui il primo premio al Festival Internazionale del Film di Animazione (Ottawa 1976), il « Nastro d'Argento » per il miglior cortometraggio (1977), il primo premio « Label » (1977) e la « Nomination » all'Oscar (1977).

Le fatiche del pittore

Il salto di stile e di tecnica fra « Dedalo » e le opere precedenti di Manfredi è notevolissimo: si va dal segno marcato e dal contrasto vivo dei colori alla sommessina sinfonia dei grigi della matita; da figurazioni buttate giù un po' alla brava, al disegno meditato, passato al filtro di una sensibilità grafica. La tecnica, da eclettica e aperta a ogni scorciatoia, si fa rigorosa e contenuta in sue precise caratteristiche originali. E' una tecnica che non offre grandi risparmi o facilitazioni di lavoro, ma impegna al contrario tutta l'abilità e la costanza dell'autore. D'altronde la disposizione a caricarsi, per intero, di una fatica che in una normale produzione cinematografica viene distribuita (anche nel caso del cartoon) a vari livelli, rientra nella psicologia tipica del vero artista, pronto a soffrire e faticare per la sua opera, quasi a sentirla più creatura propria, scaturita dalla fantasia ma anche materialmente da un travaglio fisico (con un po' di retorica paragonabile a quello della maternità).

Trasparenza della poesia

Manfredi ha dunque scelto alla fine — con la matita — lo strumento più semplice, anche se faticoso, per fare del cinema d'animazione. Si è coraggiosamente sottratto alle seduzioni dei vari espedienti tecnici per accedere a uno stile lineare, limpido come un bicchiere d'acqua.

Se fosse riuscito a tradurre l'impegnativo e tenebroso tema del film in argomentazioni altrettanto limpide e immediate, avremmo avuto il capolavoro aperto al più ampio pubblico; avremmo cioè avuto un'opera di autentica poesia.

La semplicità e poesia sono conquiste, cui si arriva attraverso il labirinto delle complicazioni; ma la complicazione ci trattiene nella prosaico fin quando non riusciamo a scioglierla nella trasparenza della poesia. « Dedalo » potrebbe costituire comunque una tappa importante verso tale conquista.

Tale speranza è suffragata proprio dal lungo iter che ha portato Manfredi infine alla scelta di una tecnica così semplice e così immediata. Se è vero, come ha detto McLuhan, che « il medium è il messaggio » non dovrebbero esservi dubbi in proposito.

Tecnica semplicissima

La tecnica adottata per « Dedalo » è tutta basata sopra una matita a carboncino, numerosi pacchi di carta extra-strong e tanta pazienza e abilità dell'autore. Alcune immagini sono state « animate » sotto la cinecamera, attraverso brevi interventi con gomma e matita tra una ripresa e l'altra dei fotogrammi: ora si trattava di brevi movimenti, ora di ombreggiature, ora di cancellature.

Tale procedimento — dell'animazione effettuata lavorando su una medesima immagine, apportandovi mutamenti registrati man mano dalla macchina a passo uno — ha autorevoli precedenti. Basterebbe pensare a « La poulette grise » di McLaren, in cui la figura della « poulette », dipinta a pastello, subisce continue metamorfosi sul ritmo della popolare canzone che ispira il film; e tutti questi passaggi sono effettuati su un'unica immagine, sfruttando la grande malleabilità della polvere di colore del pastello.

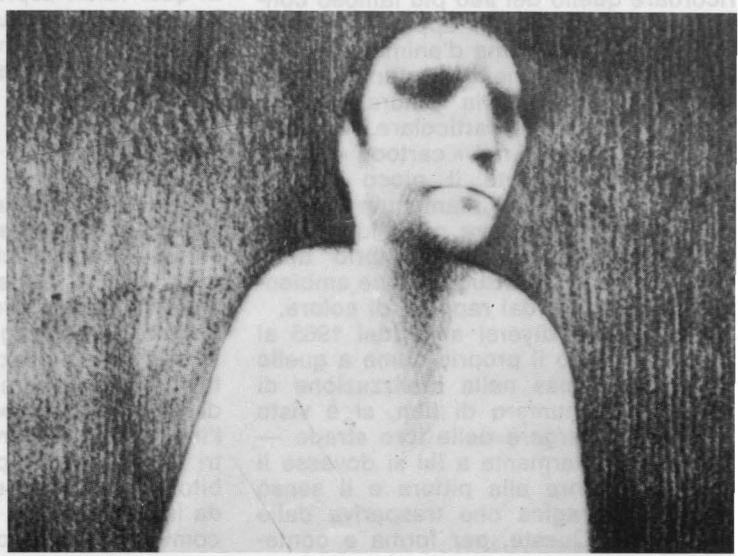
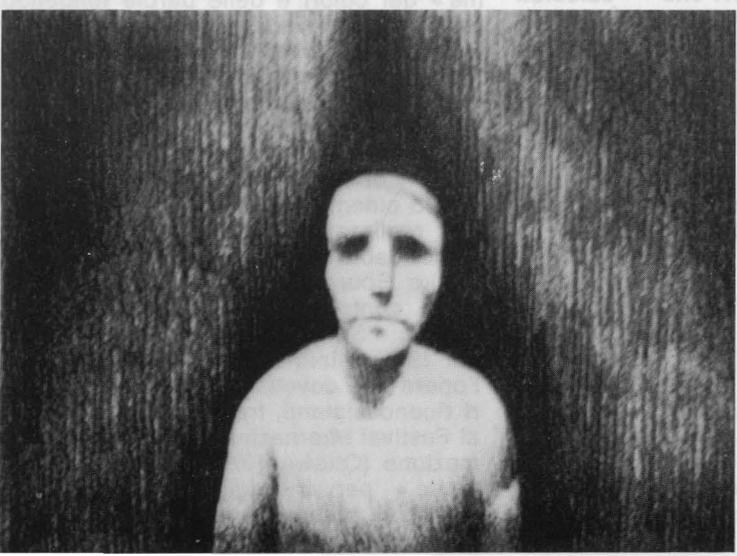
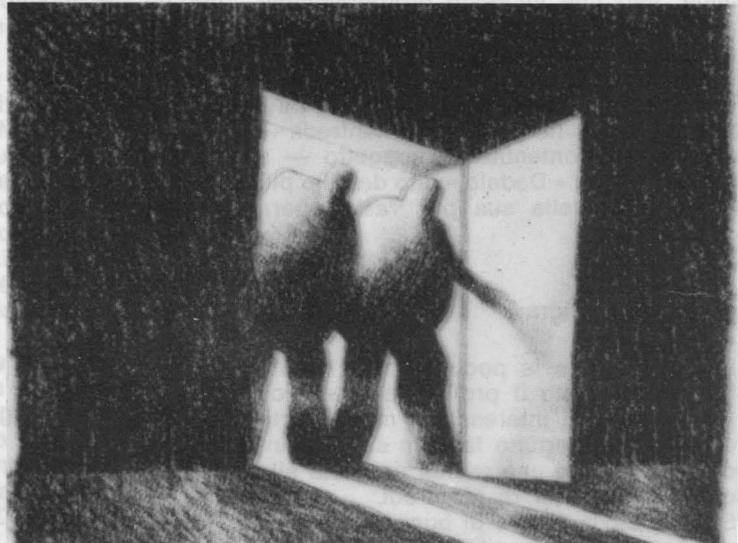
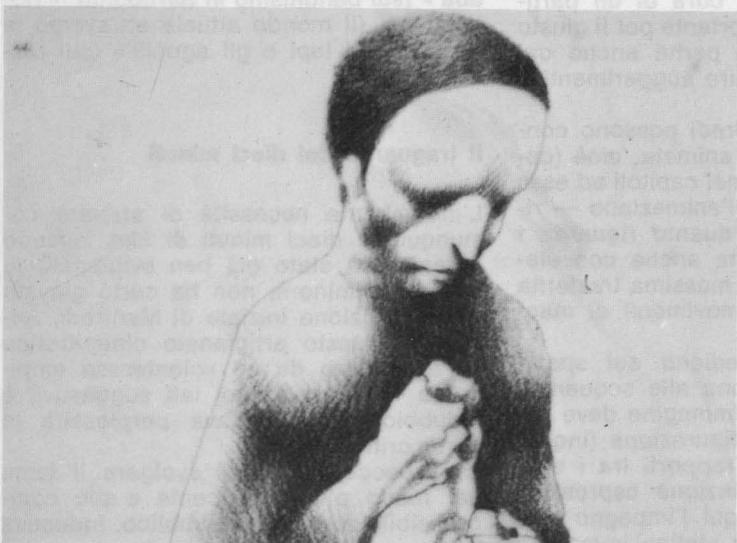
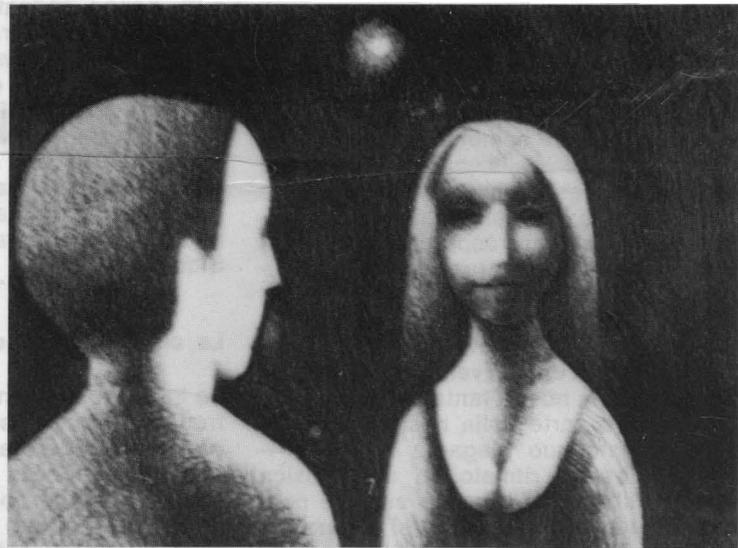
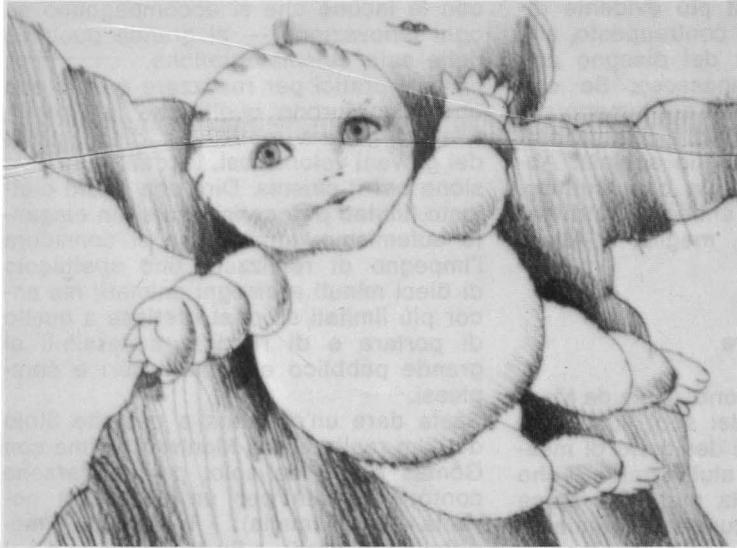
Anche il colore ad olio, pur senza offrire la stessa costante malleabilità, può essere utilizzato (con l'aggiunta di un po' d'olio di papavero) con risultati quasi

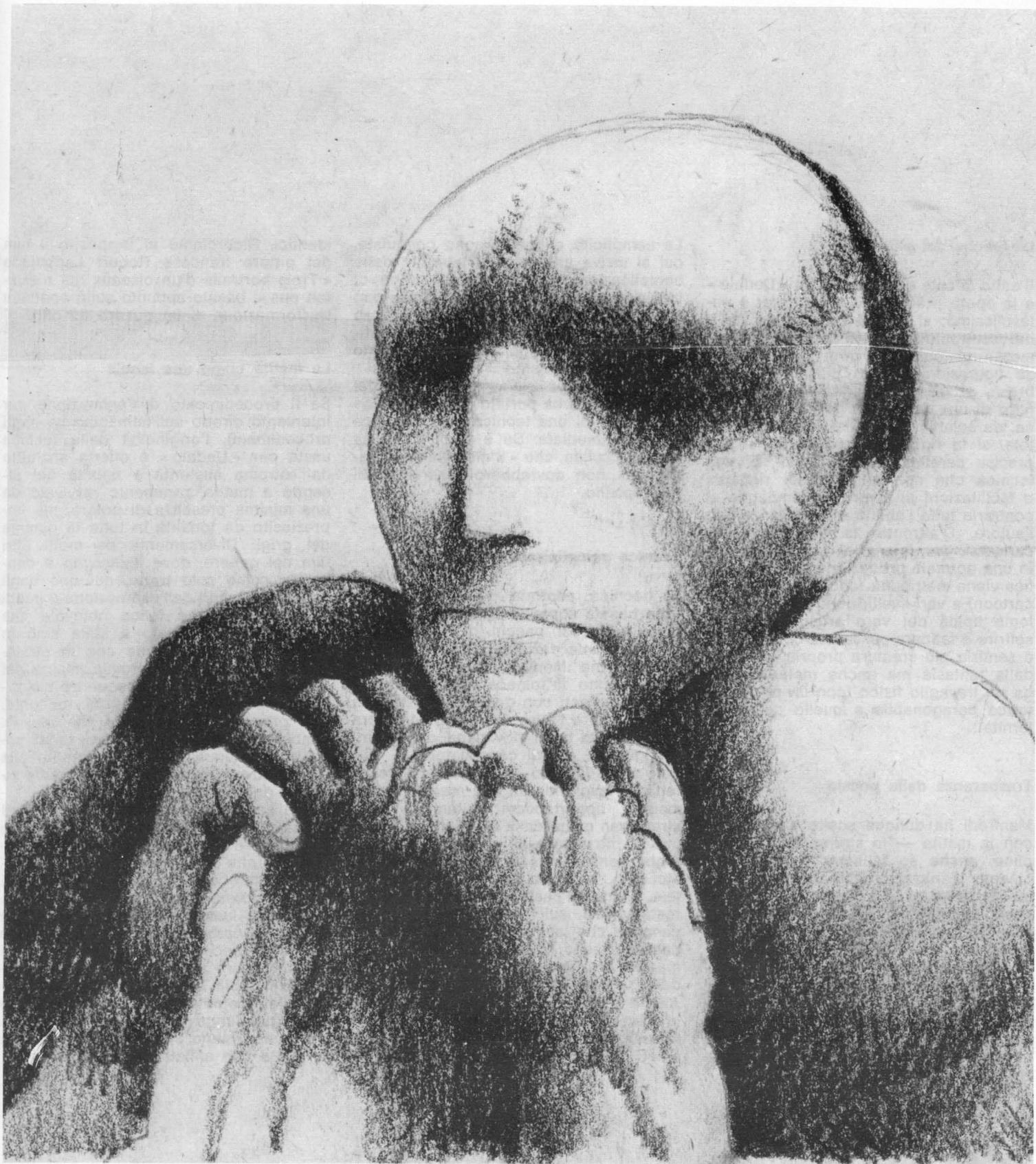
identici. Ricordiamo al proposito il film del pittore francese Robert Lapoujade « Trois portraits d'un oiseau qui n'existait pas », basato appunto sulla continua trasformazione di un quadro ad olio.

La matita come una lancia

Se il procedimento dell'animazione per intervento diretto sull'immagine ha molti procedimenti, l'originalità della tecnica usata per « Dedalo » è offerta anzitutto dall'estrema austerità e nobiltà del disegno a matita, raramente ravvivato da una minima presenza di colore, ma impregniato da tonalità in tutta la gamma dei grigi. Diversamente da molti altri film del genere, dove il disegno è concepito come solo tratto, qui uno degli elementi basilari dell'espressione è infatti il chiaroscuro. La fatica notevole che questo ha comportato è stata solo in piccola parte alleggerita con lo strattagemma di ridurre la normale misura dei disegni base (in alcune sequenze ciò avviene anche in funzione del racconto, che presuppone un « play in the play »). Ombreggiature, venature, piani tonali sono stati ottenuti dall'autore, matita alla mano, sovrapponendo pazientemente righe a righe, strati a strati.

Forse sarebbe stato più comodo rifarsi a qualche procedimento che presentasse i vantaggi del pastello. Ve n'è, per esempio, uno che parte da un cartoncino Bristol, trattato con un velo di polvere di pomice (crea uno strato mobile sulla superficie lucida), sul quale poi ogni segno del carboncino si offre docilmente a ogni rapido mutamento. Manfredi ha preferito però la strada più ardua e — come i nobili cavalieri antichi affrontavano le incognite del mondo armati solo della loro lunga lancia — ha affrontato quelle non meno pericolose del film con la punta ben affilata della sua matita.





Tutte le immagini che illustrano l'articolo sono tratte dal cortometraggio «*Dedalo*», regia e animazione di Manfredi Manfredi, soggetto-sceneggiatura e colonna sonora di Aldo Raparelli, produzione Cineteam Realizzazioni di Roma.

Le mie attività? Dopo le scorribande erotiche, saltando dal fuoco all'acqua benedetta, cerco di portare avanti un progetto ambizioso, ma che dalle prime avvisaglie andrà sicuramente a pallino, cioè Jubilaeus story, storia umoristico-didattico-seriosa degli Anni Santi dal 1300 ad oggi. Da vari anni ho poi un progetto fermo presso..., ma in Italia, si sa, si finanziano solo certi film (che nulla hanno a che vedere né con i ragazzi, né con la gioventù... soltanto con certa politica masticatoria). Il progetto ha per titolo Il mago di Oz ed è la trasposizione abbastanza fedele del libro di Baum...'

Da parte nostra riteniamo inutile aggiungere altro. In poche parole Gibba ha fotografato nella sua realtà la mortificante situazione del cartoon italiano. Ma nonostante la crisi delle strutture, di produzione e distribuzione, e le carenze legislative che imbrigliano il settore, Guido rimane comunque sulla breccia con immutata passione. Ed ecco che col metodo del cartoncino ritagliato, ed in collaborazione con Castrovillari, realizza *Il merlo*, storia emblematica di un uomo che ricerca — e forse anche ritrova — la libertà più vera e definitiva attraverso il suicidio. Con *We Must Remember*, un minifilm di circa un minuto, svolge invece un accorato soggetto pacifista.

Ultimo rimarchevole lavoro, tra una mostra e l'altra dei suoi quadri, generalmente dedicati alla amata Roma del passato ed illuminati da delicatissimi acquerelli, l'inserimento in animazione per il film di Gabriele Lavia *Scandalosa Gilda*. Storia anonima ed insignificante, se non fosse per le mattane a tutto nudo di Monica Guerritore, il lungometraggio ha alcuni minuti luminosi, proprio quelli in cui Gibba scatena senza pudore la sua matita. Svolgendo in maniera arguta e piacevole una trama sicuramente 'hard', scivolando tra l'osceno ma realizzando immagini di sicuro impatto comico, riuscendo ad antropomorfizzare goliardicamente il sesso maschile e quello femminile, per renderli interpreti di un breve ed incandescente incontro a Cazziglia (!) City.

Il discorso sull'animazione italiana potrebbe dirsi concluso con i grossi calibri di cui tratteremo più avanti, ma

sarebbe profondamente ingiusto non accennare alla folta schiera di autori che hanno contribuito a questa formula artistica con opere di pregio assoluto. Vogliamo alludere a uomini come Guido Gomas — pseudonimo di Guido Gonzo — e Manfredo Manfredi, ai quali dobbiamo *Ballata per un pezzo da novanta*, un coraggioso lavoro sulla mafia, di effetto violento e dai contenuti vibranti. Secondo un grafismo nei cui vivi colori è facile ritrovare i toni contrastanti della sofferta pittura di Guttuso, il film è dedicato alla figura di Serafina Battaglia, una delle tante vedove della lupara che — contravvenendo alle regole dell'omertà — smascherò i responsabili di un assassinio.

In genere tutta la produzione di questi due artisti — pittore e regista teatrale l'uno, scenografo e grafico l'altro — è improntata a scorci di vita vissuta, quella amara e rassegnata di tanti uomini, che viene resa sullo schermo con tecnica aggressiva. Alla pellicola essi affidano un messaggio reso appieno dal colore e dalla coralità delle masse in movimento, che stordiscono lo spettatore in una rappresentazione pittorica indubbiamente geniale e realmente alternativa.

Parlare di Manfredo Manfredi — sicuramente il più creativo dei due — non è cosa facile. Potremo subito dire che a lui dobbiamo la ormai ben nota sigla del 'vecchio' Carosello televisivo, aggiungere che sue sono molte scenografie di tante teletrasmissioni di successo, ma il lettore continuerebbe a chiedersi — inutilmente — quale sia il suo personaggio pubblicitario più famoso! Ma Manfredi non è individuabile facendo riferimenti ad un marchio o una sigla; perché è un autore tutto da scoprire, da conoscere ed apprezzare nell'analisi attenta delle singolarissime opere, nello studio profondo delle sue significative osservazioni sociali. Ed il pubblico adulto e preparato recepisce piacevolmente la bravura illustrativa ed il preciso senso di realismo che ne scaturisce.

La perenne riflessione di Manfredi sulla violenza, una violenza che perviene puntualmente alla distruzione, si traduce in un'opera di alta poesia che rimane nella me-

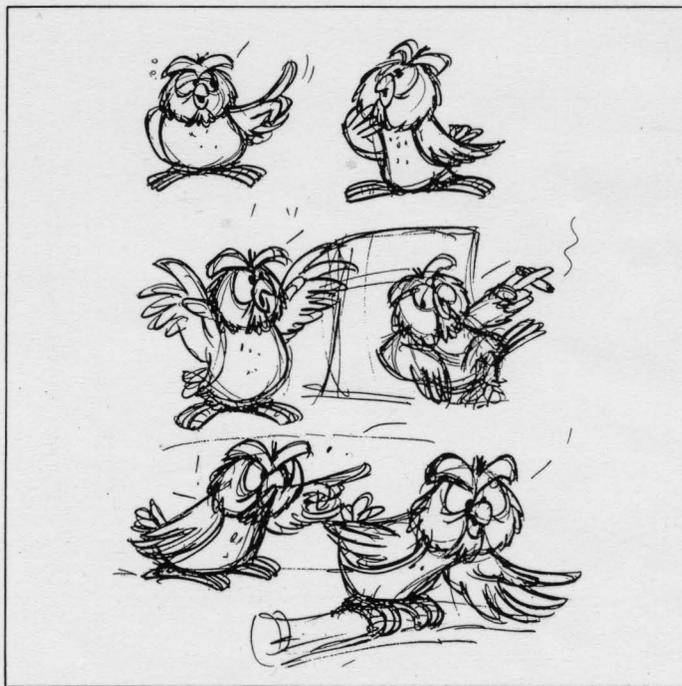
moria di molti. Nei suoi lavori, tutti vivamente policromi, l'autore si riferisce a parentesi amare di una società in sfacelo, e lo fa attraverso un mezzo filmico come il disegno in animazione e con mezzi squisitamente pittorici che propongono allo spettatore l'urgenza di problemi ormai non più differibili. Ciò è verificabile nei toni vibranti di *Lupi e agnelli*, ma è anche il caso di *Terun*, dove la straziante attualità dell'emigrazione è vista con analisi lucida e amara, senza mediazioni.

In breve, attraverso la fantasia e la libertà — che sono proprie dell'animazione — si realizzano dei discorsi segnati politicamente su aspetti diversissimi, ma onesti e chiari, mediante un tratto grafico che rende intimamente partecipe lo spettatore. Ma se ancora è facile — si fa per dire — realizzare dei pezzi di cronaca con la tecnica a 'passo uno', non è altrettanto semplice riuscire a trasfondere nelle figure di carta la intensa liricità dei sentimenti. Tant'è che l'autore di *Sotterranea* perviene a risultati felicissimi con *Dedalo* (1976) dove, attraverso i circa seimila disegni realizzati direttamente sul cartoncino, propone il dramma della creatura umana cui i tempi negano sempre più la possibilità della evasione libera e rigeneratrice del sogno dalla realtà fredda e preordinata che ci circonda. Dov'è quindi l'ignoto che per tanto tempo la società ha temuto, ed in cui ha sempre creduto per quella variante di appassionante incertezza che poteva conferire alla vita? Il tema, un soggetto di Aldo Raparelli, è una proposta quasi freudiana che nelle mani di questo validissimo uomo di cinema acquista una deliziosa comprensibilità. Continuando la sua indagine introspettiva sulla società, l'emarginazione e la solitudine, Manfredi confeziona in delicate variazioni grafiche un prodotto di toccante poesia.

Hannette Heydenreich ha definito *Dedalo* un '...film d'atmosfera'. In realtà il complesso gioco illustrativo posto in essere non esclude tantissime interpretazioni. La macchina riprende infatti il lento concatenarsi dei pensieri di un uomo, e sono immagini che si accavallano e si susseguono. Guidata da una perfetta colonna sonora, la sce-

neggiatura di Raparelli alterna i ricordi, i rimpianti, le speranze e le ansie: il sogno come proiezione della realtà e viceversa. È una proposta che sa essere anche ambigua, ma plasmata duttilmente da un grafismo essenziale in un'opera di valore assoluto e dai magici contenuti. A chiarire il tutto concorre lo stesso Manfredi quando dice che *'...grazie alla fantasia e alla libertà di espressione che sono proprie del cartoon ho cercato di fare un discorso coerente su alcuni problemi, e contemporaneamente di sviluppare il tema con dei mezzi pittorici formali che comunicassero allo spettatore anche lo stato d'animo che quel problema creava. Insomma, nei miei lavori non ho voluto fare tanto, o solo, dei pezzi di cronaca, quanto piuttosto sintetizzare il simbolo di un discorso e l'emozione lirica che in esso è contenuta'*.

Schemi di animazione. (Paolo Di Girolamo).



al racconto, o alla gag umoristica, così come nella serie o nel lungometraggio, pronta a recepire e a confrontarsi anche con tutte le novità tecnologiche che possano aggiungere possibilità espressive al suo linguaggio.

4.2 *Trasformazioni pittoriche, musica e letteratura*

4.2.1 *L'arte di Manfredo Manfredi*

Un autore che si può definire *storico*, in quanto è presente, con opere importanti, nel mondo dell'animazione fin dagli anni sessanta, è Manfredo Manfredi. Nato nel 1934, scenografo e pittore, comincia ad interessarsi presto di animazione, fino a realizzare nel 1965, con Guido Gomas, soggetto e animatore, il suo primo cortometraggio *Ballata per un pezzo da novanta*, un film d'animazione che affronta lo scottante tema della mafia. A questo seguirono altri corti con una forte impronta di denuncia sociale, come *Su sàmbene non est aba* (dal sardo: Il sangue non è acqua), del 1969, sul banditismo in Sardegna. Realizza nel 1963 la sigla di Carosello, con i disegni ispirati alle piazze di città italiane.

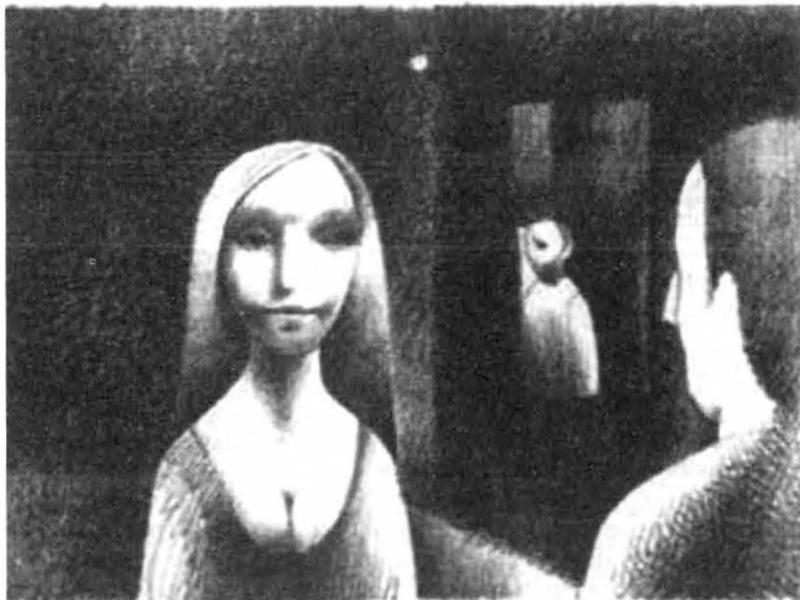
Nel 1970 realizza un suggestivo cortometraggio, *Il muro*, riflessione partecipata e drammatica sul ruolo dell'artista nella società, e sulla ricerca della verità come svelamento, liberazione dal trucco e dal preconconcetto. Una verità talmente dolorosa che sconvolge, lascia attoniti e a volte uccide.

Già da questi primi corti si riconosce lo stile personale di Manfredi, la sua espressività incisiva, l'uso della cromaticità, dei chiaroscuri, in un'espressione contenutistica e emozionale che ha sempre contraddistinto i suoi lavori, da quelli più personali, i suoi cortometraggi, alle sigle e alla pubblicità per la tv.

Conclusa la collaborazione con Gomas, durata circa quattro anni, Manfredi continua a lavorare in animazione, sia per la pubblicità, sia realizzando sigle, ma anche cortometraggi, collaborando spesso per la società di produzione Cineteam, raggiungendo un elevato risultato artistico con *Dedalo*, film del 1975, che ottenne una nomination all'Oscar, evento assolutamente raro per l'animazione italiana¹, e vinse il Gran Premio al festi-

¹ Nella storia dell'animazione italiana, quattro sono state le nomination all'Oscar per dei cortometraggi d'animazione: *La gazza ladra* e *Pulcinella* di Giulio Gianini e Emanuele Luzzati, *Dedalo* di Manfredo Manfredi, *Cavallette* di Bruno Bozzetto.

val di animazione di Ottawa. *Dedalo* è un film assolutamente particolare. Manfredi fin dai suoi esordi nel mondo dell'animazione si sente stretto nel



19

Dedalo di Manfredi Manfredi

macchinoso sistema tradizionale a fasi (che implica la collaborazione di altre figure, come i coloritori, ecc.) e con questo film tenta la strada del disegno su carta con la trasformazione diretta del disegno sotto la macchina da presa. Elimina tutte le riprese e gli zoom ottenuti con la verticale, e li realizza direttamente con il disegno, lavoro lungo e preciso, ma che gli permette di realizzare in completa solitudine il suo film. In questa opera incomincia ad introdurre l'elemento dell'esibizione dell'inganno, tipico di alcuni dei suoi film, restringendo il disegno rispetto all'inquadratura, facendo vedere il tratto che esce, il numero che contraddistingue il foglio, come si vedrà anche in *Le città invisibili*.

Tutto è immerso nel dubbio, come avviene nella vita. *Dedalo* è proprio un gioco tra realtà e finzione. Nel tempo che passa tra l'apertura e la chiu-

sura di una finestra accadono cose che possono essere benissimo realtà o sogni o desideri, forse c'è un assassinio, forse è solo desiderato. I ricordi di un uomo ed i suoi pensieri si mescolano agli eventi reali, tanto che non si distinguono più gli uni dagli altri. Quasi a volere che la matita segua l'incessante evolversi delle tensioni e dei desideri dell'animo umano. Si ritroveranno queste caratteristiche di base anche nei suoi lavori degli anni novanta, pur nella loro diversità.

Sembra che in un certo senso *Dedalo* chiuda la prima parte della carriera di Manfredi che, dopo questa esperienza, seguita da un altro cortometraggio nel 1976, *Immagini*, si dedicherà totalmente per tutti gli anni ottanta, a lavori su commissione, quasi dovesse in qualche modo ripensare il suo fare animazione ricercando anche in altri territori. In quel periodo realizza numerose sigle per la televisione, dove comunque è perfettamente riconoscibile la sua mano:

Le stesse sigle, e ne ho fatte tante, sono diventate un modo di sperimentare. Ho cercato così di riscattare quello che in effetti è un lavoro mercenario, perché per quanto ho sempre avuto una grande libertà nel realizzarle, restano però chiaramente un lavoro su commissione [...]. Ho cercato di riscattare questa cosa facendola diventare un motivo di ricerca grafica, di ritmi, di musiche².

Un periodo di forte ricerca espressiva realizzato su territori diversi, confrontandosi con i dettami di una commissione, usando e sperimentando diverse tecniche, tra cui la pittura diretta su vetro, proprio perché per lui l'animazione è «uno di quei fatti creativi *pieni* perché è fatta di musica, di ritmi, di regia, una serie di fatti che convergono nell'opera, è appagante perché è un'opera a tutto tondo»³.

Negli anni novanta pare invece aprirsi una nuova fase e Manfredi torna alla realizzazione di alcuni cortometraggi.

La caratteristica di questi film è il confronto tra la sua pittura ed il testo letterario, testo che già di per sé ha un'importanza assoluta, si tratta infatti, per due film, dell'*Inferno* di Dante. *Canto VI Inferno di Dante*, del 1991 e *Canto XXVI Inferno di Dante*, film del 1997, sono due corti che, nelle intenzioni iniziali, erano stati pensati, anche con la Rai, per una possibile serie in animazione su Dante, poi mai realizzata.

² Tratto dall'intervista a Manfredo Manfredi, capitolo 11.

³ *Ibidem*.

Non è la prima volta che in Italia si cerca un modo per avvicinare il testo dantesco, in particolare l'*Inferno*, proprio per il grande fascino che esercita e per le inevitabili associazioni visive che accompagnano la sua lettura, utilizzando l'animazione. Un tentativo era stato fatto anche dalla Gamma Film dei fratelli Gavioli nel 1982, che aveva realizzato un filmato campione ispirandosi al Canto V, di Paolo e Francesca, con un complesso processo realizzativo, utilizzando l'animazione, riprese dal vero e montaggio in elettronica, allora poco in uso. Purtroppo questo progetto non trovò accoglienza da parte delle televisioni italiane, sia pubbliche che private.

Se la progettata serie di Manfredo Manfredi ha subito lo stesso destino, restano però due film che sono totalmente da considerarsi corti autonomi. Il *Canto VI* rappresenta un primo tentativo. La lettura del testo dantesco, con Cerbero e il cerchio dei golosi, viene accompagnata da rappresentative immagini in movimento: qui Manfredi si può dire stava ricercando quale fosse il modo migliore per riportare il testo dantesco in animazione. La figura di Cerbero che *caninamente latra* è risolta graficamente in maniera eccellente.

Tutto ciò l'ha portato, nel 1997, alla realizzazione dello splendido *Canto XXVI*, il Canto di Ulisse, ambientato nel cerchio dei cattivi consiglieri. Manfredi decide di utilizzare per questo film la tecnica della pittura su vetro, che ha molti legami con quella della trasformazione del disegno, utilizzata in *Dedalo*, ma con la pittura si ha un rapporto ancora più diretto con l'opera, col colore, la materia, ed in questo caso pare pienamente azzeccata per illustrare le parole di Dante. L'autore infatti comincia a dipingere un primo quadro realizzato sopra un piano illuminato dal basso, fa uno scatto con la macchina da presa e poi varia leggermente il quadro, poi un altro scatto. Così, dipingendo direttamente sotto la macchina da presa, si eseguono in contemporanea le animazioni, che esistono solo una volta. Manfredi non ha infatti alcun disegno, se sbaglia qualcosa deve ricominciare da capo la scena. Questo è uno di quei casi che fanno capire come in animazione la tecnica scelta sia veramente fondamentale per l'autore e per l'opera stessa. In questo caso infatti un pittore come Manfredi dipinge un'infinità di quadri (l'animazione come il cinema dal vero, è fatta di ventiquattro fotogrammi al secondo) sovrapposti l'uno sull'altro, quindi di quello precedente ed ora trasformato con un colpo di pennello resta il ricordo, proprio come il fluire delle parole di Dante, di cui la voce narrante dà fedele lettura, che echeggiano nella nostra mente una dietro l'altra.

Il film dura circa dieci minuti, per permettere la lettura completa del Canto. I colori densi e avvolgenti e la fluidità tipica della pittura su vetro ci conducono nell'*Inferno* di Dante, facendo intuire tutti i suoi vapori, il fuoco e le ombre, fino all'incontro con le due *lingue* di fuoco che contengono Ulisse e Diomede, personaggi su cui è incentrato il Canto. Inizia così il racconto di Ulisse: la decisione di continuare il viaggio invece di tornare alla sua Itaca, del mare in tempesta oltre le Colonne d'Ercole, varcate per la sete di conoscenza, fino al naufragio e alla morte, sorte che spetta a chi oltrepassa i limiti del sapere concesso dalla volontà divina. Il Canto dantesco ha sempre esercitato un grande fascino e qui trova una felice ed intensa visualizzazione. Si può considerare questo film una delle più belle e suggestive opere in animazione realizzate recentemente in Italia.

Passa soltanto un anno e Manfredi termina di realizzare un'altra coinvolgente opera, *Le città invisibili*, anche questa caratterizzata da un forte legame con il testo letterario. È tratta dall'omonimo libro di Italo Calvino, di cui lo stesso Manfredi ha curato una riduzione. La storia è quella di Marco Polo, che racconta al Kublay Khan delle città che ha visitato nei suoi numerosi e lunghi viaggi, città che hanno tutte suggestivi nomi di donna. Quando il Khan gli chiede di parlargli dell'unica città che non aveva mai nominato, ossia la sua patria, Venezia, Marco Polo confessa che in realtà aveva parlato fino ad allora solo di questa.

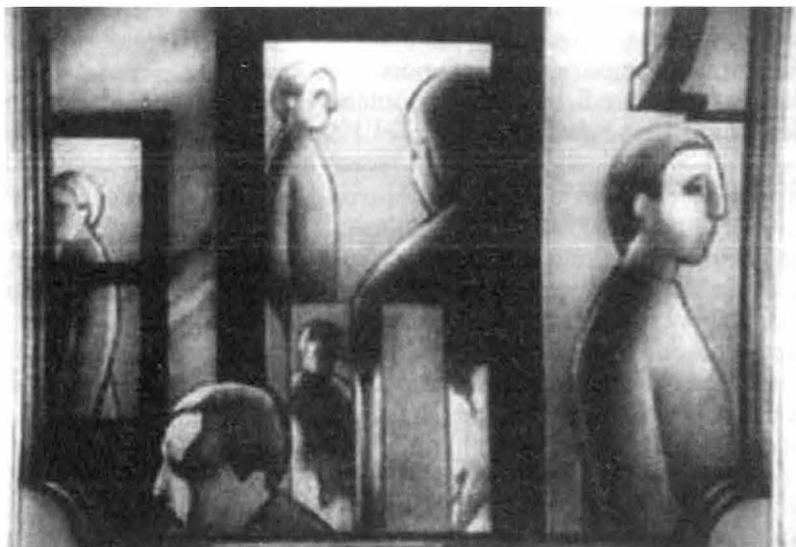
Ritorna il gioco di finzioni che aveva caratterizzato *Dedalo*, come in quel film, questa volta in maniera più evidente, Manfredi ci fa rendere conto dell'illusorietà del racconto, rimpicciolendo i disegni rispetto al fotogramma, in modo che si leggano comodamente in basso il numero della scena ed il numero di quel preciso disegno, proprio perché, a proposito del fotogramma «la sua particolarità tecnica è quella del *fare* e lì il fare vuol dire che quello è esattamente il disegno numero 225 di quella storia *falsa* che si sta raccontando»⁴.

Sottolineare l'illusorietà non riguarda solo l'espedito tecnico, tutto il film si basa sull'illusorio ed il reale. Marco Polo racconta di città fantastiche, come sottolinea la voce narrante:

Le città, come i sogni, sono costruite di desideri e di paure, anche se il filo del loro discorso è segreto, le loro regole assurde, le prospettive ingannevoli, e ogni cosa ne nascon-

⁴ *Ibidem*.

de un'altra. [...] a Isidora, dove i palazzi hanno scale a chiocciola e i desideri sono già ricordi, o a Zaira, dagli alti bastioni, che contiene il suo passato come le linee di una mano⁵.



20

Le città invisibili di Manfredo Manfredi

Ci sono queste e molte altre città, ma esse non sono altro che i ricordi di Marco Polo della sua Venezia. Il gioco tra realtà, ricordo e finzione si fa ancora più chiaro. Sulle note della nostalgica musica del *Concerto brandeburghese* di J.S. Bach, si succedono le immagini di queste città dei sogni, realizzate prevalentemente con il disegno su carta, ma anche con la colorazione di alcuni piccoli spezzoni dal vero, e si scorge qui e là un omaggio alla grande pittura, soprattutto di De Chirico.

L'ultimo inganno è alla fine del film. Prendendo spunto da una frase del libro, in cui il Khan fa riferimento al fatto che lui e Marco Polo sono dentro al suo splendido palazzo solo per un destino benevolo, ma che

⁵ Trascrizione del testo narrato nel film *Le città invisibili*.

sarebbero potuti nascere poveri, e magari essere dei pezzenti che si raccontano le loro storie, Manfredi visualizza questa ipotesi concludendo il film con una scena di strada ambientata ai nostri giorni, in cui i volti di due barboni, seduti accanto ad una carcassa di automobile ed a un fuoco di fortuna, si sovrappongono ai volti del Khan e di Marco Polo: la vita è ipotesi, a volte inganno, spesso solo possibilità.

Manfredo Manfredi ha realizzato anche delle scene per il film di Guido Manuli *L'eroe dei due mondi*, del 1994, lungometraggio animato sulla vita di Garibaldi, che alterna delle scene in animazione classica, con il racconto di Garibaldi sull'isola di Caprera, alle scene di battaglia, eseguite da Manfredi col metodo del disegno da materiale filmato, il rotoscopio⁶. Sempre di Manfredi è la sequenza del sogno di Aida per il lungometraggio *Aida degli Alberi*, film di Guido Manuli del 2001. In effetti questa è una delle sequenze più interessanti del film. Manfredi, con il suo consueto stile incisivo, sobrio e coinvolgente, reinterpreta il character design dei personaggi in modo assolutamente personale per visualizzare il sogno premonitore di Aida sulla battaglia che realmente il popolo di Petra stava conducendo contro il popolo di Arborea.

4.2.2 Il colore, la letteratura, la materia

Negli anni novanta esordisce una giovane autrice, Annalisa Corsi che, con la sua prima opera, *Il vascello fantasma*, del 1997, saggio di diploma al Centro Sperimentale di Cinematografia di Roma, si fa subito notare nell'ambiente dei festival internazionali. Annalisa Corsi utilizza per il suo film la tecnica della pittura su vetro. L'opera è tratta da *Der Fliegende Holländer*, di Richard Wagner, racconta di un audace navigatore condannato dalla natura a vagare in eterno, per avere sfidato il mare. Lo salverà soltanto l'amore di una donna, che combatte contro la natura e si sacrifica per il suo amato. Il film visualizza questa storia seguendo le note della musica di Wagner, anche se quello che colpisce maggiormente sono le immagini che cercano l'emozione dello spettatore in un ammiccante gioco con la musica. A volte però il filo della storia si perde, in alcuni punti è discontinuo, emerge invece la capacità di rendere visibili con le immagi-

⁶ Vedi capitolo 10.

ni, in cui prevale il contrasto tra rosso fuoco e l'azzurro dell'acqua, tutte le sensazioni, amore, nostalgia, paura, che questa storia può trasmettere. Proprio qui si inserisce il riferimento alla pittura simbolista che caratterizza il film, quindi più che la storia deve emergere l'arcano, l'amore scoperto in sogno, il legame profondo, magico con la natura. A livello grafico il film è pieno di riferimenti iconografici legati ai quadri di Odilon Redon e soprattutto allo stile di Gustave Moreau con i personaggi sfuggenti e avvolti in nubi di sfavillante colore. Ma, come dice la stessa autrice, questi elementi richiamano «lo *spirito* della pittura simbolista; più che la semplice citazione del quadro, vorrei che si notasse il linguaggio legato alla pittura simbolista»⁷. La tecnica della pittura su vetro si unisce molto bene con le note wagneriane, proprio per la grande fluidità dell'immagine che riesce a creare, così come accadeva per il testo dantesco in *Canto XXVI*.

In una particolare scena del film si vede la donna combattere contro la natura: delle colonne si trasformano in una pericolosa foresta, da cui lei riesce a districarsi. Si vede la sua esile figura che letteralmente scivola tra i tronchi: inevitabile non pensare in questo passaggio ad una delle scene più belle di *Biancaneve e i sette nani* di Walt Disney, la fuga della protagonista nel bosco inquietante.

Dopo la sua opera d'esordio, ha lavorato per qualche tempo allo studio Graphilm di Roma. Nel 1998 per la Campagna educazione sullo sviluppo umano, *Noi, cartoni animati dalle migliori intenzioni*, progetto da cui si è già accennato, Annalisa Corsi ha la possibilità di creare tre cortometraggi di cui ha firmato la regia assieme a Maurizio Forestieri, realizzando le animazioni e soprattutto impostando l'ideazione grafica, utilizzando la tecnica che predilige, la pittura su vetro, caratteristiche che danno a questi film una grande impronta autoriale. Nei tre film dedicati all'ambiente, *Foreste*, *Palazzi*, *Discariche*, si vedono foreste bruciare a colpi di intense pennellate rosse e città ispirate alle prospettive dei quadri di Sironi, accompagnate dalle parole di tre suggestivi canti indiani. I quali, descrivendo liricamente l'armonia della natura, sono per contrasto accompagnati dalle distruzioni e urbanizzazioni selvagge operate dall'uomo, in cui i tronchi degli alberi si trasformano in freddi palazzi, così come gli uccelli, che non hanno più il loro habitat naturale, si affannano a cercare cibo in una discarica.

⁷ Tratto da intervista ad Annalisa Corsi, capitolo 11.

progetto di *Mammuk* di Bozzetto, che è un lungometraggio che speriamo possa vedere la luce in tempi brevi. Animation Band ha cominciato a impegnarsi in altre produzioni. Tra cui *I cosi*, sempre di Bozzetto. Io nel frattempo sono tornato a fare il freelance, pur essendo legato per alcuni prodotti ad Animation Band. Da un anno a questa parte ho lavorato a una produzione molto carina, una serie tedesca che si chiama *Felix il coniglio*, sono ventisei episodi da dodici minuti l'uno per i bambini piccoli, di cui abbiamo realizzato una serie e, montando gli episodi, con delle parti di collegamento, due lungometraggi.

Ho qualche progetto nel cassetto, un'idea per un lungometraggio, idee per delle serie, magari qualcosa per grandi, ma in Italia è ancora difficile. Ormai conosco le difficoltà che si incontrano lavorando alle serie, soprattutto con dei realizzatori delle animazioni che sono in Paesi molto lontani. Però io ci tengo molto a far sì che la parte artistica, tutta la parte progettuale, la creazione dei personaggi, i colori, gli ambienti, le scenografie, venga fatta in Italia. Questo per caratterizzare stilisticamente il prodotto e far lavorare dei giovani talentuosi italiani. Il problema che si pone, e sembra un paradosso, è che la grande creatività italiana non è in questo momento utilizzata, perché mancano palestre, cioè noi abbiamo continuamente bisogno di avere giovani di talento che disegnino e che sappiano trovare degli stili nuovi, che siano capaci di disegnare in un modo personale. Cioè mentre ad esempio in Francia c'è una valorizzazione della creatività, ci sono un sacco di riviste e di fumetti che pubblicano tantissimo, qua non c'è quasi niente, e quindi succede che spesso i nostri bravi disegnatori non trovino abbastanza da lavorare e non riescano a sperimentare sul campo quello che sanno fare, non possono farsi le ossa, oppure sono costretti a lavorare all'estero.

Un tuo parere sulla situazione attuale della produzione italiana.

C'è grande fermento, c'è un bell'impulso, siamo in una fase critica, in quanto è una fase di crescita. Stiamo passando da una fase iniziale a una fase di consolidamento, certo per far crollare tutto questo basterebbe che di colpo la televisione smettesse di produrre. Probabilmente se riusciamo ad andare avanti ancora per qualche anno, tutto dovrebbe consolidarsi. Stanno nascendo figure professionali reali, sta crescendo un settore forte come quello del merchandising, dei diritti dei personaggi, e ne stanno beneficiando anche i settori collegati, che sono quelli di supporto produttivo ed economico. L'animazione comincia a essere usata in modo multimediale: per il web, i cd. Sta passando

dall'infanzia all'adolescenza, una fase delicata che comporta naturalmente qualche correzione di rotta, qualche errore di percorso. Dieci anni fa avrei detto ad un giovane che volesse fare animazione che era meglio lasciar stare, meglio andare all'estero. Infatti molti mi hanno dato retta! Ci sono un sacco di ragazzi che hanno fatto apprendistato nel mio studio e in altri studi italiani, che facevano pubblicità per esempio, quindi erano abituati a gestire i problemi velocemente, a cambiare stile, con grande sofisticazione di messaggio e di qualità. Quando passi attraverso questa esperienza sei un animatore o comunque un creativo nell'animazione formato benissimo e quando vai all'estero veramente trovi degli spazi. Anche per quanto riguarda le ragazze animatrici, che un tempo era difficile trovare, adesso lavorano ad altissimo livello. Insomma, se un giovane arriva oggi e mi dice che vuole lavorare nell'animazione in Italia, la mia risposta è diversa, oggi ci sono le possibilità di farlo.

8 febbraio 2005

Giuseppe Laganà, milanese, dopo gli studi artistici all'Accademia d'Arte, fa i suoi esordi nel cinema d'animazione, soprattutto pubblicitario, con Pierluigi De Mas. Dopo una breve parentesi alla Gamma Film, lavora come animatore ai lungometraggi *West and soda* e *Vip, mio fratello superuomo* di Bruno Bozzetto e, dopo una pausa da freelance, torna a lavorare con Bozzetto per la realizzazione di *Allegra non troppo*. Tra i suoi film d'autore *l'Om salbadgh* e *Pixnocchio*. Ha curato la regia di numerose serie tv. Fonda lo studio The Animation Band, che ha lasciato recentemente tornato a lavorare come freelance. Ha insegnato alla Scuola Nazionale di Cinema-Centro Sperimentale di Cinematografia e al Dams di Gorizia. La sua filmografia comprende un gran numero di sigle televisive, spot pubblicitari e film industriali, cartoons e dal vero. Ha lavorato anche nel campo dell'illustrazione.

11.16 **Manfredo Manfredi**

Mi racconti dei tuoi esordi nel mondo dell'animazione?

Sono arrivato all'animazione per vie traverse. Ho fatto l'Accademia di Belle Arti a Roma, sono diplomato in Scenografia, e da sempre mi dedico alla pittura. Nel 1965 ho cominciato a fare dei lavori per la Corona Cinematografica che produceva cortometraggi e diciamo che questo è stato il mio inizio. Non sono nato con la vocazione dell'animazione, che poi invece è diventato un interesse importante della mia vita, diciamo assoluto, a cui ho dedicato moltissimo del mio tempo.

All'inizio ho lavorato in coppia per circa quattro anni con Guido Gomas, animatore e soggettista; ho fatto una serie di lavori con lui, tra cui



65

Manfredo Manfredi

il mio primo film del 1965 che si chiama *Ballata per un pezzo da novanta*, un film che prendeva spunto da un fatto di cronaca, parlava di un processo in Sicilia, la storia di una madre di un giovane ucciso dalla mafia, uno dei primi casi di rottura dell'omertà. Poi ho fatto altri corti sul problema degli immigrati del sud, film con un taglio di carattere sociale. Dopo questo primo periodo ho realizzato altri cortometraggi con la Corona per i quali ho avuto anche una serie di riconoscimenti. Dal 1975 è iniziata la mia collaborazione con la Cineteam, della quale ho fatto parte per molti anni, prima come collaboratore esterno e poi come socio. In quel periodo ho realizzato *Dedalo*, che ha avuto un certo successo, ottenne infatti una nomination all'Oscar e vinse un nastro d'argento. Fino a questa seconda fase della mia attività mi ero servito di quelli che erano i metodi tipici dell'animazione, cioè disegna-

re su rodoide, con gli animatori che finivano il disegno, i lucidatori che lo riportavano su acetato, ma ho capito che erano tutti passaggi completamente inutili e infatti *Dedalo* l'ho fatto direttamente su carta.

Era il 1975 e non era molto consueto fare un lavoro in questo modo, perché facendolo su carta ero costretto a creare con il disegno tutti i movimenti di macchina, gli zoom e così via, cioè era come una presa diretta continua. Oltretutto il fotogramma l'avevo ristretto rispetto all'inquadratura, proprio per far vedere oltre l'illusione. Era un film abbastanza drammatico, una specie di scatola cinese dove non si capisce, almeno l'intenzione era quella, quanto era ricordo e quanto invece fosse realtà. Tutto parte dall'apertura di una finestra, ci rendiamo conto che lo spazio temporale è questo, però, fra il tempo dell'apertura e la chiusura della finestra, avvengono delle cose che capiamo essere i ricordi di un uomo a proposito di una donna: forse c'è un assassinio, ma forse non c'è, poi una serie di altre implicazioni, i sensi di colpa. È una sorta di gioco mentale dove la drammaticità delle situazioni svela la sua falsità grazie al fatto che l'inquadratura è più grande del disegno, per cui si sente il segno che va oltre, che è chiaramente fatto a matita, con i mezzi più semplici. L'ho disegnato io dal primo all'ultimo fotogramma.

Dopo *Dedalo* sono entrato come socio nella Cineteam e questo ha voluto dire una grossa mole di lavoro anche su commissione, anche se ricordiamo che in Italia purtroppo si produceva pochissima animazione. Da allora ho cominciato a fare una serie di sigle per la televisione; precedentemente, questa è una curiosità, avevo disegnato una delle prime sigle per *Carosello*, con le piazze d'Italia, l'avevo fatta quando ancora non pensavo di entrare nel mondo dell'animazione. Ho fatto dunque sigle, film di tipo industriale, ma poi, stanco di questa situazione, sono uscito dalla Cineteam; poi però sempre su loro produzione, ho fatto un film su un canto dell'*Inferno* di Dante, che doveva diventare, almeno nelle intenzioni, parte di una serie. Anche questo film l'ho risolto in perfetta solitudine, nel senso che l'ho dipinto su vetro, un'operazione molto faticosa, sia dal punto di vista tecnico che per la difficoltà di affrontare il testo dantesco, tanto è vero che all'inizio ero molto restio ad accettare un'operazione di questo genere.

Nel 1998 ho realizzato un altro breve film ispirato a *Le Città invisibili* di Italo Calvino. L'animazione per me è sempre stata un modo di sperimentare delle cose. Le stesse sigle, e ne ho fatte tante, sono diventate un modo per sperimentare, ho cercato così di riscattare quello che in effetti

è un lavoro mercenario, perché per quanto ho sempre avuto una grande libertà nel realizzarle, restano però chiaramente un lavoro su commissione, dove esiste a monte già qualcosa alla quale ci si deve in qualche modo adeguare. Però, come dicevo, ho cercato di riscattare questa cosa facendola diventare un motivo di ricerca grafica, di ritmi, di musiche, infatti molte musiche le ho cercate io. Per me è importante che l'animazione sia un fatto creativo, non ho mai fatto un personaggio che diventasse un serial, direi che ho continuato a essere un pittore che si interessa di animazione. Credo che l'animazione sia uno di quei fatti creativi *pieni* perché è fatta di musica, di ritmi, di regia, una serie di fatti che convergono nell'opera, è appagante perché è un'opera a tutto tondo.

Questa è la motivazione che mi do se mi chiedo perché faccio animazione, è un modo di esprimersi e questo è il mio modo di fare animazione, cercando l'immediatezza del segno, per questo mi piace disegnare e dipingere direttamente, perché è un modo di essere, una cifra. Quando ho realizzato *Canto XXVI Inferno di Dante*, non potevo mai ripetere o correggere delle parti già realizzate con la pittura su vetro sotto la verticale, erano improvvisate: nel senso che io avevo uno schema, una traccia a cui mi attenermi, ma nel dipingere sotto la macchina da presa le cose non rimangono, non ho una serie di disegni che poi posso rimettere sotto la macchina, se c'è un errore, devo rifare la scena praticamente dall'inizio. Dipingo direttamente sul vetro trasformando il disegno precedente, questo dà unicità alla cosa. È un lavoro che non potrò mai rifare, se, per ipotesi, si distruggesse il negativo, non ci sono i fogli macchina, non c'è una matrice, è impossibile rifarlo identico. Rispetto al mio rapporto con l'animazione, ho il rimpianto che, anche se ho avuto tanti anni molto attivi, la possibilità di fare cose anche importanti, le mie animazioni sono state meno creative di quello che avrebbero potuto essere, perché ho dovuto attenermi a certi schemi, non erano completamente autonome.

Ancora qualche parola sull'Inferno di Dante. Come nasce il corto dedicato al Canto VI di Dante?

Fa parte di un progetto che partiva è nato degli anni novanta con la Rai, ma che poi non è continuato, anche per l'obbiettivo difficoltà e il costo dell'operazione. Avevo fatto in precedenza un altro provino, che è *Canto VI*, che era un'idea iniziale di come poteva essere risolto il Canto dell'Inferno da un punto di vista artistico, sono tre minuti. Il film che poi ho realizzato

nel 1997, *Canto XXVI*, è diciamo più diretto, l'ho fatto completamente io, mentre per quell'altro mi sono servito anche di altre persone, per eseguire delle ricerche, per preparare dei disegni, le intercalazioni.

Nei tuoi film incontriamo Dante e Calvino. Qual è il rapporto con il testo letterario?

Il rapporto è semplice, con Dante il testo è stato rispettato totalmente, la lettura è stata fatta da un famoso dantista. Per quanto riguarda Calvino l'operazione è diversa. Ho ridotto il testo di Calvino in quanto avevo una durata da rispettare, per cui la lettura integrale sarebbe stata impossibile. Il libro di Calvino narra dei racconti che Marco Polo fa al Kublay Khan dei suoi viaggi, parlando delle città che ha visitato nella sua vita, che hanno tutti nomi di donna. Sono città impossibili, di pura fantasia, ciascuna è raccontata in una paginetta, ognuna è un'immagine fantastica e sognata da questo viaggiatore. E anche fra Kublay Khan e Marco c'è un gioco di falsità. Le città, alcune, sono ridotte al solo nome e a un dettaglio che faccia ricordare la loro particolarità: l'immagine deve evocare questo tipo di suggestione. Il film finisce diversamente dal libro. Il Kublay Khan dice a Marco che lui gli ha parlato di tutte le città che conosce, ma che non gli ha mai raccontato della sua città, di Venezia: a questo punto il Khan capisce che c'è un gioco di memoria per cui Marco in realtà ha parlato fino ad allora solo di Venezia. In un altro passo del libro Marco dice che loro due potrebbero essere due pezzenti che si raccontano delle storie, e il finale del film li descrive come due barboni per la strada. Questa frase diventa dunque emblematica del libro.

Infatti nel film sono ben visibili i fogli con il numero che scorre sotto perché l'inquadratura è più grande del disegno. Ritorna il gioco della finzione come in Dedalo.

Certo, è l'inganno che viene svelato. Il fotogramma: la sua particolarità tecnica è quella del *fare* e lì il fare vuol dire che quello è esattamente il disegno numero 225 di quella storia *falsa* che si sta raccontando.

Hai collaborato anche a L'eroe dei due mondi di Guido Manuli.

Ne ho realizzato alcune sequenze. C'è una parte del film, che racconta lo stesso Garibaldi, sulla sua vita, che Manuli voleva realizzare in maniera diversa dall'animazione tradizionale. Mi ha lasciato completamente libero di fare come pensavo. L'ho realizzato in modo realistico

come tipo di immagine, è fatto col metodo del disegno da materiale filmato, il rotoscopio¹², ho disegnato dalla verticale, proiettando sul piano delle scene e disegnando e colorando direttamente.

5 ottobre 2000

Manfredo Manfredi nasce a Palermo nel 1934. Si trasferisce a Roma nel 1947. Si diploma in Scenografia all'Accademia di Belle Arti a Roma. Si interessa anche di pittura e presto approda al cinema d'animazione, realizzando nel 1965 il suo primo cortometraggio con Guido Gomas. Alla Corona Cinematografica prima, alla Cineteam poi, realizza cortometraggi d'autore, film istituzionali, didattici, pubblicitari, sigle televisive. Le sue opere sono state presentate in numerosi festival internazionali, ottenendo notevoli riconoscimenti, tra cui il Nastro d'Argento per *Su sambene non est aba* e la nomination all'Oscar per *Dedalo*.

Dai siparietti realizzati per "Carosello" alla stupefacente composizione in cui differenti trittici si susseguono, inseguendosi nel raffinato equilibrio di una composizione materica, che ricorda la scomposizione di fotogrammi cinematografici ed è debitrice tanto alla pittura quanto al cinema d'animazione.

Qual è il filo conduttore che lega tra loro le opere del raffinato regista di cortometraggi come "Dedalo" (1976) e il pittore che continua incessantemente una personale ricerca espressiva avviata decenni fa ?

Per la prima volta una mostra presenta al pubblico, in maniera organica, i diversi aspetti di Manfredo Manfredi. Si tratta di circa 200 opere esibite in una personale antologica, che copre più di un quarantennio e spazia dal cinema d'animazione alla pittura, nella ricerca di quel sottile, ma indistruttibile, filo conduttore in grado di condurci attraverso il labirinto di un percorso tanto intricato quanto personale e coerente.

La mostra comprende materiali diversissimi tra loro, raccolti e arricchiti di annotazioni dello stesso autore, si va così dai bozzetti ai cels, dagli schizzi agli storyboards e alle scenografie, per finire con le sue pitture. Trattandosi del lavoro di un animatore, le opere in mostra sono accompagnate da un'esauritiva rassegna dei filmati realizzati da Manfredo Manfredi, in cui si ripercorrono le tappe memorabili di una carriera che lo vede, da oltre quattro decenni, tra i protagonisti assoluti dell'animazione mondiale. L'autore è, infatti, capace di realizzare dei "corti" che sono autentici gioielli, ma anche di nobilitare opere altrui (il caso più recente è quello di "Aida degli alberi" di Guido Manuli), con inserti di vera e propria "pittura animata" in cui il suo segno vola alto, lontano da pastoi e clichés e capace di trasfigurare gli ostacoli frapposti da qualunque committente.

L'animazione di Manfredi è quanto di più sofisticato possa esistere: apparentemente effimera (distrugge gli originali in corso d'opera), ha mantenuto il respiro di un'arte indipendente e offre la chiave di lettura più veritiera dei suoi quadri e disegni.

Ai visitatori della mostra il piacere di riscoprire l'evoluzione.

Oscar Cosulich

... Manfredo Manfredi è un pittore che, assai più degli altri, ha lavorato lungamente nell'ombra e per alcuni lustri non ha fatto mostre, partecipando alla vita artistica come un addetto ai lavori in incognito; ma il quadro della sua attività, se pure disegnato con una sorta di aristocratica solitudine, ora nelle professioni più assorbenti che esercita dal 1964, il cinema di animazione e la scenografia, ora dentro l'amata pittura, è quello di un professionista: anzi m'è capitato poche volte di festeggiare in un pittore non di carriera un baricentro di gusto così preciso e stabile, del resto assorbito negli anni della gioventù, quando, nel diplomarsi in scenografia alla Accademia di Belle Arti di Roma, Manfredo fu amico dei Pascali, dei Kounellis, dei Ceroli, dei Piruca, "giovani" che a quel tempo segnavano il clima nuovo delle ricerche e dei risultati in Italia, prima e a fianco della pop art. ... talvolta certi suoi segni sottili, a capello, certi grovigli e ghirigori bianchi sembrano addirittura così obbiettivi, così tattili, da poter essere creduti elementi di "arte povera", veri fili, cascami, come pure il nitore di qualche parte della "pagina", ora bianca, ora cadmio, ora cobalto, assume nell'astrazione decorativa, il valore di una carta aggiunta nel collage. Insomma la sua è la pittura di un sensibile avanguardistico assai nobile e calibrato, molto spesso "trovata" nella grazia e nella misura. In altri lavori di questi avvisi, la visione si fa più romantica, per il pennellare trepido, con larghi appoggi di tocchi materici, tanto che l'architettura del fondo nerofumo, a riquadri circoscritti da liste d'oro, quinte coperte d'argento, fatica a reggere tanti impulsi e strappi di quel fare...

...qui appare manifesta la capacità dell'artista a liberarsi nella fantasia senza cadere nel gratuito, ma di restare fedele alla sua affabulazione sensibile, al suo modo di fare apologia dell'esistente, purché il mondo ritratto non l'annoii con tutta una serie di cose tanto normali quanto riconoscibili...

Marcello Venturoli

... Manfredo Manfredi appartiene senza alcun dubbio, per profonda e convinta scelta etica, a quella particolare categoria scevra da inutili e ridondanti ritualità mondane, come prova, fra l'altro, un curriculum espositivo composto da poche essenziali tappe, pur in un'ininterrotta e pluri-decennale fedeltà all'arte: giunto ad un'età in cui si cominciano a tirare le somme, l'artista romano (con una frequentazione quasi ventennale, che dura tuttora, della terra umbra), cimentatosi per tutta la vita con il cinema d'animazione arricchito di continuo da una sensibilità eminentemente pittorica, ha lasciato sempre più spazio ad un'attività artistica concepita soprattutto come esperienza conoscitiva ed estetico-filosofica...

...non pare affatto azzardato scorgere nell'antichissima simbologia labirintica cui è ricorso Manfredo Manfredi, la materializzazione icastica del sistema filosofico kantiano che, a dispetto dei due secoli ormai trascorsi e di ogni forma di totalitarismo pericolosamente assolutizzante germogliato dall'hegelismo, appare ancora oggi il più capace di definire senza infingimenti la tragica inadeguatezza dell'Uomo a cogliere il senso ultimo del suo essere-nel-mondo.

Questa valutazione eminentemente filosofica del lavoro dell'artista romano sembra, a mio avviso, ulteriormente confermata da altri e per nulla secondari aspetti stilistico-formali: come in parte si è già anticipato, l'elemento-base utilizzato da Manfredi per delineare i suoi labirinti è costituito da comuni fogli di carta quadrettata che l'artista, con un semplice ma sorvegliatissimo procedimento manuale e meccanico, provvede a fotocopiare intervenendo su ciascun foglio con varie piegature, ondeggiature, trascinamenti...

...eguale dualismo, infine, è riscontrabile in un'altra importante tematica collaterale, l'affermazione e la contemporanea negazione della modularità; in alcuni casi, infatti, Manfredi dà vita a opere, composte per lo più da quadri affiancati e giustapposti, ove a tutta prima sembra marcatamente dominare una combinazione ripetuta di segni: l'osservazione più attenta consente, viceversa, di scorgere l'essenziale importanza attribuita dal pittore a piccole ma significative variazioni del modulo prescelto, con un gusto in qualche modo debitore della lunga consuetudine di Manfredi con le modalità espressive dell'animazione...

Emidio De Albentis

in viaggio tra pittura e animazione ?
l'arte del XXI
Roma - Palazzo Civico Palazzo
2002