

Università di Pisa



Facoltà di Lettere e Filosofia

Corso di Laurea specialistica in Storia dell'Arte

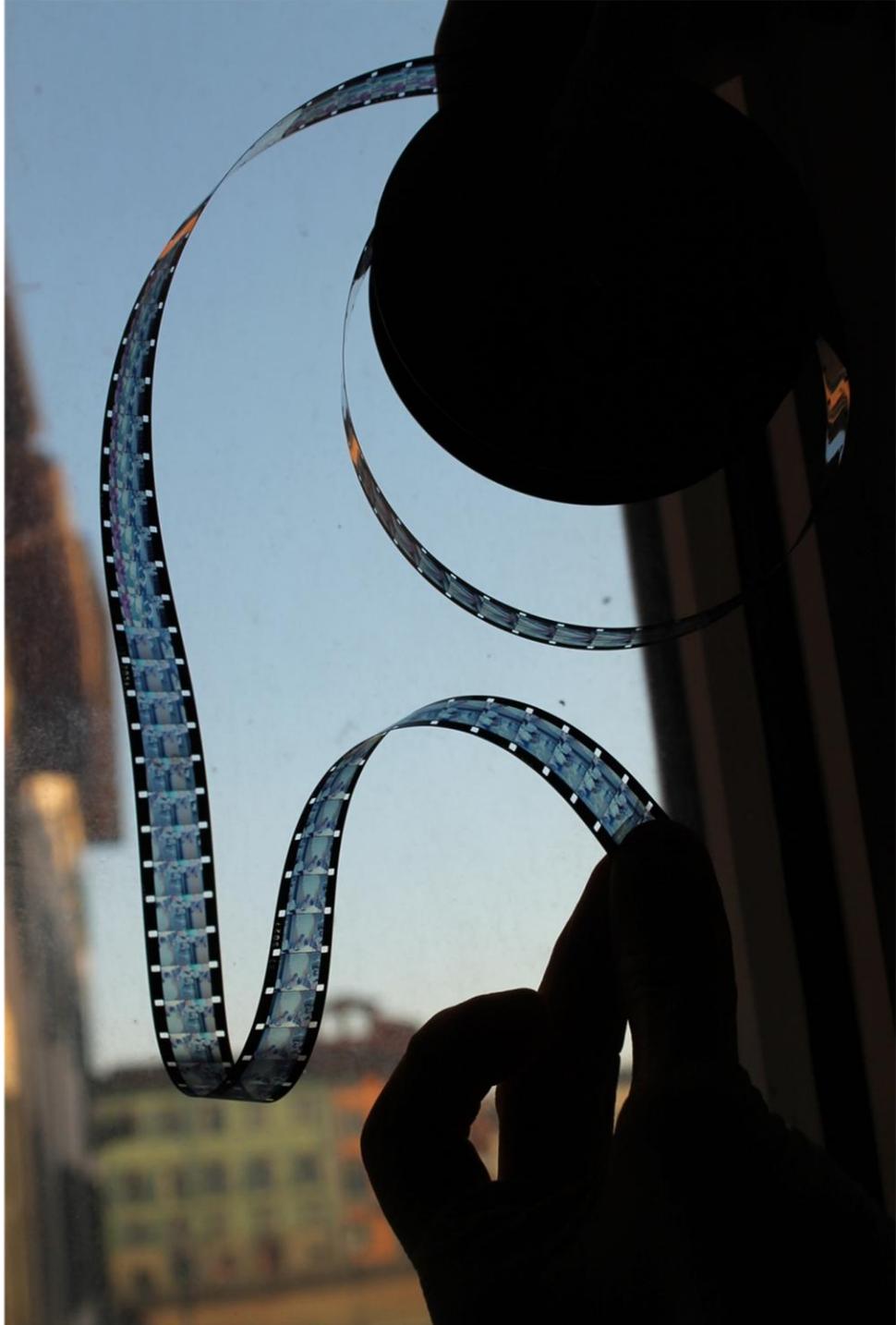
Anno Accademico 2011-2012

Tesi di Laurea

Grafica, pittura, collage: Ursula Ferrara e il cinema d'animazione

Candidato: Valentina Grasso

Relatore: Prof. Alessandro Tosi



Studio Ursula Ferrara
Piazza Carrara 13, Pisa

INDICE

Introduzione	5
---------------------------	---

Capitolo I

L'ottava arte

1.1 Il cinema d'animazione come arte autonoma	9
1.2 Pittori, movimenti d'avanguardia e cinema d'animazione	12
1.3 Il cinema d'animazione in Italia.....	18
1.4 La Corrente Neopittorica italiana.....	30

Capitolo II

Presenze femminili fra arte e cinema d'animazione

2.1 Il femminismo artistico: artiste ribelli nella seconda metà del Novecento	34
2.2 L'animazione al femminile	42

Capitolo III

Ursula Ferrara

3.1 Introduzione alla figura artistica di Ursula Ferrara.....	53
3.2 Scegliere il cinema d'animazione	56
3.3 Scelte stilistiche, debiti artistici, tematiche.....	54
3.4 Musica, suoni e rumori	61

Capitolo IV

Grafica, pittura, collage

4.1 Metamorfosi grafiche: <i>Lucidi Folli</i> e <i>Congiuntivo Futuro</i>	62
4.2 Raggiungere la terza dimensione: <i>Amore Asimmetrico</i>	69
4.3 Un travelling infinito: <i>Come Persone</i>	75
4.4 Pittura in movimento: <i>Quasi Niente, Cinque Stanze, La partita</i>	79
4.5 Il collage animato: <i>News</i>	90

Capitolo V

Ursula Ferrara e le committenze

5.1 Un cortometraggio a quattro mani: <i>Les inconnus dans la boîte</i>	95
5.2 Oltre i confini sessuali: <i>Il Cerchio, Le Amiche, Galline, Dreaming, Brindisi, Io Tutti</i>	97
5.3 Un incontro con Fernanda Pivano: <i>La Corsa, Tell me, Quadrifoglio</i>	100
5.4 Sperimentare con le nuove tecnologie: un cortometraggio per Laura Betti....	103

Conversazione con Ursula Ferrara	104
---	-----

Appendice

Principi di base per la realizzazione di un cortometraggio	110
Le tecniche del cinema d'animazione.....	118
Filmografia Ursula Ferrara	120
Bibliografia	127

INTRODUZIONE

Quello fra me e Ursula Ferrara è stato un incontro fortuito o forse, per alcuni aspetti, predestinato.

Il primo incontro avviene nel 2009 in un pomeriggio di novembre, presso una delle sale del Museo della Grafica di Palazzo Lanfranchi di Pisa, già da alcuni anni prestigiosa sede museale.

In occasione della Festa della Toscana, in collaborazione con la Fondazione del Consiglio Regionale e il Museo, viene organizzato l'evento *Uno sguardo sul futuro. Cinema, video, computer*, con lo scopo di promuovere il lavoro artistico di alcuni autori d'animazione della provincia pisana. Marco Bigliuzzi, Ursula Ferrara e Giulia Gerace si trovano così a partecipare all'evento e a mostrare al pubblico alcuni cortometraggi realizzati nel corso degli anni.

La seconda occasione si presenta un anno dopo e in una circostanza diversa: una collaborazione personale con il Centro di Cultura Contemporanea Strozzi per il progetto Open Studios mi porta a conoscere personalmente l'artista e ad interagire con lei per organizzare alcune visite pubbliche presso il suo studio¹.

Alcune ore trascorse insieme all'autrice, il confronto diretto fra il suo lavoro artistico e i miei studi personali sono sufficienti a farmi comprendere quanto possa essere interessante approfondire un argomento ancora a me sconosciuto: il cinema d'animazione, un fenomeno che mi aveva attratto fin dal primo momento in cui mi ero resa conto della ricchezza delle implicazioni culturali e visive che questa forma d'arte contemporanea riservava.

Pertanto mi metto subito all'opera, raccogliendo notizie sull'artista, registrando le conversazioni, ascoltando con attenzione i suoi interventi durante le visite pubbliche da me coordinate presso lo studio, fotografando gli strumenti di lavoro, visionando cortometraggi e disegni, leggendo i suoi appunti personali.

¹ Il Centro di Cultura Contemporanea Strozzi (CCCS) nasce come parte della Fondazione Palazzo Strozzi nella volontà di dare alla città di Firenze un centro in cui ospitare progetti espositivi tematici di arte contemporanea. Il progetto Open Studios nasce con lo scopo principale di scoprire i luoghi dell'arte contemporanea attraverso visite agli studi di artisti che vivono e operano nelle province di Firenze, Prato, Pistoia, Pisa e Siena. Grazie a quest'occasione gli artisti aprono i propri studi, luoghi privati e generalmente inaccessibili, ad un pubblico eterogeneo, creando momenti di dialogo e confronto informale sulle pratiche artistiche contemporanee. Mediatori d'arte vengono coinvolti all'interno del progetto per affiancare gli artisti nel corso delle visite. Ursula Ferrara, una delle artiste chiamate a partecipare al progetto, apre le porte del suo studio, in Piazza Carrara a Pisa. Cfr. http://www.strozzina.org/open_studios/

All'inizio era uno sguardo curioso e ancora ingenuo davanti al ricco materiale che mi si offriva come “grafica, pittura e collage in movimento”.

Spesso nei miei studi storico-artistici, analizzando un dipinto, avevo immaginato che le figure e gli oggetti ritratti quasi per magia iniziassero a muoversi...

Successivamente affrontando seriamente lo studio del cinema d'animazione, ho ritenuto opportuno approfondire e comprenderne gli scopi, i significati e le implicazioni tecniche e, in particolar modo, scoprire se esistesse una definizione esaustiva in grado di descriverlo nelle sue diverse sfaccettature.

In realtà la natura poliedrica del cinema d'animazione e il suo combinarsi con le più svariate discipline artistiche, lo rende quasi indefinibile.

A tal proposito Marshall McLuhan ne *Gli strumenti del comunicare* afferma come “l'ibrido, ossia l'incontro fra due *media*, è un momento di verità e di rivelazione da cui nasce una nuova forma”². E il cinema d'animazione, con lo scorrere rapido delle immagini fotografate, insieme ai disegni che subiscono infinite modificazioni, costituisce un linguaggio che accresce di gran lunga l'efficacia e la potenzialità dei due medium³.

Impresa non facile è stata quella di affrontare lo studio di un'artista ancora giovane come Ursula Ferrara, che si è cimentata con un'arte anch'essa ancora tanto giovane. Le problematiche che mi sono trovata ad indagare sono dunque tutte “in progress”, per lo sperimentalismo dell'artista e per essere il cinema d'animazione un'arte che riserva quotidianamente rilevanti innovazioni tecniche.

Prima di affrontare l'analisi della personalità di Ursula Ferrara, ho ritenuto opportuno studiare approfonditamente e conoscere le personalità italiane che hanno fatto la storia di questa arte; allo stesso tempo ho cercato di fare luce su alcuni artisti che nel secolo scorso hanno, a mio avviso, unito i loro talenti figurativi e cinematografici per ottenere un risultato dinamico dell'immagine.

In questo modo ho potuto scoprire, ad esempio, che le produzioni disneyane e i cartoni animati televisivi, già cari e insostituibili compagni della mia infanzia, costituivano soltanto la punta di un grande iceberg che si era ben consolidato nel corso del tempo.

Nel secondo capitolo ho delineato poi brevemente le più significative personalità femminili che si sono confrontate nel campo della fotografia, delle performances

² McLuhan 1967, p. 66

³ Bendazzi-Scrimatore 2006, p. 56

artistiche e del cinema d'animazione, cercando di enucleare alcune tematiche che hanno probabilmente influenzato la prima produzione della Ferrara.

Aspetto includibile della mia ricerca è stato quello di analizzare poi la manualistica tecnica sul cinema e il cortometraggio d'animazione, necessaria per affrontare con cognizione di causa la produzione di un'artista che ha voluto intraprendere la strada di questa particolare forma d'arte. Tra questi di particolare significato il testo di John Halas e Bob Privett, *Come realizzare cartoni animati*⁴, su cui la Ferrara si è autonomamente formata. Data l'importanza di quest'opera ho ritenuto opportuno inserirne alcuni brani nell'appendice del mio lavoro di tesi.

La consapevolezza dei vari procedimenti è servita per rendermi conto del complesso lavoro, sia artistico che tecnico, che le opere "animate" dell'autrice esigono.

Ursula Ferrara ha realizzato fino ad oggi diciannove cortometraggi tra il 1986 e il 2011: undici sono quelli commissionati e finanziati da enti, otto quelli autoprodotti.

E' proprio a questi ultimi che ho voluto riservare un'attenzione specifica perché essi riflettono, a mio avviso, con maggiore chiarezza, il processo e le fasi sperimentali esperite dall'artista pisana. Vissuti in maniera più intensa e libera, gli otto cortometraggi autoprodotti sono stati realizzati in pellicola utilizzando molteplici linguaggi, dalla grafica, alla pittura, fino all'unione di tecniche artistiche diverse.

Ripercorrendo criticamente queste otto produzioni, si evince una chiara evoluzione che parte dalle "metamorfosi" per approdare ad un linguaggio che si vale dell'utilizzazione fantastica di tutti gli effetti tipici della grammatica cinematografica.

Se in un primo momento l'autrice cerca di mettersi in gioco affrontando le diverse difficoltà dell'animazione e soprattutto sperimentando i vari virtuosismi estetici, in un secondo momento, tutto questo passa in secondo piano. Si fa infatti strada l'esigenza di esprimere e di comunicare senza costrizioni il proprio mondo fantastico e la propria interiorità.

Accanto a questa produzione più libera e matura non sono comunque da sottovalutare i cortometraggi commissionati, dove l'artista affina le tecniche già sperimentate e in alcuni casi arriva ad utilizzarne delle nuove, come il formato digitale.

Nella mia analisi dell'opera di Ursula Ferrara, credo che vi si possano individuare due percorsi paralleli: nel primo l'artista si muove rapidamente per stare al passo con i tempi richiesti dal piano di lavoro del committente, mentre nel secondo, soprattutto nelle

⁴ Halas-Privett 1977

opere autoprodotte, il suo linguaggio assume un andamento più pacato che lascia maggior tempo all'elaborazione di idee personali e alla riflessione della propria interiorità.

A conclusione dell'elaborato ho ritenuto opportuno inserire un'intervista con l'artista che mi è stata utile per analizzare più approfonditamente la sua personalità.

L'aver affrontato problemi relativi al cinema d'animazione – un tema ancora tanto giovane – ha stimolato la mia curiosità e mi ha permesso di non adeguarmi ad alcun giudizio preconstituito.

Anche se nel corso dei miei frequenti incontri con Ursula Ferrara si è venuto a creare un rapporto amicale e di grande stima, ho cercato il più possibile di mantenere un atteggiamento oggettivo che facesse emergere i dati salienti della sua personalità che ho cercato di collocare storicamente nell'ambito del cinema d'animazione attuale.

Oltre alla scarsa reperibilità di risorse bibliografiche e critiche, la maggiore difficoltà che ho incontrato è stata quella di descrivere i cortometraggi dell'artista con un linguaggio tecnico corretto. Non è stato agevole descrivere a parole ogni singola immagine e ogni singolo fotogramma che percepivo; all'immediatezza delle sensazioni visive non è sempre stato facile individuare una descrizione letteraria.

Ciò nonostante sono lieta di aver affrontato questa difficile esperienza che mi ha illuminato sulle numerose potenzialità che le arti visive più attuali sono ancora capaci di riservare.

I L'ottava arte

1.1 Il cinema d'animazione come arte autonoma

È difficile dare al cinema d'animazione una definizione esaustiva; ogni descrizione sembra essere sempre limitante rispetto alle sue varietà espressive.

Questo è dovuto al fatto che l'animazione è un tipo di cinema strettamente connesso a molteplici linguaggi artistici, come ad esempio la grafica, la pittura, la scultura e la musica.

La caratteristica principale del cinema d'animazione è la sua varietà di forme, il suo non essere inquadrabile in un'unica tecnica di realizzazione; proprio per questo possiamo considerarlo come “cinema di pittura, di musica, di scultura, con richiami anche alla letteratura e a quant'altro l'autore abbia esigenza di immettervi nel creare la sua opera”⁵.

Attraverso queste valutazioni, l'animazione può essere concepita come un unico linguaggio artistico, formato da molteplici sfaccettature e pluralità di elementi creativi.

La natura del cinema d'animazione, probabilmente per il suo carattere indefinibile, non è stata compresa fin da subito.

Tutt'oggi si ricade spesso nell'errore di considerarla come una forma esclusivamente cinematografica, destinata soprattutto a un pubblico infantile.

Il critico cinematografico Giannalberto Bendazzi offre una conferma in tal senso:

“Cinema d'animazione non significa affatto, necessariamente, cinema per ragazzi. [...] i serial televisivi sono solo il settore di massa e di consumo. Per favore non si dica cartoni animati”⁶.

Questo “pregiudizio” deriva dall'errore di associare il cinema d'animazione alla sola produzione ufficiale, realizzata principalmente per scopi commerciali⁷.

La lunga pratica in quest'ambito ha portato il pubblico a concepire il disegno animato come un “surrogato del film dal vero”⁸, una sorta di “settima arte bis” (dopo quella del cinema), come sostennero alcuni critici.

⁵ Perucca 2006, p. 77

⁶ Bendazzi 1988, p. IX

⁷ Questo equivoco è riconducibile alla vasta produzione editoriale e cinematografica della Walt Disney che con il suo successo, in qualche modo oscurò la restante produzione artistica di quest'ambito. Alcuni sostenevano che la strada maestra del disegno animato fosse il lungometraggio spettacolare e che la concorrenza disneyana dovesse essere combattuta sul medesimo terreno della favolistica infantile.

⁸ Rondolino 2003, p. 9

In realtà, queste due discipline si sono valse di linguaggi espressivi, schemi formali e fonti culturali differenti: le fonti del cinema dal “vero” si richiamano maggiormente alla tradizione letteraria e spettacolare del romanzo e del teatro; il cinema d’animazione invece ha per lo più sempre attinto ad altri linguaggi artistici, quali il fumetto, la letteratura per l’infanzia (con le sue illustrazioni), la pittura, la grafica e le arti figurative in generale.

In passato, si sono dimostrati di opinione positiva alcuni fervidi sostenitori dell’animazione, i quali le hanno conferito un’autonomia estetica, proclamandola “arte a sé” e addirittura “ottava arte”.

Anche secondo Bendazzi, il cinema d’animazione possiede un’autonomia linguistica, tecnica e stilistica; lo dimostra ad esempio il felice dialogo che, nel corso del tempo, si è riuscito a instaurare fra animazione e scuole contemporanee della pittura e della grafica.

Del medesimo parere è anche Alexandre Alexeieff, noto animatore e regista. Egli sostiene che la materia prima alla quale l’animazione attinge è fatta di “IDEE UMANE, [...] idee che i diversi uomini si fanno delle cose, degli esseri viventi, delle loro forme, dei loro movimenti, del loro significato”⁹.

Un dipinto, una scultura, un’installazione artistica, un’opera concettuale, sono della stessa materia di cui è fatto un film d’animazione: idee inesauribili modellate con strumenti di lavoro differenti, ma pur sempre idee umane, espressione cioè della fantasia.

Come un artista vero e proprio, l’autore del film d’animazione parte da zero e costruisce la sua opera in ogni sua parte, non solo controllando e scegliendo il materiale, ma ricreandolo volta per volta.

Mesi interi, a volte anni, sono dedicati a un lavoro minuzioso di alta precisione tecnica, che non consente errori o distrazioni per la resa finale del film: è come vedere uno scultore alle prese con un blocco di marmo pregiato o un incisore attento a non incidere troppo la sua matrice di legno o di rame.

Eppure la lentezza nel realizzare un film d’animazione sembra aver penalizzato in qualche modo questa particolare forma d’arte.

L’esigenza di rendita immediata ha spesso messo in ginocchio il cortometraggio d’animazione rispetto al lungometraggio animato, apparso spesso come il solo in grado di competere con la produzione cinematografica dal “vero”.

⁹ Bendazzi 1988, pp. XXII- XXIII

Tale comportamento ha dato origine a un circuito di fruibilità chiuso, tanto da realizzare e disporre di film d'animazione quasi solo nell'ambito stesso degli "addetti ai lavori": artisti, produttori, critici specializzati riuniti in occasione di festival o rassegne di categoria.

Non ci resta che sperare nelle parole profetiche di Alexandre Alexeieff che, con spirito positivo, annunciano la sorte di questa particolare forma artistica:

"Ma i tempi cambiano, ed ecco che lo sviluppo del tempo libero non mancherà di relegare al passato la fretta disattenta del mezzo secolo trascorso fra le vestigia annose della superproduzione selvaggia. Così la stessa economia che aveva incitato le aziende ad acuartierarsi nel fai-alla-svelta finirà presto per obbligare i manager a cambiare idea, a capire che la rendita economica è sempre stata estranea alle attività veramente importanti, come le scoperte e le invenzioni"¹⁰.

¹⁰ Ivi, p. XXIII

1.2 Pittori, movimenti d'avanguardia e cinema d'animazione

La ricerca di un movimento veristico all'interno delle opere pittoriche porta molti artisti ad abbandonare gradualmente il quadro da cavalletto e a dedicarsi a nuove forme d'arte, come quella del cinema.

Con l'avvento dell'Impressionismo, la ricerca del movimento diventa ancora più pressante: Seurat tenta di dipingere le vibrazioni dell'aria attraverso la tecnica del *puntinismo*, i pittori futuristi individuano nel dinamismo un principio ideologico ed estetico; Bragaglia sintetizza lo sviluppo di un gesto in una sola immagine ("fotodinamiche"); Marcel Duchamp tenta di raggiungere il medesimo effetto con il dipinto *Nudo che scende le scale*.

Sono tutti esempi – e tanti altri ancora ne esistono – in cui continua a persistere una concezione plastica e virtuale del movimento.

L'approdo più vicino per molti pittori sembra essere a questo punto il cinema d'animazione, linguaggio espressivo artistico in grado di sviluppare immagine dopo immagine un flusso continuo.

Un rapido sguardo nella storia dell'animazione ci conferma subito come questa forma d'arte sia stata oggetto di studio per molti pittori appartenenti alle avanguardie artistiche del primo Novecento: lo stesso Picasso fu sul punto di affidare alcuni suoi disegni all'animatore Gianini per realizzare un film d'animazione¹¹.

La nascita dell'Arte Cinetica negli anni Cinquanta probabilmente ha offerto "l'anello mancante" della catena evolutiva che lega le arti plastiche tradizionali con quella dell'animazione¹².

Un primo esempio di questo stretto legame instaurato fra pittori e cinema d'animazione è fornito dalle interessanti sperimentazioni di due fratelli italiani: Arnaldo Ginna e Bruno Corra¹³.

Entrambi appartenenti al movimento futurista, dal 1907 Ginna e Corra iniziano a impiegare il linguaggio cinematografico con lo scopo di ottenere determinati effetti dinamici all'interno delle opere pittoriche.

¹¹ Alcuni disegni in movimento di Picasso si possono vedere nel documentario *Le mystère Picasso* (1956) di Henri-Georges Clouzot. Cfr. Bendazzi 1988, p. 18

¹² Bendazzi 1988, p. 18

¹³ Arnaldo Ginna è stato pittore, scrittore e teorico futurista; nel 1908 realizza *Nevrastenia*, uno dei primi quadri astratti della storia dell'arte occidentale. Nel 1916 è regista dell'unico film ufficialmente futurista, *Vita futurista*. Bruno Corra è stato scrittore e sceneggiatore italiano.

A farci entrare subito in questa concezione sono alcune dichiarazioni che gli stessi artisti rilasciano:

“Fin dal 1907 avevo capito la possibilità cine-pittoriche del cinema[...]nel 1908-9 non esisteva una macchina per fare le riprese a tempo, un fotogramma per volta. Pensai di dipingere direttamente sulla pellicola”¹⁴.

E ancora:

“Passammo al cinematografo e ci parve che questo strumento, leggermente modificato, dovesse dare risultati eccellenti: quanto alla potenza luminosa era quanto di meglio si poteva desiderare – era pure risolto l’altro problema che si riferiva alla necessità di poter disporre di centinaia di colori, poiché traendo partito dal fenomeno della persistenza delle immagini della retina, avremmo potuto far sì che parecchi colori si fondessero, nel nostro occhio, in una tinta sola - bastava per questo far passare davanti all’obiettivo tutti i colori componenti in meno di un decimo di secondo; così con un semplice apparecchio cinematografico, con una macchina di piccole dimensioni avremmo ottenuto gli innumerevoli e potentissimi effetti delle grandi orchestre musicali, la vera sincronia cromatica. [...] I frutti di questo periodo di esperimenti, dal giugno all’ottobre ultimi scorsi, con quattro rotoletti di pellicola dei quali uno soltanto supera i duecento metri di lunghezza, sono qui, dentro il mio cassetto, chiusi nelle loro scatole, etichettati, pronti per il museo futuro...”¹⁵.

I due fratelli, realizzano così alcuni cortometraggi (andati perduti) impiegando la pittura diretta su pellicola. Alla base di questi film vi è un forte interesse nel ricercare corrispondenze ritmiche, cromatiche e sonore fra pittura, musica e poesia. Un resoconto, fornito dai due artisti, chiarisce al meglio la struttura tecnica e formale dei quattro cortometraggi:

“Il primo [cortometraggio] contiene lo svolgimento tematico di un accordo di colore tolto da un quadro di Segantini – quello in cui si vedono delle case in fondo e, sul davanti, una donna coricata in un prato, - l’erba del prato, tutta commista di fiorellini, è resa, per mezzo del complementarismo, con un brulicare svariato di colori, il prato è vivo, vibra tutto, sembra coperto da un’esaltazione di armonia, vi si vede la forza creatrice della Primavera materata in un febbrile zampillo di luci -, questo accordo cromatico ci impressionò e lo svolgemmo integralmente in centottanta metri di *film*, il secondo è uno studio di effetti tra quattro colori a due a due complementari, rosso, verde, azzurro e giallo; il terzo è una traduzione e riduzione del *Canto di Primavera* di Mendelssohn intrecciato con un tema preso da un Valzer di Chopin; il quarto, forse il più

¹⁴Rondolino 2003, p. 117. Per un maggior approfondimento cfr. Verdone 1968

¹⁵Rondolino 2003, pp. 117-118

interessante, è una traduzione in colori della famosa e meravigliosa poesia di Stéphane Mallarmé intitolata *Les fleurs*¹⁶.

Vent'anni più tardi e sempre nel campo dell'animazione emerge un'altra figura artistica italiana di notevole importanza, Luigi Veronesi.

Pur non legandosi a nessuno dei grandi movimenti internazionali, Veronesi studia le opere più significative dell'epoca, intraprendendo viaggi e incontrando artisti influenti.

Intorno agli anni Trenta stringe amicizia con László Moholy-Nagy e studia a fondo l'arte del Bauhaus. Si dedica inoltre alla pittura, all'incisione, alla fotografia, alla scenografia fino ad arrivare al cinema, realizzando una serie di cortometraggi animati che daranno ampio spazio al colore.

In merito al suo lavoro dichiara: “Ho cercato di fare ugualmente della pittura con i mezzi del cinema”¹⁷; e ancora

“A me interessava trovare il modo di dare movimento alla pittura, non un movimento solo suggerito e non reale. Io cercavo un vero movimento, e l'unico strumento che poteva dare il moto alle mie forme e ai miei colori era il cinema; per questo io sostengo che non ho fatto dei film, ma ho utilizzato il mezzo cinematografico per fare della pittura in movimento, e, tranne pochi casi in cui l'immagine è ottenuta anche col mezzo fotografico, per il rimanente questi film sono dipinti a mano direttamente su pellicola”¹⁸.

Spostandoci sul versante francese e compiendo un passo indietro nel tempo, si distingue la figura artistica di un pittore cubista, Léopold Survage, il quale nel 1914 progetta un film ritmico - astratto, *Rythmes colorés*, impiegando la tradizionale tecnica del disegno animato¹⁹.

Il suo progetto viene scritto per esteso in un articolo dal titolo *Le rythme coloré*, pubblicato all'interno de *Le soirées de Paris*, rivista francese fondata dal poeta Guillaume Apollinaire.

L'intento del pittore francese è quello di dare una personale definizione del “ritmo colorato”, inteso come arte autonoma, slegata dalla pittura, dalla musica e dal cinema “dal vero”:

¹⁶ Costa 1991, p. 60. Per un maggiore approfondimento cfr. Verdone Mario, *Manifesti futuristi e scritti teorici di Ginna e Corra*, Ravenna, Longo, 1985.

¹⁷ Bendazzi 1988, p. 215

¹⁸ Di Marino 2002, p. 51

¹⁹ Nel 1914 anno di pubblicazione dello scritto di Survage, la tecnica del disegno animato era già in uso in diversi paesi, soprattutto in Francia con i film di Émile Cohl.

“il ritmo colorato non è affatto un’illustrazione o un’interpretazione di un’opera musicale. È un’arte autonoma, anche se si fonda sugli stessi dati psicologici su cui si fonda la musica[...]. L’elemento fondamentale della mia arte dinamica è la *forma visibile colorata*, che svolge un ruolo analogo a quello del suono nella musica. Questo elemento è determinante per tre fattori. 1° la forma visibile propriamente detta (astratta); 2° Il ritmo, vale a dire il movimento e le trasformazioni di questa forma; 3° il colore”²⁰.

A causa della guerra, Survage non riesce a portare a termine l’opera cinematografica, lasciando solo il progetto e settantuno disegni preparatori a gouache²¹.

Le indicazioni di questo pittore, come quelle parziali dei fratelli Ginanni Corradini, vengono portate avanti da altri due artisti, Richter e Eggeling, che vedono il cinema d’animazione come strumento privilegiato per la rappresentazione cinetica della “forma”.

Entrambi i pittori, membri attivi all’interno del movimento Dada, tra il 1918 e il 1921 stringono amicizia, sperimentando l’evoluzione dinamica di forme astratte in sequenza²².

Le varie sperimentazioni portano i due pittori a realizzare schizzi, disegni e lunghi rotoli di carta dipinti (sul modello della pittura giapponese) fino ad arrivare inevitabilmente al linguaggio cinematografico.

Richter più di trent’anni dopo afferma:

“Il passo logico che avevamo fatto verso lo spazio non limitato ci aveva già buttati, per così dire, fuori del mondo della pittura di cavalletto. Dopo che ciascuno di noi nel 1919 aveva terminato il suo primo spazio continuo, cominciammo a capire che avevamo ricevuto più di quanto avevamo richiesto: ossia la necessità di liberare questa <<energia>> accumulata in movimento vero! Mai avevamo lontanamente pensato a ciò durante la nostra collaborazione. Eppure il fatto era lì. E il movimento implicava il film”²³.

Fu proprio lo studio della composizione ritmica delle immagini, in una successione controllata, a condurre i due pittori alla sperimentazione scrupolosa e metodica dell’inquadratura e del montaggio del cinema d’animazione²⁴.

²⁰ Rondolino 2003, p. 120. Cfr. Survage Léopold, *Le rythme coloré*, “Les soirées de Paris”, 26-27 luglio-agosto.

²¹ Nel 1917 Apollinaire in occasione di una mostra dedicata al pittore espone questi disegni al pubblico.

Tutt’oggi alcune tavole di Survage sono custodite al MOMA di New York e alla Cinémathèque Française di Parigi.

²² Il rapporto di amicizia e lavoro fra i due artisti dura solo tre anni a causa di divergenze teoriche: Eggeling vede il cinema come una possibilità di mettere in movimento forme grafiche; Richter intuisce che lo scambio tra pittura e cinema può avvenire solo ed esclusivamente in termini strutturali. Cfr. Rondolino 2003, p. 122

²³ Rondolino 2003, pp. 123-124

²⁴ Ivi, p. 124

Nel 1921 Richter e Eggeling realizzano rispettivamente *Ritbmus 21* e *Horizontal-Vertical Orchestra*, film che documentano le loro personali ricerche sulla dinamizzazione della forma pittorica.

A tal proposito Richter racconta:

“Mi misi ad animare una serie di quadrati di carta di tutte le dimensioni, dal grigio al bianco.[...] Feci spuntare e scomparire, saltare e scivolare i miei quadrati di carta con un tempo ben controllato secondo un ritmo stabilito. Era stato il ritmo a ispirarmi nella composizione dei rotoli e mi sembrava essenziale seguirlo”²⁵.

Tra il 1923 e il 1925 Richter dà vita ad altri due film, *Rhythmus 23* (1923) e *Rytmus 25* (1925), in cui verrà approfondita maggiormente lo sviluppo dinamico delle forme geometriche con l’inserimento di linee e colori.

Nel 1925 Eggeling realizza invece *Diagonale Symphonie*, unico film arrivato fino a noi dell’artista e caratterizzato da una continua metamorfosi figurativa bianca su sfondo nero.

Sulla scia del cinema astratto di Eggeling, si collocano con maggiore creatività e fantasia due importanti cineasti astratti tedeschi, Walter Ruttmann e Oskar Fischinger.

Entrambi appassionati di cinema e pittura, il lavoro di queste due figure parte da considerazioni teoriche sulla pittura in movimento.

Ruttmann prima di dedicarsi a documentari sperimentali (es. *Berlino sinfonia di una grande città*) o a lungometraggi (es. *Acciaio*), si dedica fra il 1921 e il 1925 ad una serie di cortometraggi astratti : *Opus I*, *Opus II*, *III* e *IV*²⁶.

Il primo film della serie, *Opus I*, presenta delle forme morbide e ondulate che appaiono in modo ritmicamente costante sulla superficie; la sinuosità di queste forme è fortemente contrastata da una serie di elementi a punta che appaiono e scompaiono sul bordo dello schermo.

In *Opus II* forme organiche, figure geometriche ed esplosioni stilizzate si intrecciano per richiamare atmosfere bellicose e guerresche dove si lotta in continuazione per la vita²⁷.

Il successivo film, *Opus III*, è considerato il film astratto più affascinante dell’artista: oltre alle figure presenti nel precedente film, sono presenti alcune forme astratte che rappresentano la meccanizzazione della civiltà moderna e l’allargamento della

²⁵ Ivi, p. 125

²⁶ I cortometraggi sono stati probabilmente realizzati su un tavolo d’animazione; i disegni sono stati dipinti su lastre di vetro e fatti muovere per mezzo di specchi.

²⁷ Amaducci-Alonge 2007, p. 92

metropoli. Ancora una volta figure organiche e figure geometriche si agitano sul fondale, lasciando spazio ad una struttura elicoidale in movimento simile a quella del DNA umano.

In *Opus IV* Ruttmann semplifica la tecnica stilistica: le sfumature scompaiono per dare maggiore spazio alle forme geometriche semplici, più lineari e meno sinusoidali, richiamando comunque elementi della civiltà meccanizzata e soprattutto la velocità e il movimento.

Dal 1927 Oskar Fischinger inizia a dedicarsi alla realizzazione di una serie di cortometraggi animati, gli *Studien*, in cui forme geometriche ed astratte si muovono al ritmo di celebri brani musicali classici.

Lo stile di queste composizioni è piuttosto univoco: forme bianche e luminose prendono vita su uno sfondo nero; le evoluzioni formali seguono con molta precisione le note musicali, prendendo le sembianze di strumenti musicali o oggetti reali (aerei, forme volatili).

Dopo essersi cimentato anche con l'animazione tridimensionale (cubi e solidi geometrici in *Komposition in Blau*), Fischinger collabora provvisoriamente con Walt Disney, per disegnare alcune sequenze della *Toccata e fuga* di Bach nel film *Fantasia*²⁸.

Il connubio fra film astratto e musica inaugurato da Fischinger, porterà importanti conseguenze per il cinema d'animazione astratto, creando una stretta collaborazione fra animatori e pubblicità: se da un lato, grazie ad un sostegno economico, molti cineasti avranno la possibilità di sperimentare nuove tecniche, dall'altro le industrie sfrutteranno il lavoro di molti artisti per comunicare in maniera nuova e originale²⁹.

²⁸ La collaborazione fra Disney e Fischinger dura poco tempo. Ben presto l'autore tedesco si accorge che il suo lavoro artistico viene modificato dall'industria cinematografica per soddisfare i gusti del grande pubblico.

²⁹ Di Marino 2002, p. 43

1.3 Il cinema d'animazione in Italia

Intorno al 1916 e in seguito alle esperienze dei fratelli Ginanni Corradini, si assiste in Italia alla realizzazione del primo brano di pellicola girata a fotogramma singolo. Si tratta di una sequenza animata³⁰ inserita all'interno del film *La guerra e il sogno di Momi*, lungometraggio "dal vero" diretto dal regista Giovanni Pastrone.

Il merito di questo breve film, "rimarchevole per la scioltezza e la sapienza dell'animazione"³¹ è affidato allo spagnolo Segundo de Chomón, uno dei primi al mondo che fece uso della tecnica dello *stop motion*, o *passo a uno*, applicata a oggetti e attori.

Durante gli anni Venti del Novecento alcuni tecnici e professionisti partono dalle conoscenze del proprio mestiere per realizzare piccoli esperimenti animati.

Un esempio si ha con l'ingegner Carlo Amedeo Frascari, in arte Zambonelli, il quale si serve della tecnica del passo a uno per realizzare alcuni film comici destinati all'infanzia come le *Strabilianti avventure del barone di Münchhausen* e *Baby...e la Lucrezia Borgia*.

Nello stesso anno un intraprendente genovese, Giovanni Bottini, realizza in completa autonomia il film animato *La cura contro il raffreddore*, introducendo l'uso della carta trasparente.

Tra il 1923 e il 1931, lo scenografo e operatore cinematografico Guido Presepi si dedica alla realizzazione di alcuni cortometraggi ispirati alle fiabe dello scrittore francese La Fontaine (*Il topo di campagna e il topo di città*), cui seguono alcuni cortometraggi pubblicitari, realizzati con il disegno animato.

Il 1924 segna l'esordio di Gustavo Petronio nel campo dell'animazione; cartellonista e disegnatore di fumetti, l'animatore segue le orme del collega Presepi, dedicandosi alla lavorazione di alcuni short pubblicitari, come quelli per una nota casa produttrice di pomodoro in scatola (*Arrigoni*).

Altri nomi come Libero Pensuti e Ugo Amadoro contrassegnano il passo dell'animazione italiana: Amadoro realizza nel 1926 un cortometraggio dal titolo *Lo scrigno meraviglioso* utilizzando la tecnica delle ombre cinesi, cui fa seguito un film sul personaggio di *Pinocchio*, costruito con ombre articolate.

³⁰ La sequenza mostra un bambino, Momi, intento ad ascoltare i racconti del nonno. Piano piano il bambino si addormenta e sogna una battaglia condotta interamente da pupazzi.

³¹ Bendazzi 1988, p. 58

Ben presto si affiancano a questi due autori Carlo e Vittorio Cossio, inventori di un'animazione fatta di pupazzi ritagliati nel cartoncino e muniti di arti snodabili.

Tra il 1937 e il 1938, i due registi girano due film animati, *La secchia rapita*, tratto dal poema di Alessandro Tassoni e *La macchina del tempo* ispirata al romanzo di H.G. Wells. Qualche anno più tardi i fratelli Cossio collaborano col pittore romano Luigi Giobbe per la messa in opera di due cortometraggi: *Pulcinella nel bosco* (1941) e *Pulcinella e il temporale* (1941).

Il 1941 è contrassegnato dall'avvento del film *Nel paese dei ranocchi*, dove il fumettista Antonio Rubino mette a frutto il suo originale stile liberty; nello stesso anno un altro fumettista, Roberto Sgrilli, realizza il *Barone di Münchhausen* e *Anacleto e la faina*. Nel frattempo, il disegnatore e umorista modenese Gino Parenti realizza in piena autonomia *Il prode Anselmo* (1941), ispirandosi a uno stile illustrativo memore degli antichi codici miniati del medioevo.

Attorno ai primi anni Quaranta, si contraddistingue anche la figura artistica di Paul Bianchi, autore di una sequenza animata all'interno del film *La petite marchande d'allumettes* (1928) di Jean Renoir.

Col passare degli anni il cinema d'animazione inizia sempre più a dotarsi di una propria autonomia e le incursioni di diversi artisti iniziano a diventare sempre più frequenti.

Nell'immediato dopoguerra in Italia nascono due importanti lungometraggi, presentati nel 1949 alla mostra cinematografica di Venezia: si tratta de *I fratelli Dinamite* e *La rosa di Bagdad*.

Il primo lungometraggio è il risultato faticoso di Nino Pagot, che chiama attorno a sé alcuni animatori. Tra questi ricordiamo il fratello Toni di ritorno dalla prigionia in Germania, Osvaldo Cavandoli e Osvaldo Piccardo.

Il film, costituito da diversi episodi, narra le gesta di tre fratelli di suprema monelleria, per l'appunto i Dinamite. Dai toni umoristici ma allo stesso tempo grotteschi il film riesce ad ottenere mediocri incassi, tanto da dirottare le attenzioni della casa produttrice verso il mondo pubblicitario: notevole successo ha il personaggio Calimero, un pulcino nero, protagonista di una serie di spot pubblicitari televisivi per il sapone da bucato *Ava*.

Dopo sette anni d'intenso lavoro esce nel 1949 *La rosa di Bagdad*, lungometraggio che rappresenta una delle produzioni più significative del nostro paese.

Ispirata a una favola delle *Mille e una notte*, il film *La rosa di Bagdad* è caratterizzato da un colore molto sobrio e delicato e da un disegno che si ricollega alla tradizione figurativa dei libri per l'infanzia.

Produttore e regista del film è Antonio Gino Domeneghini, considerato nell'immediato anteguerra uno dei più importati pubblicitari d'Italia.

Durante la fase di elaborazione del film, *l'equipe* di Domeneghini è costretta a trasferirsi con i propri studi da Milano a Bornato, a causa dei continui bombardamenti della Seconda Guerra Mondiale. In questo paese, situato nella provincia di Brescia, *La rosa di Bagdad* viene ultimata, montata e sonorizzata.

Nonostante le preziose collaborazioni di cui il Domeneghini si serve (Angelo Bioletto, inventore dei personaggi; Libico Maraja scenografo, Riccardo Pick Mangiagalli, autore delle musiche), il film non riesce a ottenere i risultati sperati, ossia quello di proporre un cinema d'animazione specificatamente italiano e distaccato dallo stampo disneyano³².

Al di fuori di questi due lungometraggi si verificano alcuni tentativi isolati di disegni animati che però non contribuiscono significativamente ad aprire la strada del disegno animato spettacolare.

Esempio sono il mediometraggio *Lalla piccola Lalla*, delicata fiaba infantile realizzata dai fratelli Pagot e *L'ultimo sciuscìà*, opera dalle tendenze neorealistiche e prodotta da Francesco Maria Guido, unica altra voce di rilievo in questi primi anni del dopoguerra.

Alla fine degli anni Cinquanta si assiste in Italia ad una vera e propria esplosione di attività nel campo dell'animazione: la pubblicità televisiva entra nelle case italiane e con essa il cortometraggio animato, considerato dai colossi industriali messaggero promozionale per eccellenza dei prodotti commerciali.

In quest'atmosfera gioca un ruolo fondamentale la nascita di *Carosello*³³, rubrica inaugurata la sera del 3 febbraio 1957 dalla RaiTv italiana.

Questa rubrica può essere considerata un vero e proprio fenomeno di costume, un ricordo indelebile per molte famiglie e bambini italiani degli anni Sessanta; allo stesso tempo è un mezzo concreto per portare a livello popolare la conoscenza del cortometraggio animato pubblicitario.

La trasmissione pubblicitaria viene ideata come uno spettacolo di varietà, fatta di quattro brevi film³⁴, ciascuno con uno spettacolo di un minuto e quaranta secondi, cui

³² Ivi, p. 214

³³ Il nome "Carosello", termine che notoriamente significa torneo, allude ad "una serie di spettacoli formanti il torneo serale della pubblicità italiana. Per un maggior approfondimento cfr. Ballio-Zanacchi 1987

si aggiunge un codino di trentacinque secondi. Nella prima parte il pubblico viene intrattenuto dalla visione di un personaggio protagonista, in seguito viene mostrato ai telespettatori l'oggetto di consumo. L'obbligatorietà dei cento secondi di spettacolo, il cosiddetto "pezzo", sprovvisto di pubblicità, costringe i realizzatori a ideare brevissimi racconti privi di elementi descrittivi e da un esito sempre positivo; l'ostacolo principale rimane quello di ricercare un aggancio logico fra le due entità attraverso una frase-motto.

I telespettatori ben presto iniziano ad associare le varie marche di prodotti commerciali ai personaggi inventati che le rappresentano; spesso queste figure raggiungono la celebrità, creandosi una vita proprio al di fuori del prodotto reclamizzato³⁵.

Sempre in onda prima dei programmi serali, *Carosello* diventa così un vero e proprio appuntamento quotidiano, utile a segnalare ogni volta la "ritirata" dei piccoli telespettatori.

Grazie a *Carosello* i "cartoonist" italiani trovano anche l'occasione di organizzarsi in gruppi: molti studi d'animazione come la "Gamma Film" di Roberto Gavioli, la "Paul Film" di Paul Campani, lo "Studio" di Bruno Bozzetto, "La Corona Cinematografica" di Ezio Gagliardo, lo studio di Ferry Mayer³⁶ si occupano della realizzazione di sipari d'animazione ideando ogni volta nuove storie per i vari personaggi.

Anche molti disegnatori e designer italiani collaborano con la loro potenza ideativa al grande fenomeno di *Carosello*: lo scopo principale è quello di promuovere con la massima originalità i prodotti made in Italy. In questo ambito si ricorda Armando Testa, grafico e disegnatore pubblicitario che inventò i noti personaggi di *Caballero* e *Comencita* per la pubblicità del caffè *Lavazza*.

La fine degli anni settanta segna il declino della rubrica; l'ultimo spettacolo va in onda la sera del 1 gennaio del 1977. La sua fine è ufficialmente decretata dalla commissione parlamentare per la vigilanza, la quale decide di chiudere il programma per scopi morali; in realtà le vere ragioni della chiusura sono legate a questioni concorrenziali fra i vari

³⁴ Col passare degli anni, i film all'interno del varietà pubblicitario passano da quattro a cinque. La durata di ogni short viene diminuita, fino a raggiungere nell'ultimo anno di programmazione (1977) il numero di sei.

³⁵ Il primo personaggio che si impone al pubblico di *Carosello* è *Ulisse e l'ombra*, seguito dalle serie *Concilia*, *La famiglia Trogloditi*, *Capitan Tricheco*, *Taca banda*, *Caio Gregorio*, *Jò Condor e il Gigante amico*, *Angelino Supertrim*, *Toto e Tata*, *L'omino coi baffi*, *Unca-Dunca*, *La linea*, *Il caballero misterioso*, *Calimero*. Spesso i personaggi dei cartoni animati diventano i protagonisti di fumetti.

³⁶ Giovanetti 1995, p. 52

canali televisivi e dalla volontà da parte delle agenzie pubblicitarie di unificare a livello internazionale i vari programmi della televisione³⁷.

Tralasciando due noti artisti, Bruno Bozzetto ed Emanuele Luzzati, di cui parleremo più tardi, meritano di essere ricordati alcuni autori che in concomitanza con *Carosello* hanno realizzato una serie di opere destinate a un intrattenimento tout court. Ricordiamo ad esempio Roberto e Gino Gavioli, Pino Zac, Osvaldo Cavandoli, Osvaldo Piccardo, Giulio Cingoli, Manfredo Manfredi, Guido Gomas, Max Massimino Garnier, Paul Campani, Giuseppe Laganà e Guido Manuli.

I fratelli Gino e Roberto Gavioli esordiscono nel 1961 con un mediometraggio dal titolo *La lunga calza verde*. Il film realizzato per il centenario dell'Unità d'Italia descrive in maniera graffiante e ironica i fatti salienti del Risorgimento italiano.

Negli stessi anni si afferma nel campo del cinema d'animazione il disegnatore e caricaturista Pino Zac, riconosciuto per le sue pellicole dai toni incisivi e fortemente satirici.

In collaborazione con Vladmiro Grisanti, Pino Zac realizza *Un uomo in grigio* (1961), cortometraggio che rappresenta le paure e le angosce dell'uomo contemporaneo immerso in una civiltà consumistica e disumana. Temi come l'alienazione, la solitudine, l'incomunicabilità, l'oppressione, costituiscono i caratteri principali di quasi tutti i film dell'autore siciliano.

La fama di Osvaldo Cavandoli è invece espressamente legata al successo di brevi film a episodio intitolati *La linea*. Realizzati dal 1970 i vari episodi si basano su un personaggio "lineare", in qualche modo riconducibile alle linee animate di Émile Cohl, il quale si trova a dover affrontare le più imprevedute difficoltà.

Su di un piano maggiormente "sperimentale", lavorarono Osvaldo Piccardo e Giulio Cingoli: i loro film presentano espliciti richiami alle Avanguardie Storiche e alle ricerche più recenti dell'*underground*³⁸.

Decisamente impegnati in un discorso politico e sociale sono invece Manfredo Manfredi e Guido Gomas, colleghi di lavoro per alcuni anni. Entrambi pittori e influenzati da una pittura realista ed espressionista, Manfredi e Gomas utilizzano il cinema d'animazione come eccellente mezzo per rappresentare alcuni aspetti

³⁷ L'articolo "L'assassinio è barbato?" all'interno della rivista *Il Settimanale* (4 agosto del 1976), sosteneva che le maggiori pressioni per la soppressione di Carosello erano derivate dal programma TG2, trasmissione in onda su un'altra rete e diretta da Andrea Barbato.

³⁸ Rondolino 2003, p. 332

drammatici della realtà contemporanea (mafia, emigrazione). Tra i loro film più significativi ricordiamo *Ballata per un pezzo da novanta* (1966), *Terum* (1967) e *Su sambene non est aba* (1968), tutti eseguiti con uno stile figurativo incisivo.

Paul Campani e Max Garnier lavorano assieme per una serie di mini-film, come *Marriage* (1966) e *Exsistence* (1969), dedicati ai cambiamenti sociali in atto nella società moderna³⁹.

I film di Bruno Bozzetto e di Emanuele Luzzati sono da considerare tra i risultati più significativi e originali tra gli anni sessanta e settanta del Novecento.

Bruno Bozzetto esordisce all'età di venti anni con *Tapum! La storia delle armi* (1958), cortometraggio a disegni animati realizzato solo con il sussidio di una cinepresa da 16 mm. Il film, premiato in più occasioni, apre la strada dell'autore al professionismo, tanto da realizzare l'anno seguente un nuovo cortometraggio prodotto da John Halas, *La storia delle invenzioni*, tecnicamente più elaborato e maturo del precedente.

Dal 1960 Bozzetto comincia una regolare attività nel campo dello spettacolo e della pubblicità, inoltre fonda una propria casa di produzione.

Il primo film che conquista l'attenzione del pubblico e della critica internazionale è *Un Oscar per il signor Rossi* (1960). Il personaggio del Signor Rossi rappresenta in formato ridotto la mentalità della piccola-borghesia: nei vari episodi il protagonista è sempre alle prese con le disavventure quotidiane e l'incomprensione del prossimo. In non pochi episodi emergono i caratteri peculiari della poetica di Bozzetto, quali "una certa cattiveria, un gusto genuino per la satira di costume [e] un umorismo immediato e non volgare"⁴⁰.

Il suo segno grafico, incerto nei primi film, si afferma maggiormente in *Alfa omega* (1961) film animato che sintetizza la nascita, la vita e la morte di un essere umano.

Il tema dell'alienazione dell'uomo in una società che lo condiziona in ogni aspetto della sua vita, morale e intellettuale è l'aspetto più ricorrente nella poetica dell'autore.

A fianco dell'attività artistica legata al cortometraggio spettacolare e di quella ben più numerosa svolta nel campo della pubblicità cinematografica e televisiva, Bozzetto realizza due lungometraggi a disegni animati che segnano una svolta sul piano industriale e commerciale nel cinema d'animazione italiano.

³⁹ Bugarelli 2007, p. 158

⁴⁰ Rondolino 2003, p. 335

West and Soda, terminato da Bozzetto nel 1965 dopo due anni di intenso lavoro, contiene tutti gli ingredienti del cinema western, personaggi ambienti e situazioni, ribaltati dal piano drammatico a quello satirico. L'autore realizza una personale parodia del genere western, adatta a divertire un pubblico sia di giovani che di adulti.

Più elaborato risulta il successivo lungometraggio *Vip, mio fratello superuomo* (1968), che narra le avventure di un piccolo e sfortunato “superman” alle prese con gli inconvenienti di una società di massa disumanizzata dalla pubblicità e dal consumismo⁴¹.

Un omaggio o forse è meglio dire una rilettura personale del film *Fantasia* di Walt Disney risulta il film *Allegro ma non troppo*, dove Bozzetto con uno spirito graffiante e poetico interpreta e commenta con disegni animati alcuni brani musicali classici e estratti di film dal vero.

Il mondo raccontato da Emanuele Luzzati appare molto diverso da quello di Bruno Bozzetto. Quello di Luzzati, come il titolo di un'interessante mostra tenuta a Pisa⁴², è un mondo di fiaba, “un viaggio nell'immaginazione e nella fantasia⁴³”, dove colori brillanti, disegni infantili, personaggi di carta ritagliata si animano all'interno di scenografie teatrali per offrire al pubblico visioni oniriche.

L'esordio di Luzzati in coppia con Giulio Gianini, avviene nel 1960 in occasione della messa in opera di *I paladini di Francia*. Con elementi di carta ritagliata e sfondi variopinti, Luzzati ricrea la poesia ingenua e popolare delle ballate medievali, ottenendo risultati espressivi di grande suggestione formale e del tutto nuovi nell'ambito del cinema d'animazione.

In seguito a *Castello di carte* (1962), stilisticamente simile al film precedente, Luzzati realizza assieme a Gianini *La gazza ladra* (1964), opera più matura e stilisticamente perfetta, in cui forme e colori dalle tinte sgargianti si animano al ritmo della sinfonica opera lirica di Gioachino Rossini. *La gazza ladra* può essere considerata l'opera più popolare della coppia Gianini-Luzzati, tant'è vero che la figura della gazza ladra è diventata il simbolo del loro cinema di animazione⁴⁴.

⁴¹ Ivi, p. 337

⁴² La mostra in questione, *Lele Luzzati Atto III - Un mondo di fiaba*, è stata realizzata nel 2009, all'interno delle sale del Museo della Grafica (Palazzo Lanfranchi, Pisa).

⁴³ Pasetti 2007, p. 28

⁴⁴ *Incontri internazionali con gli autori di cinema d'animazione - Genova, marzo '83 - personali di Norman McLaren, Gianini e Luzzati - panoramica sull'animazione italiana*, Pegli - Manni, 1983

La musica di Rossini è presente anche nel film successivo *L'italiana in Algeri* (1968). In questo caso lo stile, narrativamente più sciolto, permette ai vari personaggi di ottenere un movimento più calibrato e in sintonia con la musica. L'alto risultato espressivo di quest'ultimo film non viene raggiunto invece da *Alì Babà* (1970), dove le vivacità stilistiche e le invenzioni ironiche e grottesche vengono meno rispetto alle precedenti produzioni dell'artista.

Con *Pulcinella* (1973), Luzzati e Gianini portano al centro della scena la maschera napoletana: "Tra il comico e il grottesco, ricca di spunti non soltanto umoristici ma anche patetici e melanconici, *Pulcinella* è certamente l'opera più compiuta e originale dei due autori italiani"⁴⁵. In quest'occasione Luzzati e Gianini compiono un vero e proprio omaggio al teatro, in particolare alla commedia dell'arte, quest'ultima elemento basilare insieme alla favolistica classica, della poetica luzzatiana.

Le capacità creative di Emanuele Luzzati raggiungono un livello di grande poesia nel 1978 con la realizzazione de *Il flauto magico*, mediometraggio che reinterpreta in chiave fiabesca la musica mozartiana, senza però svuotarla del suo contenuto autentico: in questo caso è la musica che predomina e in assoluto determina il ritmo figurativo e cromatico dell'azione dei vari personaggi⁴⁶.

Gli anni Sessanta del Novecento sono senz'altro anni prolifici per la produzione di cortometraggi animati italiani; il mondo apprezza fortemente il lavoro di molti animatori italiani che proprio in questo periodo affermano la loro personalità artistica e autoriale al di fuori del semplice cartone animato pubblicitario. Il cortometraggio d'animazione si dota di una propria espressività linguistica, diventando una vera e propria forma d'arte autonoma, dedita solo alla creatività di chi la realizza.

A tal proposito scrittori come Gianni Rondolino e Marcello Zane scrivono:

"Saranno questi autori e le loro opere a segnare la vera e propria nascita del disegno animato italiano, per troppi anni incerto tra pubblicità e spettacolo, tra disneyano e antidisneyano"⁴⁷.

"Ma è tutto il mondo dell'animazione italiana che alla fine degli anni Sessanta si <<anima>> con diverse iniziative, tese alla valorizzazione di questo vero e proprio patrimonio artistico, per ricercare nuove strade e permettere un ulteriore sviluppo qualitativo e quantitativo di questa arte"⁴⁸.

⁴⁵ Rondolino 2003, p. 340

⁴⁶ Caradini e Fazio 1980, p. 48

⁴⁷ Rondolino 2003, p. 329

⁴⁸ Zane 1998, p. 71

Questo periodo, felice e fortunato anche per il cinema d'animazione italiano, porta alla creazione di eventi specializzati intenti a promuovere il cortometraggio d'autore: nel 1958 viene istituito il Festival Internazionale del Film di Animazione di Annecy, primo festival specializzato in cinema d'animazione; mentre nel 1961 si crea l'ASIFA Internazionale⁴⁹, primo organo internazionale di rappresentanza del settore.

In Italia, in seguito ad alcuni incontri europei presso Abano Terme, viene istituita l'ISCA, Istituto per lo Studio e la Diffusione del Cinema d'Animazione.

In questo periodo, anche la RAI tenta di diffondere cortometraggi d'autore: viene offerto al pubblico televisivo la visione della trasmissione settimanale *Mille e una sera*; programma serale che permette di apprezzare cortometraggi d'autore selezionati da tutto il mondo, compresa l'Italia.

Alla fine degli anni settanta l'interesse dei pubblicitari per l'animazione inizia a svanire, portando un crollo vertiginoso della produzione di film.

La stagione d'oro dell'industria d'animazione italiana si avvia alla conclusione, lasciando comunque attorno a sé un clima artistico sempre fecondo.

Alcune case d'animazione tentano il circuito seriale produttivo di film; la Rever ad esempio, erede della Pagot Film, si orienta verso prodotti televisivi, collaborando strettamente con produttori giapponesi.

Pier Luigi de Mas, animatore attivo sin dagli anni Sessanta, fonda nel 1972 la Audiovisivi de Mas, società che produce *Le avventure di Toffsy*, prima serie televisiva trasmessa in Italia.

Anche Bruno Bozzetto e Osvaldo Cavandoli continuano a realizzare cortometraggi: ad esempio Bozzetto ripropone il famoso personaggio del Signor Rossi al di fuori della pubblicità dedicandogli tre lungometraggi: *Il Signor Rossi cerca la felicità* (1975), *I sogni del Signor Rossi* (1976) e *Le vacanze del Signor Rossi* (1978).

Allo stesso modo di Bozzetto, Cavandoli ripropone la sua "Linea" nella formula seriale; inizia a collaborare inoltre con il fumettista Altan per la serie televisiva de *La Pimpa*.

Negli anni Ottanta si assiste al completo declino del cinema d'animazione italiano; le cause di questo impoverimento si attribuiscono a vari fattori: tra questi vi è sia la generale crisi che il mondo del cinema sta attraversando, sia la mancanza quasi totale di

⁴⁹ L'Association International du Film d'Animation nasce con lo scopo di riunire tutte le forze dell'animazione mondiale e con il fine di riconoscere un'identità al settore. Primo presidente dell'associazione nel 1961 è Norman McLaren.

finanziamenti da parte di reti pubbliche e private. Un altro fattore è costituito dalla massiccia importazione a fine anni settanta di cartoni animati stranieri (Stati Uniti, Giappone), senza prevedere parallelamente un congruo investimento nell'animazione di produzione nazionale.

In questa situazione di paralisi e indifferenza, iniziano a emergere in maniera sotterranea una serie di personalità, formatesi presso studi di professionisti o in maniera autonoma. Giulio Gianini, stretto collaboratore di Emanuele Luzzati istituisce all'interno del Centro Sperimentale di Cinematografia di Roma, un corso specializzato in cinema d'animazione, rilanciato come vero e proprio dipartimento solo nel 2001.

Anche l'Istituto d'Arte d'Urbino si dota di un corso specializzato dove poter studiare questa forma d'arte.

Nonostante questa fase assai critica, la tenacia di alcuni animatori italiani permette la realizzazione di cortometraggi riconosciuti a livello critico.

In questo periodo si confermano alcuni nomi già conosciuti ed emergono allo stesso tempo nuove personalità artistiche.

Tra i principali protagonisti si ricorda Guido Manuli, il quale dopo aver collaborato per circa diciassette anni con Bruno Bozzetto, decide di mettersi in proprio realizzando una serie di film animati comici. Cortometraggi maggiori sono ad esempio *Erezione* (1981), *Solo un Bacio* (1983) e *Incubus* (1985).

Un altro ex collaboratore di Bozzetto è Giuseppe Laganà il quale rimane attivo per molti anni sia come freelance sia come autore d'animazione. Appartiene al lui *Pixnocchio* (1982), primo film italiano ad essere realizzato con la tecnica della computer animation.

Anche a Torino negli anni Ottanta comincia a formarsi un nucleo molto attivo sia per quanto riguarda lo studio e la ricerca, sia per quanto riguarda la produzione. Nel 1982 si costituisce nel capoluogo piemontese la sezione nazionale italiana dell'ASIFA, formata dall'unione di studiosi d'animazione e animatori. L'associazione nasce con lo scopo di promuovere e diffondere l'animazione e favorire contatti e scambi fra l'Italia e le varie Nazioni.

Chiara Magri, per molti anni segretaria di quest'associazione, a proposito del cinema d'animazione italiano degli anni Ottanta dichiara:

“Hanno continuato ad esistere [...], in cassette pieni di progetti nei cortometraggi, bobine, cinematografiche da pochi minuti trasportate con fatica da un festival all'altro [...]. Il cortometraggio per gli animatori non è stato solo una palestra di cinema, è stata l'unica forma possibile di creazione autonoma e autofinanziata”⁵⁰.

Nello stesso periodo e precisamente nel 1983, sempre a Torino, nasce la Cooperativa La Lanterna Magica, fondata da Enzo D'Alò, Laura Fiori e Vincenzo Gianola.

Negli anni Novanta il cinema d'animazione italiano, grazie ad una serie di esperienze notevoli, inizia ad avere una nuova ascesa. Al suo interno si vengono a costituire due anime ben distinte e separate: una rappresentata dalle serie tv e dal lungometraggio animato e l'altra identificata dal cortometraggio sperimentale d'autore.

Nel primo caso, molti studi, grazie al sostegno finanziario del Programma Media Cartoon dell'Unione Europea e l'appoggio dell'istituzione statale RAI, iniziano a produrre una serie di film televisivi come *Lupo Alberto*, *Cocco Bill* e *La Pimpa*.

Per quanto riguarda la realizzazione di lungometraggi, si distingue La società Quicksand che in collaborazione con Guido Manuli e Maurizio Nichetti dà vita al lungometraggio *Volere Volare* (1991) e la Cooperativa La Lanterna Magica, produttrice di una serie di film animati come *La Freccia Azzurra* (1997) e *La Gabbianella e il Gatto* (1998).

Nel secondo caso si assiste ad una frizzante e variegata produzione di cortometraggi d'autore realizzati e prodotti autonomamente con tutti i mezzi tecnici e artistici possibili.

In territorio romano troviamo la presenza consolidata di Mario Verger, creatore di un cortometraggio eseguito a china per la sigla televisiva *Blobcartoon* (1993).

La città di Milano, realtà sempre vivace e produttiva per il cinema d'animazione, oltre ad autori già ampiamente consolidati (Bozzetto, Manuli, Cavandoli, Yusaki), riesce a dotarsi di nuovi e giovani talenti come Gianluigi Toccafondo e Mario Addis; allo stesso tempo, grazie al lavoro intenso di determinati studi d'animazione continua a rimanere attivo il settore delle serie tv, delle sigle, degli spot commerciali e dei lungometraggi.

A partire dalla seconda metà degli anni Novanta, inizia ad entrare nel cinema d'animazione italiano anche l'applicazione della tecnologia elettronica, impiegata all'interno del processo creativo.

Alcuni autori di fronte alla nuova tecnologia rimangono impassibili, continuando a prediligere il lavoro manuale all'interno dell'animazione, un esempio sono Vincenzo Gianola, Mario Addis, Ursula Ferrara, Alberto d'Amico, Alvise Renzini. Altri autori,

⁵⁰ Magri 1997, p. 24

attratti dal computer e dall'estetica digitale, si lasciano coinvolgere utilizzando questo strumento allo stesso modo di un semplice mezzo artigianale (Laura Fiori, Daniele Lunghini).

Ci sono infine diversi animatori come Alessandro Panzetti, Leonardo Carrano e Saul Saguatti che mossi da un desiderio ulteriore di sperimentazione, arriveranno a fondere arte tradizionale e arte tecnologica, per ottenere opere ibride e dal linguaggio pluriespressivo⁵¹.

⁵¹ Cfr. Cacciari Camilla, *Il cinema d'animazione italiano dal 2000 a oggi*, Tesi di Laurea specialistica in Cinema Musica e Teatro presso la Facoltà di Lettere e Filosofia, Università degli Studi di Pisa, 2012, p. 30

1.4 La Corrente Neopittorica Italiana

Nel panorama italiano dell'animazione, è stato recentemente individuato un gruppo di animatori accomunati da determinate e precise scelte stilistiche: si tratta della Corrente Neopittorica.

Alcune opere, sebbene ogni artista del gruppo lavori in maniera autonoma, presentano⁵² effettive somiglianze, tali da poter concepire la nascita di una reale tendenza artistica.

Gli autori in questione sono Gianluigi Toccafondo, Roberto Catani, Simone Massi, Massimo Ottoni, Magda Guidi, Ursula Ferrara e Andrea Pierri.

I primi cinque artisti provengono dall'Istituto Statale d'Arte di Urbino, centro dove è possibile frequentare un corso specializzato in cinema d'animazione.

Al di là delle personali inclinazioni e singoli gusti, il perno centrale su cui ruota tutta la poetica del gruppo, è l'idea di realizzare una pittura in movimento.

Priscilla Mancini individua come leader indiscusso della Corrente Neopittorica Gianluigi Toccafondo, autore spesso riconosciuto, anche dai meno esperti, per aver realizzato la popolare sigla televisiva della *Fandango*⁵³.

Per le sue diverse produzioni, che spaziano dall'animazione, all'illustrazione fino alla scenografia per il teatro, la figura artistica di Toccafondo si rivela eclettica e versatile.

All'interno della Corrente Neopittorica, oltre a quella di Toccafondo, emerge un'altra figura importante: Ursula Ferrara.

L'artista "per la sua indipendenza, per il suo isolamento (anche geografico) rispetto agli altri e per la sua solitudine lavorativa, costituisce un modello espressivo differente [...] e soluzioni artistiche alternative"⁵⁴.

Nonostante questo, il suo lavoro può essere inserito a pieno titolo all'interno della poetica neopittorica.

Una medesima concezione del cinema d'animazione lega il gruppo di autori. Alla ricerca del lato più caldo e umano della creazione artistica, gli artisti neopittorici vedono

⁵² Quest'opinione è sostenuta dalla critica d'arte Priscilla Mancini, la quale nel 2005 ha realizzato una tesi di laurea dal titolo "*Il Movimento Neopittorico nell'animazione italiana degli anni novanta*" (Facoltà di Lettere, Università Statale di Milano).

⁵³ Casa di produzione cinematografica e televisiva italiana.

⁵⁴ Bendazzi-Scrimatore 2006, p. 196

l'animazione in un'ottica ancora artigianale; basata quindi sulla tradizionale tecnica del passo a uno e con la realizzazione e la colorazione manuale dei vari disegni⁵⁵.

Questa scelta comporta una determinata appropriazione di procedure e doti quali pazienza, tenacia, applicazione, tutte qualità che erano solite appartenere ai primi animatori della storia del cinema d'animazione.

Ogni membro del gruppo neopittorico lavora in completa autonomia e pertanto in piena solitudine.

Ciascuno è artefice del proprio atto creativo e ha il controllo totale di ogni singola fase. L'artista neopittorico parte da zero, ossia dal tradizionale foglio bianco, realizzando spesso da sé anche il materiale su cui lavorare.

Da questo lavoro “nasce un rapporto molto stretto con le arti figurative, soprattutto la pittura e la grafica, [tant'è vero che] quasi tutti gli artisti neopittorici sono anche pittori, grafici o illustratori”⁵⁶.

A livello stilistico la corrente neopittorica si richiama in maniera esplicita alle tecniche pittoriche, portando a compimento dei veri e propri “quadri in movimento”.

In precedenza⁵⁷ abbiamo visto come il legame fra arti figurative e animazione si fosse formato già da lungo tempo: le Avanguardie Storiche quali il Cubismo, il Futurismo, l'Astrattismo, il Dadaismo e il Surrealismo avevano dato molta più importanza agli aspetti figurativi e pittorici rispetto a quelli narrativi e drammatici del cinema.

In Italia, fu per primo il movimento futurista a vedere nel cinema il naturale approdo a quegli effetti di movimento tanto ricercati nell'arte visuale.

Secondo la Mancini, la Corrente Neopittorica cerca a modo suo di riappropriarsi di quell'iniziale identità, che era stata ricercata proprio dalle Avanguardie:

“La Corrente neopittorica fa leva sul mondo delle arti e dialoga con esse in maniera profonda. Il supporto pittorico diventa la base di partenza per riuscire a sfruttare tutte le possibilità offerte dall'animazione e per [...] penetrare appieno nel dinamismo del movimento”⁵⁸.

Elemento altrettanto importante all'interno della Corrente è la presenza della metamorfosi, strumento in grado di eliminare, attraverso un continuo processo di

⁵⁵ Alcuni di questi artisti fanno ricorso al computer solo in fasi secondarie della lavorazione (unica eccezione si ha con Andrea Pierri, il quale ricorre ampiamente all'animazione digitale).

⁵⁶ Bendazzi-Scrimatore 2006, p. 197

⁵⁷ Fare riferimento al capitolo I, paragrafo 1.2

⁵⁸ Bendazzi-Scrimatore 2006, p. 197

trasformazione, la sensazione di staticità tanto provata dagli animatori. Dietro a questa scelta esiste ancora una volta la ricerca del movimento all'interno dell'immagine rappresentata.

Gli animatori sembrano avere elementi in comune anche per la scelta dei temi.

Il tema della memoria ad esempio ricorre spesso nei loro film, sia da un punto di vista personale e individuale, sia da un punto di vista storico, come bagaglio di esperienze vissute.

Attingere a un mondo passato, a un presente differente o a un mondo fantastico, significa per questi cineasti riappropriarsi di una libertà nuova, lontana dall'omologazione e dalla staticità della certezza.

La memoria è un modo anche per accedere facilmente al mondo dell'infanzia, alle tradizioni popolari e ai ricordi personali.

Ad esempio Roberto Catani, più di ogni altro, fa del tema della memoria il punto di partenza privilegiato per ogni narrazione filmica.

Altra costante narrativa è quella della fuga. La fuga è intesa in due modi diversi: come allontanamento verso orizzonti sconosciuti e come ritorno a un mondo prima abbandonato. La memoria, ad esempio, può essere vissuta come una sorta di fuga interiore e di ripiegamento su sé stessi verso un passato da recuperare.

A livello narrativo la parola "scritta" o "detta" rimane il tema più rappresentativo della Corrente Neopittorica.

Attraverso l'animazione, i vari artisti tentano di inserire la parola e quindi di comunicare con le varie immagini del film.

Vocaboli, frasi incompiute e associate a immagini compaiono all'interno della scena, cercando un dialogo alternativo e non convenzionale rispetto a quello solitamente affidato al cinema d'animazione. Alla base di questa scelta, afferma Priscilla Mancini, vi è la necessità di stravolgere la realtà, dare spazio a propri punti di vista, comunicare con nuovi linguaggi espressivi.

Nei vari cortometraggi le parole-chiave scritte, rivelando l'essenza della rappresentazione, si mostrano allo spettatore in maniera fugace e istantanea.

Oltre alla dimensione scritta, all'interno dei film animati è possibile incontrare anche la dimensione orale della parola: voci degli stessi autori o di persone delegate esprimono pensieri, legati spesso alle immagini.

Tutti questi elementi caratterizzano la Corrente Neopittorica, tendenza che ha senz'altro contribuito alla costruzione di un'identità culturale odierna nel campo dell'animazione italiana⁵⁹.

Contro gli schemi standardizzati dell'animazione e spinti da un desiderio profondo di trasformazione, i sette artisti hanno cercato una nuova forma stilistica e narrativa in grado di poter esprimere i personali pensieri.

Sembra che questo risultato sia stato in parte raggiunto grazie ai peculiari “codici espressivi” della Corrente.

⁵⁹ Ibidem

II Presenze femminili fra arte e cinema d'animazione

Prima di compiere un excursus sulle più importanti figure femminili del cinema d'animazione italiano e straniero, ritengo opportuno offrire alcune riflessioni sull'arte femminista nella sua accezione “sessuale”, in quanto credo che la produzione di Ursula Ferrara, soprattutto agli inizi, sia stata influenzata da questo tipo di esperienza.

2.1 Il femminismo artistico: artiste ribelli nella seconda metà del Novecento

“Il femminismo ha investito anche il campo dell'arte sollevando il problema di un'oggettiva emarginazione delle donne nell'arte e nella storia dell'arte”⁶⁰.

Per molti secoli la presenza femminile ha avuto un ruolo passivo nella storia delle arti. Musa ispiratrice e modello prediletto per molti artisti, la donna difficilmente ha avuto la possibilità di esprimersi in campo artistico, arrivando raramente a quel ruolo attivo che le consentisse di “stare dall'altra parte del quadro”.

Nonostante ci fossero state, nel panorama artistico passato, personalità femminili interessanti (un esempio è testimoniato dalla mostra *Women Artists: 1550-1950*, tenutasi a Los Angeles nel 1976), la storia e la critica dei secoli precedenti il ventesimo secolo non ha riconosciuto un valore rilevante alle artiste, lasciando sempre il posto d'onore ai “Grandi” uomini della storia dell'arte. Eppure secondo il mito raccontato da Plinio il Vecchio nella sua *Naturalis Historia*, fu proprio la figlia di un vasaio, Dibutade, a compiere il primo ritratto: la fanciulla di Corinto, prima che il suo amato partisse per un lungo viaggio, decise di fissarne l'immagine, ricalcando su una parete l'ombra proiettata dal ragazzo. A questo punto, sorge spontaneo chiedersi se il genere femminile non è stato in grado di compiere opere artistiche degne di singolare fama, oppure, se la condizione sociale della donna ha influenzato “negativamente” il suo lavoro artistico.

Linda Nochlin, nota storica e critica d'arte femminista, ha compiuto pionieristiche riflessioni riguardo questo problema e giunge a porsi la domanda: “Why Have There

⁶⁰Argan-Bonito Oliva 2002, p. 321

Been No Great Women Artists?”⁶¹ Al quesito risponde osservando che non ci sono stati equivalenti femminili a Michelangelo o Rembrandt⁶², tuttavia la causa di tale carenza può essere ricondotta ad una questione di pari opportunità: la donna infatti a causa di molti impedimenti come la mancanza di un’istruzione specifica, l’assenza di contatti professionali o il pregiudizio della società, non ha potuto “fare” arte come i propri colleghi maschi. Nel primo caso la maggior parte delle donne non aveva accesso alle nozioni tecniche fondamentali per un artista, come, ad esempio vivere anni dentro la bottega di un maestro o frequentare le scuole d’arte. In sporadici casi le figlie degli artisti che crescevano nelle botteghe dei padri artisti, continuavano a prestare la loro opera anonimamente nelle botteghe. E’ il caso di Maria, figlia di Tintoretto. La copia dal vero di un nudo non poteva essere eseguita da un’aspirante pittrice, poiché poco “decoroso”⁶³; per la stessa ragione le artiste non potevano compiere il gran tour d’educazione delle varie città d’arte, accedere a collezioni private o musei e incontrare intellettuali e personalità artistiche maschili.

È facile pertanto comprendere come l’isolamento della donna, condizione assente nell’universo maschile, abbia causato l’arresto della sua creatività artistica.

Questo isolamento non ha riguardato solo i secoli passati: lo dimostra il fatto che, ancora negli anni settanta del Novecento, in un paese come gli Stati Uniti, le più prestigiose gallerie di New York preferivano esporre opere realizzate da uomini piuttosto che da donne⁶⁴. Nonostante tutto questo, come anticipato in precedenza, nel 1976 il County Museum of Art di Los Angeles, con un atto decisamente “rivoluzionario”, incaricò due grandi storiche e critiche d’arte, Linda Nochlin e Ann Sutherland Harris, di affrontare il problema sull’arte femminile nella storia, proprio al fine di distruggere un antico tabù. La mostra dal titolo *Women artists: 1550-1950*, presentò dunque opere arrivate dai più importanti musei del mondo (Metropolitan, Louvre, Uffizi, Victoria and Albert, Prado). Le opere, disposte cronologicamente, appartenevano a ottantaquattro donne pittrici e spaziavano dalla metà del Rinascimento fino alla metà del ventesimo secolo. In questa esposizione erano presenti, sia lavori di

⁶¹“*Perché Non Ci Sono Mai State Grandi Artisti Donne?*”, il saggio di Linda Nochlin “*Why Have There Been No Great Women Artists?*” è stato realizzato nel 1971. Più tardi l’autrice ha inserito il saggio in un nuovo libro dal titolo “*Women, Art, and Power and Other Essay*”.

⁶²“There are no women equivalents for Michelangelo or Rembrandt, Delacroix or Cézanne, Picasso or Matisse”. Cfr. Nochlin 1994, p. 150

⁶³Per maggiori informazioni cfr. Nochlin 1994, pp. 158-164

⁶⁴Tongiorgi Tomasi 1976, p. 476

artiste note⁶⁵, sia opere di donne che pur avendo ricevuto attenzione e approvazione durante la vita, erano cadute in oblio nel corso dei secoli. A quest'ultima categoria appartenevano opere di artiste note come Anne Vallayer-Coster (elogiata per il fatto di dipingere “come un uomo intelligente”), Judith Leyster (la cui opera *Jolly Tooper*, era stata attribuita fino a poco prima al suo maestro Frans Hals), Vanessa Bella, la talentuosa sorella di Virginia Woolf, e Anna Dorothea Lisiewska-Therbusch.

L'idea principale delle due curatrici della mostra era quella di far conoscere le conquiste di alcune interessanti artiste che erano state trascurate solo per il fatto di appartenere al sesso femminile. Un altro obiettivo era quello di indagare il perché le artiste avessero costituito rare eccezioni nel XVI secolo e si erano fatte gradualmente più numerose, fino ad essere accettate come parte integrante della scena culturale⁶⁶.

Nonostante questo straordinario evento, le grandi istituzioni museali non diedero spazio a molte artiste che proprio in quel periodo stavano sviluppando un'ottica di genere sempre più consapevole.

La richiesta paritaria dei diritti civili fu uno dei più importanti temi trattati dalle donne e, in campo artistico, si tramutò nella lotta per l'accesso paritario alle forme d'arte⁶⁷. Un passo obbligato fu quello che molte artiste uscirono dai cliché tradizionali e misero al centro delle opere il corpo femminile, il più delle volte svestito: la nudità divenne un modo per esprimere la propria autonomia e libertà. La fisicità femminile, da oggetto estetico passivo, divenne dunque un formidabile mezzo di comunicazione in grado di riflettere su concetti di identità, potere, sessualità, maternità e violenza.

Pensiamo ad esempio al caso di Shigeo Kubota⁶⁸ che già nel 1965, con la performance *Vagina Painting*, diede una particolare versione femminile della creazione pittorica, smantellando la mitologia delle virili performance pittoriche di Jackson Pollock⁶⁹.

⁶⁵Mi riferisco in particolare ad Artemisia Gentileschi, Lavinia Fontana, Kathe Kollwitz, Mary Cassatt, Marie Laurencin, Georgia O'Keeffe, Léonor Fini, Sonia Delaunay.

⁶⁶Sutherland-Nochlin 1976, pp. 11-12

⁶⁷Grazioli 2010, p. 57

⁶⁸L'artista fece parte del movimento internazionale Fluxus, battezzato nel 1961 da George Maciunas, emigrato nel dopo guerra negli Stati Uniti. Il “non movimento” come si autodefinì, trasse origini dall'esperienza dell'esilio e dallo spostamento involontario che gli artisti dovettero compiere dai loro paesi devastati dalla seconda guerra mondiale. Tra gli artisti che aderirono a questo movimento oltre a Shigeo Kubota, ricordiamo anche Daniel Spoerri, Nam June Paik, Yoko Ono, Wolf Vostell, John Cage. Questo fenomeno si sviluppò in parallelo, e spesso in aperta contrapposizione, alla Pop art e al Minimalismo negli Stati Uniti e al Nouveau réalisme in Europa; recuperò invece le lezioni lasciate dal movimento Dada, riprendendo in particolar modo il ready-made duschampiano. Secondo il precetto “Tutto è arte e chiunque lo può fare”, Fluxus negò qualsiasi distinzione fra arte e vita, credendo che perfino la routine, il banale e le azioni quotidiane dovessero essere considerati eventi artistici. Cfr. Grazioli 2010, pp. 456-457

⁶⁹Grazioli 2010, p. 458

Legando alla sua biancheria intima un pennello intinto di vernice rossa, dipinse pubblicamente su fogli di carta sparsi a terra, esaltando così il processo di creazione e riproduzione del corpo femminile⁷⁰.

Durante il 2007 alcuni eventi testimoniano una vera e propria riscoperta dell'arte femminista da parte dei più prestigiosi musei americani. Nello stesso anno si tengono infatti tre importanti esposizioni, una al Museum of Modern Arts di New York, un'altra al Museum of Contemporary Art di Los Angeles e infine un'altra ancora al Brooklyn Museum di New York.

Anche il MoMA (Museum of Modern Art), storicamente ostile al femminismo, ospita a fine gennaio una conferenza dal titolo *The feminist future: theory and practice in the visual arts*; una due giorni con posti disponibili esauriti già da alcuni mesi prima. Alla conferenza partecipano artiste e critiche convocate e spinte al simposio da Sara Peter, facoltosa donna, che con importanti donazioni aveva dimostrato la sua particolare sensibilità verso l'arte femminista.

Il MoCA (The Museum of Contemporary Art di Los Angeles) inaugura invece nel mese di marzo la mostra *Wack! Art and the feminist revolution*. Curata da Connie Butler, la mostra raduna opere di ben centoventi artiste realizzate tra fine anni sessanta e settanta del novecento, durante il boom del movimento americano delle donne. La lista dei nomi comprende pioniere come Judy Chicago, Valie Export, Carolee Scheemann⁷¹, Marina Abramović⁷², nonostante quest'ultima abbia sempre rifiutato l'etichetta di artista "femminista".

Il terzo evento è rappresentato dall'apertura del *Center for Feminist Art* presso il Brooklyn Museum. Il Centro prende vita grazie all'ambizioso progetto di Elisabeth A. Sackler da cui prende il nome (Sackler Center). Il Sackler Center rimane noto per essere la dimora

⁷⁰Riout 2002, p. 376

⁷¹Nel 1964 la Schneemann è ricordata per aver catturato l'attenzione del pubblico con l'opera performativa *Meat Joy*. Con chiare allusioni al rapporto dionisiaco con la carne, l'artista mise in scena un rito orgiastico di uomini e donne, compresi tutti coloro che volevano parteciparvi; i vari membri della scena si rotolavano seminudi sul pavimento, manipolando ogni cosa fosse loro vicina: corde, vernici, pezzi di carne, pollo o pesce. Cfr. Poli 2003, p. 206

⁷²Tra le molteplici opere realizzate negli anni Settanta da Marina Abramović ricordiamo ad esempio l'esibizione di *Rhythm 0* (1974) in cui l'artista si offrì nuda e sdraiata davanti ad un pubblico. I partecipanti oltre a guardare il corpo della performer avevano la possibilità di usare liberamente su di lei alcuni oggetti forniti per l'occasione. In questo caso era chiara l'allusione di Marina Abramović all'offerta sacrificale; l'artista evoca vari riti, da quello più remoto e religioso di Abramo ed Isacco, a quello più reale e quotidiano del corpo femminile che poteva liberamente e consapevolmente prestarsi ad azioni sadomasochistiche. Note sono anche le numerose esibizioni che l'artista serba realizzò con il suo compagno Ulay: scambio di urti, respiri reciproci e sguardi muti cercano di rappresentare i legami collusivi che si potevano creare all'interno di una coppia. Cfr. Poli 2003, p. 207

di una delle opere chiave di tutta l'arte femminista: *The Dinner Party*, un'installazione realizzata in quattro anni (1975-1979) da artiste volontarie coordinate da Judy Chicago. L'opera presentata per la prima volta nel 1979, al *Museum of Modern Art* di San Francisco, attirò enormi folle curiose, diventando causa di grande scandalo. Un tavolo-altare, a forma di grande triangolo equilatero presentava trentanove posti con arazzi, sete, ricami e piatti dalle forme vaginali. Ogni coperto era dedicato a celebri figure femminili, dalla Dea della Mesopotamia Ishtar a Virginia Woolf, da Kali a Saffo, da Santa Brigida a Georgia O'Keefe. Il pavimento bianco di gres porcellanato, sottostante al tavolo, presentava incisi novecentonovantanove nomi di donne importanti. Lo scopo proclamato da questo immenso banchetto, a detta di Judy Chicago, era quello di glorificare le donne più famose della storia e della mitologia e di mettere fine al ciclo di omissioni che hanno escluso le donne dalla storia.

Il fatto che l'opera venisse esposta nel 2007 al Brooklyn Museum rappresenta una riscossa dell'arte femminista fino ad allora scarsamente considerata e in alcuni casi denigrata dal mainstream americano.

Nelle stanze adiacenti all'esposizione del Sackler Center, all'interno del Brooklyn Museum, Maura Reilly e Linda Nochlin curarono l'allestimento di *Global Feminism*, dove vennero presentate ottanta artiste under quaranta, provenienti da cinquanta paesi diversi. La mostra si caratterizzava per la forte presenza di opere audio e video ma, nonostante questo, non presentava aspetti radicali propri della cultura femminista, né, tanto meno presentava aspetti "globali" tipici del periodo dell'esposizione; sembrava invece accontentarsi di mostrare semplici segni di appartenenza al movimento.

Sui tre eventi in contemporanea sopra descritti, i pareri rimangono discordanti: c'è chi ritiene, come Maura Reilly, che il mondo artistico si sia risvegliato e accorto, tutto d'un tratto, dell'opera frutto del movimento femminista:

"Finalmente ci stiamo infiltrando, per usare un termine militare, nelle istituzioni più importanti. Il fatto che qualcosa sia successo al MoMA è un colpo grosso. E il Sackler, nel suo genere, è il primo spazio al mondo dedicato al femminismo"⁷³.

C'è chi, invece, sostiene come Coco Fusco, che due mostre in contemporanea nella stessa città siano dovute più a un cospicuo aiuto da parte di personalità benestanti,

⁷³Per maggiori informazioni cfr. Tola Miriam, *L'arte femminista conquista gli Stati Uniti. Ma è vero tributo?*, <http://www.universitadelledonne.it/art%20revolution.htm>, 2007

piuttosto che al frutto di una presa di coscienza della critica artistica nei confronti del movimento:

“La mia idea è che le mostre e le conferenze di quest’anno hanno più a che fare con l’istituzionalizzazione dell’arte degli anni settanta che con un cambiamento radicale; credo che in realtà ci sia poco sostegno per l’arte femminista”⁷⁴.

Il 2007 è contrassegnato anche da un altro evento, realizzato questa volta in territorio italiano. Il Palazzo Reale di Milano ospita la mostra *L'arte delle donne dal Rinascimento al Surrealismo* con duecento opere di centodieci artiste realizzate tra il XVI e il XX secolo. Fra le personalità artistiche femminili emergono la figura di Sofonisba Anguissola, Camille Claudel, Lavinia Fontana, Frida Kalho, Maria Robusti Tintoretto, Tamara de Lempicka. Anche quest’iniziativa si propone di promuovere il ruolo della donna nell’arte e di far emergere da un punto di vista scientifico, sociale e antropologico le opere di alcune fra le più illustri artiste della storia, così come di figure meno note, ma egualmente rilevanti nel panorama creativo internazionale.

Tre anni dopo quest’evento la Galleria Nazionale d’Arte Moderna e Contemporanea di Roma ospita un’altra mostra di opere femminili dal titolo: *Donna. Avanguardia femminista negli anni '70 dalla Sammlung Verbund di Vienna*. L’esposizione è frutto di una stretta collaborazione fra il museo romano e la Sammlung Verbund di Vienna e prevedeva un percorso cronologico dagli anni settanta in poi, con duecento opere realizzate da artiste e fotografe importanti. Tra la lista di nomi dei partecipanti a tale evento emergono alcune artiste che hanno fornito al mondo femminile un utile strumento per l’analisi del proprio ruolo nella società degli anni settanta. Mi riferisco in particolar modo a Valie Export, Cindy Sherman e Ana Mendieta.

Riguardo alla videoartista e fotografa Valie Export, la mostra propone alcune immagini che dimostrano il suo lavoro sul corpo, sulla rapacità dello sguardo maschile e sul ribaltamento della visione-uso della sessualità femminile. Alcune foto ritraggono l’artista austriaca, seduta a gambe aperte con pantaloni tagliati all’altezza dei genitali e con un’arma da fuoco puntata verso il pubblico. Sono note inoltre alcune performance che l’artista realizzò nel 1968 per le strade di Vienna, suscitando scalpore tra la folla: ricordiamo ad esempio *Portfolio of Dogginess* in cui l’artista porta a spasso il suo collega

⁷⁴ Ibidem

Peter Weibel come un cane al guinzaglio⁷⁵, o *Tapp- und tastkino*, performance in cui la Export invita il pubblico a tastarle il seno, attraverso l'apertura di una scatola⁷⁶.

Dell'artista visuale Cindy Sherman, emerge invece la maestria nel travestirsi e nel rievocare celebri personalità femminili attraverso particolari autoritratti.

Di Ana Mendieta, autrice di opere visuali e performances, l'esposizione propone un'immagine di forte impatto emotivo dove il volto dell'artista viene compresso contro una superficie trasparente. La deformazione del viso allude alla manipolazione del corpo femminile e invita chi guarda a meditare su tale questione. Riflessioni sull'umiliazione sessuale femminile, vengono esplicitate dalla Mendieta anche attraverso alcune opere performative; ricordiamo la storica performance di *Rape Scene* (1973), dove fu messo in scena addirittura un abuso sessuale, realmente avvenuto ad una studentessa conoscente dell'artista. In una stanza d'università l'artista si presentò davanti al pubblico chinata su un tavolo, seminuda e imbrattata di sangue⁷⁷.

Per queste tre artiste e per molte altre, gli anni ottanta del Novecento hanno rappresentato una tappa fondamentale per la rivalutazione delle loro opere⁷⁸. Se in un primo momento il linguaggio figurativo sessuale fu interpretato come sfacciato, osceno e pornografico, in seguito, un tale pregiudizio superficiale, finì per essere abbattuto. Una lettura più approfondita delle opere e un'apertura mentale finalmente svincolata dai canoni tradizionali, permise di comprendere determinate riflessioni proposte dalle artiste, quali la meditazione sulle strutture patriarcali, sui tabù creati dalla società, sui rapporti instaurati fra l'uomo e il mondo, sulle psicologie interiori che si creavano e continuano tutt'ora a crearsi, nella mente di ciascun essere umano.

In ultimo vorrei ricordare l'attuale mostra a Roma presso il Museo nazionale delle arti del XXI secolo (MAXXI). Si tratta di un'installazione realizzata da un'artista di grande forza espressiva: la scultrice colombiana Doris Salsedo.

Nel 2007 il suo nome ha creato una vasta eco per la profonda crepa fatta aprire lungo il pavimento della Tate Museum di Londra; stesso luogo in cui venne esposta sette anni prima la monumentale *Maman*⁷⁹ di Louis Bourgeois, nota artista francese, scomparsa da alcuni anni.

⁷⁵Poli 2003, p. 205

⁷⁶Grazioli 2010, p. 469

⁷⁷Poli 2003, p. 205

⁷⁸Vettese 2010, p. 312

⁷⁹*Maman* è il soprannome dato da Louis Bourgeois ai monumentali ragni metallici, esposti in più copie in vari spazi espositivi come il Guggenheim di Bilbao e di New York e il Centre Pompidou di Parigi. Nel ragno la

Plegaria Muda (Preghiera Muta), titolo dell'opera in mostra, è realizzata mediante centoventi coppie di tavoli di legno, sovrapposti e separati da un lembo di terra. Disposti in maniera progressiva e labirintica lungo tutta il corso della Galleria 2 del museo, trasmettono una sensazione di angoscia crescente al loro passaggio.

Anche questa installazione, come altre realizzate in passato dalla Salsedo, parla di dolore, di lutto, di violenza, ma anche di vita e di speranza, come quella suggerita dagli erti fili d'erba, che spuntano dalle fessure di ciascun tavolo⁸⁰.

scultrice identifica la madre, figura delicata, talvolta oppressiva, ma di certo un'amica in cui cercare sempre protezione.

⁸⁰Doris Salsedo realizza le sue opere partendo sempre da un evento sociale ben definito e che la tocca profondamente. In questo caso la Salsedo trae ispirazione sia da un avvenimento accaduto nel suo paese natale, Bogotá, dove l'esercito colombiano (spinto da una promessa di ricompensa statale in cambio dell'eliminazione di più oppositori possibili al governo) uccide un numero elevato di vittime; sia da uno studio fatto personalmente nei sobborghi di Los Angeles, in cui le morti violente sono all'ordine del giorno. Queste due esperienze fanno riflettere l'artista sulla diffusa violenza ormai radicata in certi contesti sociali e sulla mancanza di sepoltura i cui i corpi vengono spesso lasciati. *Plegaria Muda* diventa per tanto un luogo funebre dove ogni vittima uccisa può avere la sua giusta sepoltura, ma anche un luogo di rinascita e di speranza dove alla fine la vita prevale sempre sulla morte.

2.2 L'animazione al femminile

La figura femminile, al pari di quella maschile, ha contribuito sempre e in maniera preziosa alla sperimentazione del cinema d'animazione e tutt'oggi continua a farlo: nel nostro tempo sono molte le donne che operano in questo settore, distinguendosi per il loro ingegno, per l'originalità dei temi e per le loro invenzioni stilistiche⁸¹.

Ci sono donne che ricoprono ruoli importanti nella produzione di film, come lo sono state in passato alcune "pioniere" del genere; ci sono autrici che lavorano e dirigono importanti scuole d'animazione. Ci sono artiste che lavorano e hanno lavorato in coppia con grandi uomini d'animazione, altre che preferiscono operare in completa solitudine, occupandosi in maniera autonoma di tutti quei processi necessari alla realizzazione di un cortometraggio.

Il movimento femminista degli anni settanta ha contribuito notevolmente all'avanzata di molte donne nel settore dell'animazione; sono molte infatti le cineaste che hanno cercato di travalicare il ruolo subordinato⁸², spesso affidatogli all'interno di industrie cinematografiche, per inseguire e raggiungere posizioni più indipendenti.

La crescita di numerosi corsi specifici d'animazione presso Accademie di Belle Arti e Scuole di Cinematografia ha inoltre dato la possibilità di far emergere nuovi talenti, molti dei quali femminili.

Come afferma Jayene Pilling in *Women & Animation*⁸³, gli ultimi anni settanta e gli anni ottanta sono stati fondamentali non solo per l'emergere di un numero elevato di autrici, in particolare nei paesi dell'America settentrionale e del Regno Unito, ma anche per lo sviluppo di lavori specificamente indirizzati a questioni femministe.

La crescita delle donne nel campo dell'animazione, inoltre, è stata influenzata dall'impatto che il femminismo ha avuto nello stanziamento di fondi da parte di istituzioni pubbliche e di reti televisive, oltre che dall'aumento dell'accesso di donne all'interno dei vari media.

⁸¹ Tortora 2010, p. 9

⁸² Fino agli anni sessanta i ruoli ricoperti e affidati alle donne erano spesso subalterni; potevano essere impiegate nell'animazione vera e propria, nella lucidatura, nella realizzazione di disegni, nella coloritura, fino al doppiaggio di personaggi femminili o infantili.

⁸³ Pilling 1992.

Tutto questo ha permesso alla nuova generazione di esplorare liberamente temi concernenti il femminismo o di avere esperienze intime e soggettive, care alla donna.⁸⁴

Nonostante l'universo femminile sia stato parte attiva e creativa di questo settore artistico, sono pochi i libri di storia (per lo meno fino agli anni settanta) che gli hanno dedicato una degna attenzione.

Generalmente il primo nome femminile ad essere segnalato nella storia ufficiale del cinema d'animazione è quello della leggendaria Lotte Reiniger, cineasta tedesca attiva negli anni venti del Novecento e autrice dei uno dei primi lungometraggi del cinema d'animazione d'Europa: *Le aventure del Principe Achmed*⁸⁵.

Gli anni trenta sono contrassegnati dalla pittrice e animatrice May Ellen Bute, autrice di svariati film sperimentali e astratti; mentre tra gli anni quaranta e sessanta si distinguono molteplici artiste che dividono il loro ruolo di autrici con autori d'animazione: sono Claire Parker con Alexandre Alexeieff, Joy Batchelor con John Halas, Faith Elliot con John Hubley e Evelyn Lambart con Norman McLaren.

Negli anni settanta molte cineaste, venute fuori dal movimento femminista, accedono alla realizzazione di film personali attraverso un approccio poetico, grafico e metaforico. È il caso di molte artiste canadesi come Carolyne Leaf, riconosciuta per le sue animazioni con la sabbia nei film *Methamorphosis of Mr. Samsa* e *Two Sisters*, Suzanne Gervais e Lina Gagnon entrambe vincitrici del Gran Prix di Annecy con *Premiers jours*; Vivianne Elnécavé, Michèle Cournoyer, autrice di un film dedicato al complesso tema della pedofilia (*Le chapeau*); Clorinda Warny e Francine Desbiens, due animatrici entrambe impegnate, all'inizio della loro carriera, nella realizzazione di film educativi.

A fine anni settanta si contraddistingue in Gran Bretagna Alison de Vere, con il suo *Mr. Pascal*, premiato al Festival di Annecy; Antoinette Starkiewicz con *Puttin' on the Ritz* e *Hight Fidelity*; Thalma Goldman che affronta in modo lucido il rapporto fra le donne e la sessualità nei film *Stanley* e *Amateur Night* e Vera Neubauer, considerata da molti una pioniera dell'animazione femminista con le sue opere sperimentali *Animation for Live Action* e *The Decision*.

⁸⁴ Fumagalli-Rosselli 2006, p. 12

⁸⁵ Nel 1919 Lotte Reiniger costruisce la prima attrezzatura tecnica per realizzare film di silhouettes; si tratta di uno strumento in grado di animare le figure ritagliate senza particolari effetti scenografici. Attraverso questa attrezzatura l'artista inizia a girare molteplici cortometraggi sperimentali. Per realizzare il lungometraggio, anch'esso eseguito con la tecnica di silhouettes l'artista impiega tre anni di lavoro (1923-1926), trecentomila fotogrammi e un consistente finanziamento offerto dal banchiere Louis Hagen

Negli anni ottanta si assiste in Gran Bretagna ad un vero e proprio boom sia nella produzione di cortometraggi d'autore, sia nel settore commerciale delle serie televisive. Sorgono nuovi talenti, stili e tecniche individuali ed emerge inoltre un folto gruppo di donne, spesso motivate nel loro fare artistico da un'ideologia femminista.

Alcuni finanziamenti stanziati dell'emittente televisiva pubblica Channel 4 permettono inoltre l'esecuzione di una serie di film animati dedicati alle esperienze femminili.

Godono di questi fondi l'animatrice Joanna Quinn, autrice di *Girls Night Out*; Candy Guard realizzatrice della serie televisiva *Pond Life*; Sarah Kennedy, autrice di numerosi cortometraggi come *Nights* e di un'altra famosa serie televisiva, *Crapston Villas*. Sempre grazie alla commissione di Channel 4 emergono Marjut Rimminem e Karen Kelly, autrici di una serie di film animati (*Some Protection*, *Trougt the Glass Ceiling*, *Egon* e *Stressed*) dedicati alle possibili e difficili situazioni in cui possono trovarsi le donne nel lavoro e in carcere; nel campo dell'animazione sperimentale e d'avanguardia le animatrici Kayla Parker, Jayne Parker ed Erica Russel, esecutrice di film astratti come *Feet of Song e Triangle*.

Negli Stati Uniti la rapida ascesa del cinema d'animazione indipendente avviene intorno alla metà degli anni settanta, le figure femminili di maggior rilievo sono Sally Cruikshank, Joanna Priestley, Jane Aaron, Kathy Rose, Mauren Selwood, Karen Aqua e Emily Hubley.

Altre cineaste come Susan Pitt, Mary Beams e Lisa Crafts, dimostrano come l'animazione possa fornire alle artiste uno strumento valido per poter affrontare la sessualità e la sua rappresentazione da un punto di vista femminile.

Ritornando in Europa e precisamente in Francia, si contraddistingue il lavoro artistico di Nicole Dufourche, ricordata per i film noir *Criminal Tango* e *Florenze Miailbe*, acclamata inoltre con il César francese (Oscar), con il film di pittura animata *Au premier dimanche d'août*.

In Olanda emerge, grazie ai supporti statali, Monique Renault, autrice imbevuta di ideologia femminista e nota ai festival d'animazione per i suoi film brevi e sarcastici; mentre in Belgio si contraddistingue l'animatrice Nicole van Goethem con *Een griekse tragedie*, un allegorico racconto di donne che sostengono il fardello imposto dalla tradizione culturale maschile della civilizzazione occidentale.

Nella Germania dell'Est spicca l'autrice Katja Georgi, la cui filmografia spazia dal disegno animato fino ai film di pupazzi; il suo film più noto è *Die Musici*, in cui disegni animati di suonatori si alternano a scene di guerra "dal vero".

Negli anni ottanta la Germania, ed in particolar modo le città di Kassel, Amburgo e Stoccarda, si dotano di numerosi corsi di animazione, in cui affiorano nuovi talenti. Tra questi si ricorda Bettina Bayler, che realizza film dallo stile marcatamente eclettico, e l'americana Kathy Joritz, trasferitasi da pochi anni nel paese tedesco.

In Austria solo agli inizi degli anni ottanta sorge un movimento che si richiama direttamente e con forza al cinema d'animazione.

Il movimento si aggrega attorno alla figura di Maria Lassing, insegnante alla Hochschule für Angewandte Kunst di Vienna da cui escono numerose animatrici "sperimentali" e d'avanguardia.

L'unico nome femminile di risalto nei Paesi scandinavi è quello della giovane artista Nathalie Djurberg, autrice di numerosi film di pupazzi animati che mettono a nudo i suoi personali ricordi e fantasie.

Nell'Europa orientale lo sviluppo del cinema d'animazione è stato segnato per molti decenni dalla politica dei regimi comunisti: il concetto di cinema indipendente si riduce notevolmente e la produzione ricade su molti film didattici improntati sulla propaganda. In quest'atmosfera emergono molte registe, circa una cinquantina nell'unione Sovietica, tutte occupate nella realizzazione di film per bambini.

Dagli anni ottanta anche in questa parte d'Europa s'inizia a produrre animazione dedicata alle esperienze della donna. Lo dimostrano le opere di tre autrici: Helen Kasavila, con il film *We Are Women* (diviso in tre episodi) rappresenta l'esperienza della donna lungo il corso della storia e il racconto di una donna costretta a sopportare l'infedeltà del marito; Rosa Zelma con *Female Astronomy or Extra-Terrestrial Gravity* esplora i ruoli dell'uomo e della donna nella società socialista; Elena Prokorova monitorizza l'intero giorno di una donna in città nel film *From 9 to 6*.

In Lituania si distingue la pittrice Nijole Valadkeviciute con i film *L'enigma* e *Favola spaziale*: impegnata nell'animazione sperimentale, realizza i suoi cortometraggi attraverso varie tecniche artistiche come il collage e la pittura ad olio.

In Polonia emergono la figura di Eva Bibanska con due film interessanti, *Ritratto infedele* e *La Fine*, e quella di Zofia Oraczewska, autrice di una ventina di film tra gli anni sessanta e ottanta; mentre nella Repubblica Ceca ricordiamo spiccano Vasta

Pospisilova, veterana di pupazzi animati, e Michaela Pavlatova, ingaggiata negli Stati Uniti per il film *Repete*.

Nel continente australiano gli animatori indipendenti iniziano ad acquisire maggior spazio grazie al sussidio dell'AFC, Australian Film Commission. Tra gli anni settanta e ottanta emergono alcune animatrici indipendenti come Sara Watt, autrice del film pittorico *Local Dive*, Lee Whitmore realizzatrice di *Ned Whethered* e *On a Full Moon*, Wendy Chandler con il film *The Summer of '77*, e Kathy Smith, cineasta dedita al cinema d'avanguardia.

Nello stesso periodo affiorano in Turchia tre animatrici; si tratta di Meral Simer, Meral Erez e Ayla Seyhan.

Merel Erez realizza una serie di film insieme al marito Cemal Erez. Cortometraggi come *Il gatto*, *Bicicletta*, *Le funi*, *Gelosia*, sono accomunati da frequenti rimandi all'animazione europea, quali il surrealismo del pittore Luis Buñel e i dipinti degli spagnoli Goya e Dalí. Ricordata per il film *Come finisce la primavera*, è invece Merel Erez, mentre l'ultima artista della triade, Ayla Seyhan, è da apprezzare per le sue animazioni con pupazzi animati, tutti eseguiti con strumenti di lavoro economici.

Assolo nell'animazione femminile indiana è Nina Sabnani, attiva dagli anni ottanta. Tra le sue realizzazioni ricordiamo *Matrimonio felice* e *All About Nothing*.

In area giapponese si distingue l'animatrice Mtsue Jimbo premiata in un festival cinematografico con il cortometraggio *La piccola fiammiferaia*.

L'Italia non ha fatto alcuna obiezione all'ingresso di cineaste; essendo troppo impegnata a verificare di esistere.

Contestualmente l'espressione della donna in questo settore non è stata favorita dall'avvento del femminismo.

Così, come afferma Giannalberto Bendazzi

“coloro che hanno fortemente voluto esprimere sé stesse attraverso disegni, plastilina, colori, suoni, hanno potuto farlo alle medesime condizioni degli uomini (condizioni difficili, se si vuol dirla con leggiadria)”⁸⁶.

⁸⁶ Fumagalli-Rosselli 2006, p. 9

Nella storia del cinema d'animazione italiano, ma anche mondiale, spicca fra le pioniere dell'animazione *tout court*, Leontina “Mimma” Indelli, la quale fu tra le prime a essere autrice di film animati e di diversi altri disegni per l'animazione.

Formatasi come disegnatrice e pittrice a Firenze, nel 1934 Leontina Indelli viene chiamata da Giuseppe Maria Lo Duca⁸⁷ a Parigi. Lo scopo principale di Lo Duca è quello di affidarle il ruolo di mente creativa all'interno della casa produttrice DAE (Dessins Animés Européens), da lui stesso costituita.

La Indelli riesce a portare a termine solo *La découverte de l'Amérique*, film molto apprezzato per il suo umorismo e per la sua grafica caricaturale. Altri lavori programmati per lei da parte della DAE non vengono portati a termine a causa delle difficili condizioni finanziarie e tecniche.

Nel 1938 Mimma, dopo essersi congiunta a nozze con il produttore Paul de Roubaix, realizza assieme al marito il cortometraggio *Le coche e la mouche*, film lodato dallo stesso Lo Duca per il tratto “vivo e mordace” dei disegni. Il destino di questo film come quelli precedenti non risulta roseo, infatti, a causa di un incendio e di un'eccessiva penuria di finanziamenti, anche questo progetto non viene portato a termine.

Le varie delusioni portano la disegnatrice ad abbandonare il cinema d'animazione e dedicarsi definitivamente ad una nuova arte: la pittura⁸⁸.

Altra personalità formata in quegli anni è Luciana Pensuti, figlia del pioniere italiano Luigi Liberio Pensuti e moglie del fumettista Vittorio Cossio.

La Pensuti fin da giovane inizia a lavorare all'interno del settore cinematografico, offrendo la sua voce presso gli studi Metro-Goldwyn-Mayer per titoli quali *La vispa Teresa*, cortometraggio animato ideato dal padre e dal poeta romano Carlo Alberto Salustri, in arte Trilussa. Più tardi, nel secondo dopoguerra, realizza, in completa autonomia, due cortometraggi educativi, *La Fissione Atomica* e *L'Atomo* e coodirige insieme al marito il medio metraggio *L'acciarino magico*, premiato per l'animazione alla Mostra del Cinema di Venezia.

⁸⁷ Giuseppe Maria Lo Duca è stato un giornalista, critico e produttore cinematografico. Nel 1935 presenta la giovane Indelli all'inventore del disegno animato Emile Cohl. Cfr. Tortora 2010, pp. 43-44

⁸⁸L'esperienza acquisita dalla Indelli nell'animazione contribuì al suo lavoro di pittrice: nella prima fase, l'artista disegnava in scala 1:1 la composizione generale delle figure. In seguito passava il disegno su carta da ricalco e lo evidenziava sul “verso” con la matita grassa. Infine appoggiava la carta sul supporto finale (legno liscio e duro), sovrapponeandola allo sfondo che su di esso aveva precedentemente dipinto (cielo, nuvole, sole) e trasferiva le immagini ricalcandole con mina dura. La carta da ricalco aveva quindi una funzione di carta carbone. Un altro approccio suggerito dal disegno animato fu la produzione in serie. Spesso la Indelli realizzava decine di quadri per volta, prima dipingeva tutti gli sfondi nel medesimo istante e dopo passava alla stesura dei vari soggetti. Cfr. Fumagalli-Rosselli 2006, pp. 36-39

Oltre alla figlia, Luigi Pensuti si dota di un'altra collaboratrice, Emy Minucci, scompositrice sonora insieme agli architetti Gino Anania e Ugo Amadoro, di diversi cortometraggi didattici e scientifici.

Alla travagliata realizzazione de *La rosa di Bagdad*, capolavoro animato diretto da Anton Gino Domeneghini, collaborano anche molte donne, specialmente come doppiatrici e coloritrici. In questo contesto un ruolo di notevole importanza è rivestito da Carla Ruffinelli, illustratrice, pittrice, giornalista di moda, nonché unica animatrice donna del film.

Dagli anni Sessanta la componente femminile all'interno del settore dell'animazione si incrementa. Questo fenomeno si manifesta in particolar modo a Milano, Firenze e Roma, maggiori centri di produzione di film d'animazione in Italia.

A Roma il reparto INCOM⁸⁹ si dota di molteplici coloritrici come Luciana Arca, Adonella De Rossi, Francesca Bolic e le sorelle Bassotti, Rita e Sandra; tutte dirette dalla caporeparto Elena Boccatto.

A Milano, Bambina Jeri Galimberti collabora con Gino Gavioli per i mediometraggi *La pentola miracolosa*, *La lunga calza verde* e *Putiferio va alla guerra*; mentre Margherita Saccaro contribuisce a filmati sperimentali di Giulio Cingoli per il *trailer* animato di *Giulietta degli spiriti* di Federico Fellini e del successivo Fellini *Satyricon*.

Nella seconda metà degli anni Sessanta, Giuliano Cenci, aiutato dal fratello Renzo, dà vita allo studio Cartoons Cinematografica Italiana.

Come sostiene l'animatore e storico dell'animazione italiana Mario Verger

“Cenci fu il primo a mettere le donne alla pari degli uomini, togliendo quei ruoli decisamente noiosi e subalterni che fino allora le avevano relegate alla coloriture, integrandole a pieno titolo in diverse e importanti mansioni professionali.”⁹⁰

Nello studio lavorano Albertina Ranieri, moglie di Cenci e direttrice del reparto colore; Rosanna Androni, supervisionatrice dei costumi; Margherita Dini Fanetti, segretaria di produzione; e tutta una serie di animatrici-intercalatrici e coloritrici quali Valeria Pronti,

⁸⁹ Società italiana di produzione creata in epoca fascista e con l'appoggio del regime da Sandro Pallavicini; in aperta concorrenza con lo statale Istituto L.U.C.E., è stata realizzatrice di cinegiornali e filmati d'attualità. Il reparto di Roma si occupò fin dai primi anni Sessanta di alcuni cortometraggi a soggetto, di alcuni caroselli (*Tic-Tac*) e di intermezzi del cartone animato *Ulisse e l'ombra*.

⁹⁰Tortora 2010, pp. 99-100

Rossella Del Turco, Rosaria Palazzolo; Anna Gianni; Fernanda Giomi, Fiorenza Margherini, Lina Cherubini, Laura Foschi, Pia Lizzadro.

A Roma, sempre attorno alla metà degli anni sessanta, lo studio Corona Cinematografica, già dotato in passato di collaboratrici donne come Gianna Foschi, Rita Ciucci, Franca Branchini e Fausta D'Eufemia, fa emergere molteplici registe impegnate in film documentari commissionati dai Premi Governativi.

Tra queste vi è Maria Grazia Hay (moglie di Manfredo Manfredi) che tra il 1966 e il 1969 realizza due cortometraggi *Homo Sapiens* e *La costola d'Adamo* e Rosa Foschi, moglie dell'animatore Luca Patella.

Tra il 1967 e il 1971 Rosa Foschi Patella porta a compimento sei cortometraggi, combinando una profonda conoscenza delle diverse tecniche stilistiche con una forte capacità immaginativa. Tra questi brevi film spicca *Lettera antiqua*, testimonianza del grande interesse della cineasta per la poesia, e *Amour du cinéma*, un assemblaggio di pezzi, tratti dal film del marito Luca Patella, in cui la Foschi dichiara il suo amore per il cinema e per la sperimentazione.

Alla stessa casa di produzione collabora anche Gianna Gelmetti, autrice del film *Lassammo fa'*, commissionato dall'Istituto Luce e dei successivi cortometraggi *Antiche liriche d'amore*, *Oh quante belle storie Madama Dorè* e *Mago e Stringa*.

A partire dagli anni settanta, emergono anche le prime sperimentazioni in plastilina di Fusako Yusaki, artista e scultrice giapponese, arrivata in Italia nel 1964.

Yusaki debutta nel mondo dell'animazione con uno spot pubblicitario: il liquore Fernet Branca.

Dentro alle animazioni di Yusaki vi è la sua grande passione per la scultura, un'arte, a parere dell'artista, in grado di esprimere il concetto di transitorietà e di cambiamento, cui tutte le cose sono soggette⁹¹. La plastilina, modellata di fronte all'obiettivo della macchina da presa, diventa il mezzo prediletto per poter esprimere questo pensiero.

Nel 1972 l'autrice giapponese realizza il suo primo film, *Pentalogia del mondo perduto*, dedicato a temi come la natura, l'inquinamento, il traffico, il lavoro e lo Spazio; qualche anno dopo dà vita ad altri tre film, *Ballata dell'omino stanco*, *Omoide*, *Termituomo*.

Presto diventa autrice indipendente confermando il suo valore artistico con *Ama gli animali*, premiato al XVI° Salone Biennale Comics di Lucca, *Buongiorno*, *Stagioni senza*

⁹¹ Il concetto di transitorietà, caro all'artista, viene testimoniato da alcune monumentali sculture in cemento realizzato a partire da una forma di paglia, materiale che attesta la sua fragilità in rapporto alla solidità del cemento.

parole segnalato al Festival del Cinema d'Animazione di Annecy, e una serie di cartoni animati commissionati dalla rete svizzera e giapponese.

Alla fine degli anni ottanta, nuove autrici iniziano ad affermarsi e ad esprimersi artisticamente attraverso il cinema d'animazione.

Un punto di svolta si ha nel 1987, anno in cui Antonella Abbatiello, illustratrice di valore, riscuote un importante successo con il cortometraggio *Icaro*.

Le critiche positive espresse sul film e l'ingresso dell'animatrice nell'olimpico dell'animazione italiana infondono coraggio e nuova propulsione a molte colleghe.

Dal centro sperimentale di Cinematografia di Roma, sotto la guida di Giulio Gianini, escono molte autrici. Una di queste è Francesca Ravello de Santi, artista che percorre in maniera del tutto personale e innovativa lo stretto legame fra animazione e arti visive, lavorando spesso a stretto contatto con artisti contemporanei.

I suoi film d'autore vengono molto apprezzati tanto da partecipare anche ad eventi di prestigio come la Mostra internazionale d'arte cinematografica a Venezia.

Il coinvolgimento dell'autrice per il mondo dell'arte è attestato fin dal suo primo cortometraggio, *Paris '900*, documentario animato sulle Avanguardie parigine del primo Novecento e dal successivo *Tänze vor Angst*, film sperimentale influenzato dalla pittura di Paul Klee.

L'orientamento artistico definitivo viene raggiunto dalla Ravello con il film *Le maschere della notte*, testimonianza di una stretta collaborazione fra la cineasta, l'artista Emilio Prini e il poeta Francesco Serra. Da questo momento infatti l'animatrice decide di lavorare solo come regista utilizzando materiale artistico altrui.

Il cortometraggio *Andando controvento*, presentato in occasione della personale dell'artista Carla Accardi presso il Castello di Rivoli, è il risultato compiuto di questo nuovo approdo. Il film realizzato con diverse tecniche d'animazione, ha come soggetto principale l'opera astratta dell'artista italiana.

Nel 1997 Francesca Ravello collabora invece con l'artista Luigi Ontani, per la messa in opere del film *Cartonimatologia*, dedicato all'esplorazione della mitologia e dell'arte classica.

La cooperazione con figure artistiche continua con *La Recherche de ma mère*, dove la regista lavora a stretto contatto con la pittrice Paola Gandolfi e con i suoi dipinti simbolisti dedicati alla figura femminile.

La realizzazione di questo cortometraggio viene curata anche da un'altra animatrice di notevole valore: Elena Chiesa.

Diplomata al Centro Arte e Mestieri di Roma (Cams), l'autrice genovese si forma negli studi di Bruno Bozzetto, Giuseppe Laganà, Roberto Casale e Giovanni Ferrari per poi frequentare la scuola di Computer Graphics del Politecnico di Milano e il Magic Lab a Los Angeles (Laboratorio di ricerca d'animazione virtuale della Warnes Bros).

È una delle prime animatrici italiane a dedicarsi all'animazione computerizzata, tanto da fondare nel 2005 a Roma la Epics Extraordinary Pictures, uno studio di effetti visivi tecnologici.

La prima produzione in digitale realizzata da Elena Chiesa è *Green Movie Movie* (1991), film premiato al festival IMAGINA di Montecarlo.

Allo stesso modo di Francesca Ravello, anche le produzioni di quest'autrice escono dal circuito esclusivamente cinematografico; diversi sono infatti i film dedicati alla rappresentazione visiva di poesie contemporanee. È il caso del cortometraggio *Felix Dennis* e di *Video Poetry*, proiettato nel 2001 presso la Galleria d'Arte Moderna di Bologna.

Elemento ricorrente nello stile dell'autrice è la sfocatura delle figure, componente ottenuta mediante lo “scioglimento pittorico dei pixel”⁹².

Una piccola perla nel cinema d'animazione italiano è il film *Un amore*, realizzato dalla pittrice e illustratrice Laura Federici. Nato per introdurre le sequenze “dal vero” dell'omonimo film di Gian Maria Tavarelli, l'animazione si compone di dodici episodi ognuno costruito mediante la tecnica del collage e con diverse gradazioni di colore.

Nel contesto urbinato spiccano alcune giovani autrici diplomate presso il corso di perfezionamento in cinema d'animazione (Scuola d'Arte di Urbino).

In generale vi è la propensione comune a impiegare il disegno animato come tecnica preferenziale e ad esprimere attraverso l'arte dell'animazione le proprie emozioni, positive o negative che siano.

In alcune autrici come Claudia Muratori affiora l'inclinazione a riflettere in maniera quasi ossessiva sul corpo femminile, in altre domina la tendenza all'attesa e alle atmosfere sospese. Azioni quotidiane, come leggere un libro o fare una doccia vengono vissuti dalle artiste come momenti epifanici, lo dimostrano i cortometraggi *Pagina 16* di Tiziana Cerri e *Disarmonie del verbo* di Camilla Gulini.

⁹² Tecnica inventata e sperimentata da Elena Chiesa. Cfr. Fumagalli-Rosselli 2006, p. 28

L'attesa è un tema centrale anche nei cortometraggi di Magda Guidi, anch'essa diplomatasi presso la scuola d'arte di Urbino. L'autrice si contraddistingue per l'uso del colore acrilico su carta, impiegato fin dal suo primo metraggio, *Sì, però*.

Nei film di Magda Guidi sono spesso ricorrenti le ricche pennellate di colore che esaltano il movimento e lo spazio nero circostante le figure, in grado di spostare e concentrare l'attenzione dello spettatore sull'interiorità dei personaggi. I soggetti, sempre persone e spesso di sesso femminile, vengono rappresentati con uno sguardo malinconico e pensieroso, accentuando quella sensazione di sospensione che è peculiare nello stile dell'artista.

In questi anni sono molte le autrici che affiancano il proprio lavoro autoriale con altre attività lavorative, come l'insegnamento dell'arte del cinema d'animazione presso le scuole. Basta pensare a Stefania Gallo, docente di animazione 2D presso la Scuola Nazionale di Cinema - Animazione a Chieri (CSC), a Paola Piozzi, anch'essa insegnante presso scuole estere e impegnata in progetti di formazione e cooperazione nei paesi dell'India e del Burkina Faso.

Vi è anche Annalisa Corsi, docente d'animazione presso una scuola di Latina e Laura Fiori, coordinatrice didattica del Corso di Computer Grafica presso l'Istituto europeo di Design a Milano ed ex direttrice artistica dello studio cinematografico Lanterna Magica. Tante altre le artiste, qui non citate, continuano tutt'oggi a lavorare in piena autonomia o presso studi cinematografici; sperimentano tecniche nuove, danno spazio alla propria creatività e fantasia per rappresentare i propri pensieri e la propria interiorità. Ursula Ferrara è proprio una di queste.

III Ursula Ferrara

3.1 Introduzione alla figura artistica di Ursula Ferrara

“Fra tutte le specie animali, l’uomo è senza dubbio il solo a mettere egli stesso alla prova le sue facoltà, per superare i suoi risultati. [...]. Sì, la natura dell’uomo è quella di uno sfidante. Ogni suo nuovo exploit presenta a lui stesso, una nuova sfida”⁹³.

Alexandre Alexeieff

Sfidare la staticità di un disegno, immaginare un dipinto in movimento, raccontare i propri pensieri attraverso una successione di immagini; unire la fotografia e il disegno in un originale linguaggio espressivo: quattro obiettivi che Ursula Ferrara raggiunge attraverso un’unica forma creativa, il cinema d’animazione⁹⁴.

L’accostamento dell’artista al cinema d’animazione avviene intorno ai primi anni ottanta del Novecento. Giovanissima e appena uscita dagli studi accademici, l’autrice lavora nel campo della grafica, a contatto con editorie, agenzie pubblicitarie e reti televisive private⁹⁵. È un modo per mettere a frutto le sue esperienze accademiche e sostenere economicamente i suoi continui esperimenti.

L’interesse per le Belle Arti è fortemente presente nell’ambiente familiare dell’animatrice, tanto da pensare che le sue ricerche artistiche si siano generate proprio in questo contesto: il padre, Giorgio Ferrara, è stato un vulcanologo e un grande amante della fotografia, mentre la madre, Milena Moriani, è una nota pittrice e scultrice pisana.

È proprio la figura materna, come confessa Ursula Ferrara in una conversazione, a stimolarla nella ricerca del movimento all’interno delle sue rappresentazioni: “Mia madre mi rimproverava sempre; nei miei disegni non riusciva a cogliere il senso del movimento, lo considerava debole, se non del tutto assente”.

Eppure l’artista riesce a conquistare fin da subito il pubblico: all’età di dieci anni raggiunge il podio insieme ad altri piccoli concorrenti in una gara di disegno e pittura;

⁹³ Bendazzi 1988, p. XVII

⁹⁴ Ursula Ferrara nasce a Pisa il 28 maggio 1961. A diciotto anni, dopo la maturità magistrale, la Ferrara si iscrive all’Istituto d’Arte di Porta Romana a Firenze. Frequenta la sezione di grafica pubblicitaria e fotografia e tutti i laboratori di tecniche artistiche: disegno dal vero, disegno geometrico, incisione, litografia, tempera, olio, acquerello. In questo contesto Ursula Ferrara approfondisce i suoi studi anche sulla storia dell’arte subendo la fascinazione per i grandi classici della pittura, del disegno e della scultura.

⁹⁵ La tv libera locale Telegranducato di Livorno commissiona all’artista “Musica a merenda” sigla semi-animata impiegata per un programma televisivo della rete.

mentre nel 1981 si conferma vincitrice grazie ad un disegno dedicato alla festa dei lavoratori, richiesto per l'occasione in un concorso regionale della Toscana.

Come abbiamo accennato in precedenza, il primo approccio della disegnatrice al cinema d'animazione avviene nei primi anni Ottanta. Questi anni si presentano critici sia per l'industria cinematografica, sia per la produzione del cinema d'animazione: perfino la Walt Disney Pictures rimane coinvolta in questa fase di declino.

La situazione nel nostro Paese è ancora più sconcertante, l'immobilismo produttivo domina nello scenario italiano. La chiusura di "Carosello", programma televisivo determinante per la nascita di diversi studi d'animazione, segna l'inizio di questa fase. Inutile dire che la produzione italiana di questi anni è del tutto congelata: pochissimi studi lavorano prevalentemente per la pubblicità comportando l'acquisto da parte delle reti televisive di prodotti seriali importati.

Di fronte a questo contesto l'artista decide di intraprendere due strade: una basata sulla documentazione personale e autonoma della realizzazione di cortometraggi d'animazione, l'altra basata sulla ricerca di manifestazioni e mostre in paesi stranieri dedicate all'ambito in questione.

Nel primo caso si dimostra di notevole importanza lo studio da parte della Ferrara di un piccolo ma efficace manuale, *Come realizzare cartoni animati* testo scritto da due animatori, John Halas e Bob Privett, che le permette di realizzare i suoi primi esperimenti animati. Nel secondo caso, risulta fondamentale una mostra visitata dall'artista nella capitale francese, dal titolo *Portrait d'un studio d'animation*.

La mostra, realizzata nel 1984, ospita alcuni film svolti da artisti emergenti dello Studio francese d'animazione del National Film Board of Canada.

Oltre alle opere "animate" l'evento ospita anche alcuni artisti che dimostrano al pubblico le norme esecutive di un cortometraggio.

La presenza e il lavoro di Viviane Elnécavé, animatrice egiziana, conquista maggiormente l'interesse della Ferrara che a tal proposito afferma: "Mi ricordo ancora, che c'era un'autrice che stava disegnando un film intitolato *Luna, Luna, Luna*, film in bianco e nero dai segni molto leggeri; mi aveva veramente affascinato⁹⁶. Pensai che

⁹⁶ Anticipatore delle suggestive atmosfere grottesche di Tim Burton, il film di Viviane Elnécavé, realizzato nel 1981, ha come soggetto una ragazza sonnambula. Ricordiamo brevemente la trama: una giovane si sveglia in sogno durante la notte e si trova a dover percorrere una foresta lugubre e magica. Creature della notte, alberi animati, pipistrelli spaventano la ragazzina, fino a che un coniglio bianco riesce a soccorrerla svegliandola dal terribile incubo. Cfr. *Portrait d'un studio d'animation, l'art et le cinéma image par image*, catalogo della mostra (Parigi 1984), Office National du Film du Canada, 1983.

potevo fare anch'io qualcosa di simile, che le mie scelte erano legittime; scavare in quel mondo e in quel momento era la strada più giusta da seguire per il mio personale percorso artistico”.

Questa esperienza, più di tutte le altre, ha saputo infondere all'artista il giusto spirito per realizzare in piena autonomia cortometraggi d'animazione; nel prossimo paragrafo approfondiremo maggiormente le motivazioni che hanno portato Ursula Ferrara a scegliere il linguaggio espressivo del cinema d'animazione.

3.2 Scegliere il cinema d'animazione

Una delle ragioni fondamentali che portano Ursula Ferrara alla scelta del cinema d'animazione è il concetto di movimento.

A tal proposito due storici cinematografici, Giaime Alonge e Alessandro Amaducci, sostengono che i pittori, e in particolar modo quelli appartenenti alle Avanguardie del primo Novecento, hanno fatto riferimento al cinema, sia per costruire il movimento, sia per liberare le loro opere da quella sensazione permanente di “tempo bloccato”⁹⁷.

La medesima sensazione di staticità è avvertita anche da Ursula Ferrara nei suoi disegni e nelle sue pitture giovanili.

A livello personale l'artista dichiara che il cinema, e in particolar modo il cinema animato, rappresentano una modalità più conforme a generare ed esaminare il movimento; è inoltre uno strumento utile che permette di non soffermarsi alla sola idea di moto ma di crearlo in un tempo reale.

La giovinezza e l'ingenuità della disegnatrice la portano a concepire questa forma espressiva come primordiale, ancora tutta da scoprire e inventare; senza sapere che esiste già una lunga tradizione del cinema d'animazione, iniziata ufficialmente da più di un secolo.

L'atteggiamento della Ferrara non deve essere inteso come atto di presunzione, ma piuttosto come inclinazione naturale verso questa tipologia di medium: inconsciamente e istintivamente la disegnatrice riesce a ripercorre quelle tappe e quelle sensazioni che generalmente provano gli animatori quando realizzano un film d'animazione.

Un'altra componente che porta l'artista a tale scelta è l'esigenza del racconto.

Secondo l'animatrice, il cortometraggio, pur avendo un tempo strettissimo, ha la capacità di racchiudere maggiormente tutto ciò che si vuole esprimere. E' un flusso continuo, infinito se si vuole, che si distacca, proprio per questa caratteristica, dalla superficie limitata di un foglio di carta o di una tela.

Per l'artista, l'immagine di un quadro implica una contemplazione, un momento di lettura e di riflessione profonda per essere compresa; nel cinema d'animazione la contemplazione è quasi impossibile; le immagini si susseguono in un tempo così veloce che il nostro sguardo non è in grado di potersi soffermare su ognuna. Come lei stessa spiega: “nel cinema d'animazione le immagini sono un po' come un fiume in piena, si

⁹⁷ Alonge-Amaducci 2007, p. 84

può solo essere travolti, investiti, dalle immagini in movimento, senza compiere alcuna fatica”.

L’arte del disegno e della fotografia sono infine i restanti motivi che portano la Ferrara a realizzare cortometraggi d’animazione.

La sua volontà sta proprio nel cercare di unire due discipline amate e alle quali è stata sempre affezionata. Per lei l’animazione è “un po’ la sintesi di queste due arti”.

L’interesse dell’animatrice per l’arte della fotografia e la dimestichezza con il mezzo si manifestano fin da piccola: la sua prima macchina fotografica, una *Ferrania*, scelta in un catalogo di regali, viene ricevuta all’età di sette anni; tre anni dopo la piccola Ferrara impara ad utilizzare anche la *Polaroid*, vinta in occasione di un concorso di disegno per bambini.

Sempre in borsa e custodita con attenzione è invece la *Leica M3*, macchina fotografica regalata dal padre all’età di quattordici anni. A quell’età Ursula Ferrara inizia a imparare la tecnica di sviluppo e stampa della fotografia; una stanza della casa si trasforma in un vero e proprio laboratorio domestico in cui poter compiere vari esperimenti.

Dalle varie macchine fotografiche l’animatrice passa all’impiego di alcune cineprese di diverso formato, con le quali inizia a filmare i propri disegni: parte dalla cinepresa più piccola, la Super8, per poi passare alla 16mm, macchina da presa con cui tutt’oggi filma i suoi cortometraggi d’animazione.

3.3 Debiti artistici, scelte stilistiche, tematiche

“Attraverso gli anni ho avuto vari innamoramenti, poi tradimenti poi distacchi e riavvicinamenti con tutti quelli che mi potevano insegnare qualcosa. Perché anch’io cambiavo. Mi spiego: Ho amato tantissimo l’Art Nouveau, lo struggente Klimt, il geniale Gaudi, le sedie di Mackintosh, i vetri di Lalique. Per poi un giorno, che sembra che arrivi all’improvviso (ma così non è), trovarli insolitamente stucchevoli, precisini, raffinati, un po’ vuoti e lontani dalla realtà. E allora un nuovo sbandamento: Picasso e le sue rivoluzioni nel disegno, nella pittura; il suo *Guernica* che è un atto politico che vale più di mille oratori... Poi di nuovo il distacco [...], stacchi l’uomo dall’opera e cerchi un’altra verità e per la prima volta ti commuovi davvero davanti alle carni appese dall’alcolico Soutine. Poi vuoi capire e capisci sempre di più, allora torni indietro, rivedi altre cose che non avevi visto.

Questo elenco di maestri è limitatissimo: tutti quelli che ho studiato o incontrato mi hanno comunque lasciato qualcosa.[...] Mi attrae *quasi* tutto quello che è prodotto dalla creatività dell’uomo”⁹⁸.

La frequentazione di un Istituto d’Arte ha portato Ursula Ferrara a misurarsi con le opere di molti artisti della storia presente e passata e a soffermarsi quotidianamente sulla “maniera” artistica di ognuno.

Quello di Ursula Ferrara non è un “copiare” ma piuttosto imitare uno stile, comprendere quindi la natura tecnica, il meccanismo e lo studio che vi sono dietro. Pertanto, quando l’autrice si pone di fronte ad un’opera di un’artista significativo come potrebbe essere quella di Picasso, lo fa con cautela, cercando di catturarne l’essenza e lo spirito, reinterpretandola in chiave personale.

Nei cortometraggi la Ferrara arriva spesso ad ottenere particolari risultati cinematografici, grazie ad alcune intuizioni: il desiderio continuo di sperimentare e di usufruire di linguaggi espressivi nuovi la porta in maniera naturale a superare dei limiti tecnici e ad ottenere l’effetto desiderato. È quindi un percorso in ascesa, un’anabasi, che l’artista compie da sola, in quanto autodidatta, nel susseguirsi degli anni.

“Io sono autodidatta purtroppo. Perché mi sarebbe piaciuto fare una scuola, avere qualcuno, cui rubare i segreti. [...] Invece i miei risultati sono legati ad una sorta di “sbagliando s’impara”, che implica un grande dispendio di tempo”⁹⁹.

Una sorta di sviluppo - o forse è meglio dire rivoluzione - si ha anche in ambito strettamente artistico nello stile di ogni cortometraggio: Ursula Ferrara inizia il suo

⁹⁸Ferrara 2007, pp. 24-25

⁹⁹Stucchi-Volpi 1998, p. 61

percorso di autrice d'animazione con la grafica; il disegno a mano libera è la prima tecnica che le viene insegnata all'Istituto ed è la prima che utilizza nel suo film d'esordio (*Lucidi Folli*).

Il disegno essenziale e lineare si riempie col passare del tempo di ombreggiature, di luci, di chiaroscuri (*Congiuntivo futuro, Amore Asimmetrico, Come Personè*). Arriva poi il colore, che riempie con la sua materia le figure e mette definitivamente da parte il solo impiego del nero.

“Il fatto di arrivare al colore è un processo naturale, chiunque abbia frequentato un'Accademia sa che si parte sempre prima dal disegno, poi il chiaroscuro, infine il colore. [...] Così dopo aver <<esaurito>> una sola linea nera aggiungi l'ombreggiatura, poi aggiungi chiaroscuro e volume, poi ti alzi e ti accorgi che il bianco e nero non ti basta più, prendi coraggio (o umiltà?) e affronti finalmente il colore”¹⁰⁰.

Con il colore Ursula Ferrara riesce ad ottenere una particolare sensazione di “pittura in movimento”. Se nei cortometraggi *Quasi niente* e *La partita* le singole figure si riescono facilmente ad individuare, in *Cinque Stanze* le calde tonalità dei pastelli a olio si fondono definitivamente con la superficie, dando una sensazione di scioglimento dell'immagine arrivando a punte di astrazione totale.

Ursula Ferrara compie così un altro passo in avanti: comprende infatti che nel linguaggio del cinema d'animazione spesso non importa definire la singola immagine del fotogramma, poiché il movimento in sequenza di ognuno può generare la figura desiderata e la sua dinamicità nello spazio. È la percezione dell'occhio che costruisce il legame tra una sequenza e l'altra.

Con l'ultimo cortometraggio autoprodotta, *News*, l'autrice arriva a fondere diversi stili artistici: pittura, fotografia, disegno, collage, acquerelli, mischiati a stoffa, gesso, colla, bruciature, spazzatura. Una sorta di “tableau - piege” animato dove ogni elemento inserito assume un preciso significato.

Seppur ripresi a “passo a uno” e uniti assieme per realizzare un unico cortometraggio, ogni fotogramma disegnato o dipinto, ha comunque dietro un lavoro impegnativo e una precisa valenza estetica¹⁰¹.

Il metodo di realizzazione di ciascun'opera filmica non è unico, ma va di pari passo con le continue sperimentazioni cui l'artista affronta.

¹⁰⁰Ferrara 2007, p. 25

¹⁰¹Esclusi i sipari animati commissionati, Ursula Ferrara ha impiegato circa due anni per la realizzazione di ciascun cortometraggio.

“Il metodo di lavoro! È la parola metodo che non so spiegare. È come se partissi da dei lampi, delle piccole intuizioni, delle voci interne che vedo e che ritornano anche involontariamente e si scremano dal latte della mia testa. Allora incomincio a inseguirle e lavorarci sopra!”¹⁰².

Per quanto riguarda i temi dei vari cortometraggi, l'artista ama raccontare la vita reale, le esperienze che ogni essere umano vive quotidianamente. Gli spazi esterni, quelli più frequentati, o quelli interni, come gli ambienti domestici, diventano i luoghi privilegiati e più idonei per rappresentare e descrivere ogni avvenimento. Anche i momenti più intimi e personali raccontati all'interno di ciascun cortometraggio diventano familiari per lo spettatore. Quello di Ursula Ferrara è uno sguardo attento, pronto a cogliere i minimi dettagli di ogni cosa che la incuriosisce.

“Mi interessa raccontare le persone, perché, ancora prima, mi interessa osservarle. Se vedo qualcuno che attraversa la strada, mi chiedo: <<Chissà cosa pensa, qual è la sua vita, se c'è un altro che lo ama o no...>>. Quando sono davanti al foglio bianco – che a volte resta tale – quelle impressioni riaffiorano come tratti o come colori... Per me esistono molteplici famiglie: la vecchietta vedova con il suo cane è una famiglia, due zie che crescono un bimbo con i genitori lontani è una famiglia, il babbo e la mamma e sei figli sono una famiglia, una mamma divorziata con due bimbi è una famiglia, il portinaio col suo gatto è una famiglia, due uomini o due donne che si amano sono una famiglia”¹⁰³.

Per tanto ogni film è in primo luogo un racconto personale dell'autrice e allo stesso tempo uno spaccato di vita che riguarda la collettività. Persone, animali, oggetti, natura, eros, amore, odio, cibo, ricordi: tutto assume un valore e un significato profondo per l'artista.

¹⁰² Ferrara 2007, p. 25

¹⁰³ Ibidem.

3.4 Musica, suoni e rumori

“Fin dal mio primissimo esperimento *Lucidi Follì*, avrei voluto mescolare suoni e musica, ma tecnicamente, la faccenda risultava troppo complicata. I registratori del suono professionali erano seppur bellissimi, ingombranti, pesanti e difficili da usare. Quindi mi sono limitata ad accompagnare le immagini con la musica”¹⁰⁴.

Per la colonna sonora dei primi quattro cortometraggi, Ursula Ferrara ricorre all'impiego di sola musica: è una scelta dettata sia dalla semplicità del mezzo sia dal fatto che non ha ancora a disposizione un mezzo con cui poter registrare personalmente suoni e rumori.

L'associazione immagine-suono avviene all'incirca in maniera parallela: nel momento stesso in cui l'autrice dà avvio al lungo processo di realizzazione di ciascun fotogramma, viene decisa la colonna sonora. Le fonti audio cui attinge sono sostanzialmente i dischi e le cassette (in cui sono registrate le musiche e i suoni), la radio e la televisione.

Con l'avvento del DAT (Digital Audio Tape), messo in commercio dalla Sony a partire dal 1987, si ha la possibilità di registrare e riprodurre in digitale qualsiasi tipologia di audio.

È proprio con un DAT che l'artista riesce a realizzare personali colonne sonore per i futuri cortometraggi. Non solo vengono registrati suoni e rumori nelle più svariate occasioni ma ne vengono anche composti di nuovi.

Dal mare della Corsica, dal rumore del treno, delle partite di calcio di serie B fino ai suoni più intimi come i sospiri e baci di due fidanzati, tutto assume per l'artista una musicalità che può liberamente essere inserita in funzione del film.

Le colonne sonore composte dall'autrice sono, in alcuni casi, fondamentali perchè guidano lo spettatore nelle varie sequenze delle immagini connotandole di significato.

“Con il primo film a colori, *Quasi Niente*, sono riuscita finalmente a realizzare una vera colonna sonora con un piccolo DAT [...] Ho registrato suoni, rumori ed effetti durante i miei viaggi, poi li ho mescolati con pochissima musica ed ho intersecato il tutto con le immagini. Ogni film è come se avesse un suo battito interno scandito dal ritmo delle immagini che si susseguono: Cerco di rispettare quel ritmo quando lavoro alla colonna sonora”¹⁰⁵.

¹⁰⁴ Ferrara 2007, p. 25

¹⁰⁵Ibidem.

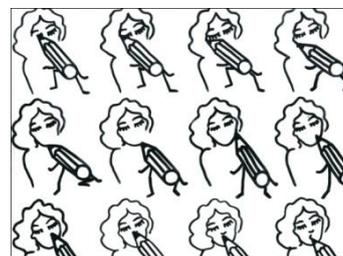
IV Grafica, pittura, collage

4.1 Metamorfosi grafiche: LUCIDI FOLLI e CONGIUNTIVO

FUTURO

Tra il 1986 e il 1988 Ursula Ferrara realizza due film d'animazione: *Lucidi Folli* e *Congiuntivo Futuro*.

Pochi minuti (circa centoventi secondi ognuno) raccolti in quasi tremila disegni.



Entrambi i film sono stati eseguiti in seguito ad alcuni tentativi effettuati dall'artista durante il suo percorso di studi: *Lucidi Folli* può essere considerato il primo “esperimento” animato riuscito.

La linea, nella sua semplicità ed essenzialità, è la protagonista assoluta di questo primo cortometraggio. Non esiste una trama ma solo una serie inarrestabile di metamorfosi. Non vi



sono chiaroscuri, sfumature e prospettiva; è presente solo una spessa linea nera, sollecitata dal ritmo frizzante di una canzone francese: *Le Pornographe* di George Brassens.

Il bianco e il nero contraddistingue anche lo stile grafico del secondo film, *Congiuntivo Futuro*; in questo caso gli effetti chiaroscurali contribuiscono a dare un maggior volume alle varie figure.



Anche le inquadrature cominciano a riempirsi:

compaiono i primi sfondi, si avverte lo studio delle tecniche cinematografiche (campo, controcampo, zoom, travelling) e si realizzano ambientazioni di brevissimi episodi. Tutto è finalizzato a generare un racconto.



La figura umana, in particolar modo quella femminile è la colonna portante dei due cortometraggi: la donna, ritratta spesso nella sua nudità, è indagata nella sua fisicità carnale, nella sua capacità di generare la vita e nelle sue molteplici relazioni con il prossimo, in particolar modo con il sesso maschile.

Ambedue i cortometraggi sono stati realizzati su lucidi trasparenti, adagiati su uno strato di carta velina bianca e senza l'ausilio di un tavolino luminoso.

Per disegnare le immagini del primo film, l'artista si è servita di un pennarello nero (*Permanent*); nel secondo caso è stata utilizzata una matita nera grassa (matita *Fila* per occhi).

La ripresa delle immagini è avvenuta mediante la tecnica del passo a uno, con l'ausilio di una cinepresa da 16 mm montata su un dispositivo artigianale (Stativo di un Durst).

Lucidi Follì è stato girato e sviluppato più volte: una volta il cortometraggio è stato montato al contrario da parte dell'artista e portato a sviluppare nell'ospedale di Pisa, tramite una sviluppatrice utilizzata per angiografie di arterie del cuore.

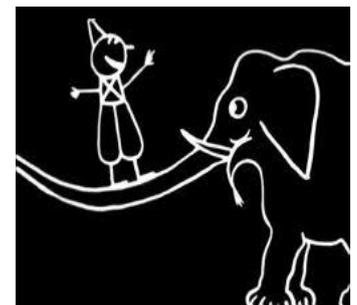
In un'altra occasione il film, rimontato in maniera corretta, è stato sviluppato a Parigi all'interno del laboratorio *Cinevideo Labo*.

Il laboratorio ha proceduto alla stampa della pellicola e al montaggio delle immagini con la musica.

Lo sviluppo e la sincronizzazione di *Congiuntivo Futuro* sono avvenuti invece in Italia, presso gli studi romani di Cinecittà.

Per la colonna sonora del secondo film l'animatrice ha scelto una musica di Luis Enriques Bacalov per i New Trolls dal titolo *L'allegro del concerto grosso*.

La visione del primo cortometraggio, caratterizzato da un'essenzialità lineare, credo si possa in qualche modo ricondurre ai disegni animati di uno storico personaggio del cinema d'animazione, Èmile Cohl¹⁰⁶.



Èmile Cohl, *Fantasmagorie*, 1908

L'esordio dell'animatore francese avviene nel 1908 con la realizzazione di *Fantasmagorie*¹⁰⁷, film a disegni animati che inaugura una lunga serie di brevi cortometraggi d'animazione.

Al contrario di Ursula Ferrara, Cohl disegna una linea bianca su uno sfondo nero con lo scopo di creare un maggior effetto visivo all'interno della sala buia del cinema.

¹⁰⁶Èmile Cohl fu il primo uomo di cinema che ebbe l'idea di realizzare dei disegni e riprodurli cinematograficamente. La tecnica impiegata era piuttosto semplice: egli disegnava su fogli bianchi, con inchiostro di china le fasi dei movimenti dei personaggi. Non faceva uso di colore, ombreggiature e luci. Le figure disegnate venivano in seguito riprese con la tecnica del "passo a uno" e proiettate su una pellicola negativa in modo tale da ottenere disegni bianchi su fondo nero.

¹⁰⁷ *Fantasmagorie* è un cortometraggio della durata di due minuti, tutto costruito sulle mutazioni impercettibili di varie figure.

Il disegno elementare di Cohl, il suo limitarsi a pochi tratti o a una linea continua che si anima e si trasforma sullo schermo, consente di concentrare tutta l'attenzione dello spettatore sul movimento e sulle trasformazioni.

A tal proposito Gianni Rondolino nella *Storia del cinema d'animazione*¹⁰⁸ dichiara che la propensione dell'artista francese verso questa scelta stilistica è dovuta a una necessità di ordine pratico: l'autonomia esecutiva porta l'animatore a compiere un lavoro non artisticamente complesso, caratterizzato da disegni privi di prospettiva e chiaro-scuro, in grado di evitare sia un eccessivo sforzo, sia un tempo di realizzazione maggiore.

È probabile che Ursula Ferrara nella scelta stilistica del suo primo film si sia ritrovata a compiere la medesima riflessione fatta in passato da Cohl: nella sua semplicità esecutiva, *Lucidi Folli* le ha permesso di sperimentare e comprendere concretamente la messa in

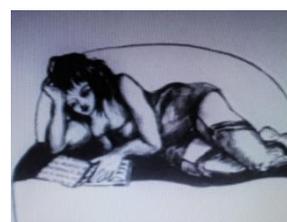


Amedeo Modigliani, *Ritratto di bambina*, 1917

opera di un cortometraggio d'animazione.

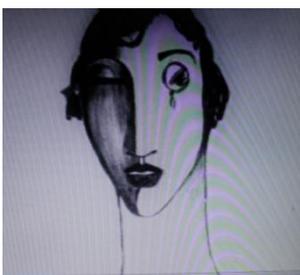
Un altro elemento interessante che emerge a tratti nella visione del secondo cortometraggio è la rievocazione stilistica di un noto pittore

contemporaneo: Amedeo Modigliani.



I ritratti femminili dell'artista livornese, caratterizzati da un modellato anatomico affusolato e da un delicato erotismo,

riemergono a mio avviso in alcuni profili e nudi di donna disegnati dall'animatrice.



Come affermato in precedenza, una costante molto presente in entrambi i

film è la metamorfosi continua delle figure: il disegno si evolve, si modifica infinite volte per raggiungere e creare il movimento.



Amedeo Modigliani, *Nudo sul divano*, 1916

Con una fluidità naturale e un meccanismo quasi onirico la metamorfosi animata trasforma sfondi, paesaggi, persone, oggetti; li accosta insieme senza una logica razionale, come spesso accade nei sogni.

Alcuni autori giocano spesso con questa pratica, basta pensare di nuovo a Émile Cohl o al noto artista sudafricano, William Kentridge.

Le metamorfosi di Kentridge sono quasi casuali e imprevedibili, dettate dal rifiuto di predeterminare il racconto futuro di ogni film (da qui il non utilizzo dello storyboard).

¹⁰⁸ Rondolino 2003, p. 51

L'artista si lascia guidare dalle sensazioni, affidandosi ai personali impulsi interiori dell'inconscio. Questo processo di automatismo, presente anche in alcuni movimenti artistici - quali ad esempio il Surrealismo con la tecnica della scrittura automatica o l'Action Painting con la tecnica del dripping - è riscontrabile anche nelle prime opere di Ursula Ferrara: *Lucidi Folli* e *Congiuntivo Futuro* sono stati eseguiti di getto, senza sceneggiature e storyboards. L'artista ricorre inoltre a strumenti grafici dalle punte morbide e scorrevoli; espediente che probabilmente le permette di non ostacolare l'andamento automatico e libero della propria mano.

Lucidi Folli

Una matita traccia le prime linee su un foglio di carta; il segno si anima e dà inizio a una serie inarrestabile di metamorfosi: la prima immagine è rappresentata da due giovani; un bacio li trasforma in serpenti, i due rettili strisciano sul fondale, intenti a formare la sagoma di un cuore.

Una figura giunonica si sussegue a quest'ultima immagine, si tramuta in un nudo femminile, in una bambina e poi in una ragazza.

La donna apre per un istante il suo ventre, fa intravedere il corpo di un uomo vestito, poi si adagia sopra un letto in attesa di essere inghiottita dalle coperte.

Donne e uomini si lasciano coinvolgere da intensi baci e abbracci; un uomo ben vestito prende le sembianze di un sarcofago egiziano, si trasforma in un gelato, in una coppia di amanti e infine in una bambina con un cane.

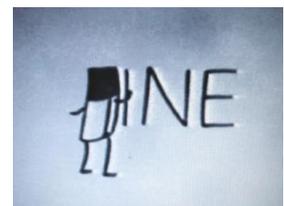
La metamorfosi continua: un gruppo di case diroccate sopra una collina cede il posto a un ragazzo con un gatto, ad una geisha e ad una donna vampiro.

Dalla figura demoniaca si origina una famiglia: due genitori coinvolgono il proprio bambino in un vorticoso girotondo, poi si lasciano riparare dalle mura di una casa.

Dalle finestre di un'abitazione si affacciano due amanti, si abbracciano, sprofondano dentro le coperte. Un orso bianco scende la rupe di un ghiacciaio poi si trasforma in una bambina. L'immagine si sgretola come sabbia per tre volte: innumerevoli particelle si fondono creando due donne saffiche, una regina, una sirena baciata da un angelo, una ragazza con un bruco e un neonato che piange e sorride.

Il film si conclude con l'entrata in scena di una gomma da cancellare; in punta di piedi elimina tutte le lettere della parola "FINE" e con essa la linea disegnata in partenza.

Un album da disegno termina così il suo racconto.



Congiuntivo Futuro

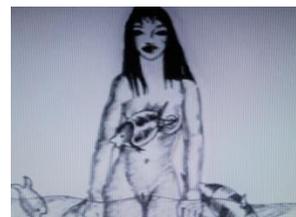
La prima scena del film si apre con un nudo femminile dalle morbide volumetrie. Si trasforma dopo pochi istanti in una coppia di amanti e in profilo di donna dai lunghi capelli.

Dalla chioma spiccano il volo alcuni gabbiani, dirigendosi fuori dallo spazio filmico.

Una nuova metamorfosi genera due figure stilizzate, forse una madre che tende le mani al suo bambino. La loro immagine è sostituita dal volto femminile di una donna: dalle labbra si genera una scalinata, alcune perle rimbalzano, cadono una ad una sui vari gradini; la bocca lentamente si apre e lascia intravedere il biancore dei denti.



Lo sfondo si muta in uno scenario di guerra, l'artista riflette sulla legge del contrappasso: un soldato è colpito alle spalle da un avversario, si accascia e si trasforma in un gatto; il suo assassino si tramuta in un topo. Il felino agguanta la preda e riscatta così la sua



precedente vita.

Figure femminili nude o dalle ampie gonne continuano a tramutarsi in amanti, figure stilizzate e nature morte.

Un letto volteggiava nel cielo uscendo dal tetto di una casa, una giovane si lascia abbracciare dal proprio amato sotto le coperte, poi si lascia sommergere dalle acque, circondandosi di alcuni pesci che le nuotano vicino.

Il racconto volge al termine: una donna si alza lentamente da terra, sorride mentre solleva la veste. Un uovo appena deposto rotola per alcuni istanti fino a schiudersi.



APPARATO CRITICO

Lucidi Folli

“È la storia del tratto di matita che evolve e crea (circa 1200 disegni realizzati su dei lucidi) in un'incessante e appunto “folle” metamorfosi, fino alla cancellazione” (Lischi-Marcheschi 2009, p. 32).

“Nel film, un esperimento molto semplice, vediamo la linea che si rincorre e incessantemente crea nuove immagini, già però suggestive, con in nuce i temi che

caratterizzano questi primi film, la donna, la sessualità, in un'interrotta metamorfosi della materia" (Perucca 2006, p. 100).

Congiuntivo Futuro

"La bellezza del tratto, corposo e ombreggiato, modella una poetica che si rivela qui [in *Congiuntivo Futuro* rispetto a *Lucidi Folli*] in modo più compiuto: il quotidiano e il fantastico – ma un fantastico ancora <<terrestre>> – bellezza e follia del vivere, una dimensione surreale appesa a un filo: ai capi estremi, un sorriso e una malinconia. E sul filo, cangianti, le tracce del vivere comune e del sogno. Sono storie di forme che si evolvono e (si) svelano" (Lischi-Marcheschi 2009, p. 32).

PAROLE DELL'ARTISTA

Lucidi Folli

"Il bianco e il nero mi è sempre piaciuto tanto, in tutto anche nelle foto, mi attrae graficamente. In qualsiasi istituto d'arte o accademia si parte dal disegno; la matita, il carboncino, sono la prima cosa che ti mettono in mano, poi ti insegnano a dipingere. È stato come ripercorrere ciò che ti insegnano: infatti con il mio primo film ho usato la sola linea, una linea che si rincorre" (Perucca 2006, p. 100).

"Il primo film che ho fatto era solo una linea che si rincorreva per tutta la lunghezza del cartone in continua metamorfosi. Erano disegni non personaggi" (Ferrara 2007, p. 24).

"Il mio primo cortometraggio, *Lucidi Folli* l'ho girato tre volte prima di avere un negativo, attraversando altre peripezie. Sino alla stampa in ospedale perché nessuno stampava in bianco e nero. Il film è dell'84 ed è uscito nell'86 perché allora facevo più lavori contemporaneamente. Pensavo di essere un genio, credevo veramente di avere inventato un nuovo genere, un nuovo modo di comunicare. Mi accorsi poi che era solo l'ignoranza dei miei ventidue anni, che dove ero io c'erano già arrivati mille [...] quel

mio primo film lo hanno classificato tutti come erotico, invece, semplicemente a ventidue anni si è erotici” (Stucchi-Volpi 1998, p. 61).

Congiuntivo Futuro

“[In] *Congiuntivo Futuro* c’è la linea più l’ombreggiatura, però ci sono ancora delle rigidità, c’è solo una musica che accompagna perché non avevo mezzi, non sapevo ancora come costruire una colonna sonora” (Perucca 2006, p. 212).

4.2 Raggiungere la terza dimensione: AMORE ASIMMETRICO

Nell'agosto del 1990 Ursula Ferrara ultima il suo terzo film in bianco e nero: *Amore Asimmetrico*.

Il cammino intrapreso alcuni anni prima con *Lucidi Folli* e *Congiuntivo Futuro*, continua a procedere: ancora una volta l'artista si porta dietro il concetto di metamorfosi ma questa volta è evidente un coinvolgimento maggiore con alcune esperienze artistiche contemporanee che l'autrice ha esperito durante il suo percorso di studi.

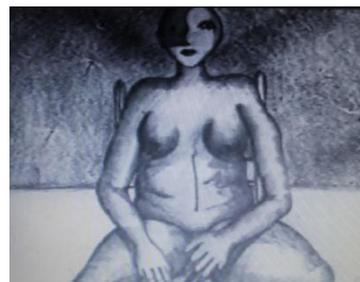
Suggerimenti cubiste, surreali e metafisiche sono evidenti in molti disegni; lo stesso spettatore rimane coinvolto nella libera individuazione di citazioni pittoriche, spesso appartenenti a personalità artistiche note.



I temi centrali su cui ruota tutto il racconto sono l'amore, sentimento che per sua natura presenta diverse sfaccettature e che è in grado di provocare reazioni e sensazioni differenti, e l'imperfezione, elemento che accompagna sempre la natura dell'uomo e che lo distingue, non per forza in maniera negativa, da ogni suo simile.



Anche l'amore fra due persone, come confessa l'artista, può essere "asimmetrico", cioè privo di una costante armonia e perfezione, questo però non denota una sua non autenticità.



Nel film le figure sono caratterizzate da una solida volumetria, tanto da sembrare, in alcuni punti, scolpite direttamente su carta.

L'illusione della terza dimensione viene raggiunta attraverso uno studio attento del chiaroscuro, che rimane costante fino alla fine del cortometraggio; lo stesso avviene per i fondali dei vari disegni, caratterizzati da una nuance cangiante che lascia spazio alle diverse tonalità del grigio. Il tratto è ben definito; linee nette stese in senso trasversale si alternano a sfumature quasi gassose.



Continua a persistere lo studio del campo e del controcampo, sono presenti cambi di scena e numerosi *travelling*, compiuti sia in avanti sia indietro.

I disegni sono stati eseguiti con matite nere di diversa durezza (grafite), mentre per il supporto sono stati impiegati fogli di carta bianca (foglio A4, A3, 50x70). Per disegnare le varie sequenze, l'animatrice ha inoltre costruito e utilizzato un tavolino luminoso.

A differenza dei due precedenti cortometraggi, *Amore Asimmetrico* presenta un racconto più elaborato, tant'è vero che l'artista si serve dell'ausilio di uno storyboard per individuare le tappe principali di ogni sequenza.

Il ritmo fluido del film segue le note melodiche di *The Crystal Shyp*, canzone intonata dal gruppo musicale *The Doors*.

In alcuni casi, nel corso del film, s'individuano lievi rallentamenti, ottenuti dall'autrice mediante un numero di scatti maggiore del disegno prescelto; questo comporta un

numero superiore ai ventiquattro fotogrammi al secondo.



La ripresa dei disegni, come nei precedenti film animati, continua ad essere eseguita a passo uno con l'ausilio della



cinpresa da 16 mm, mentre lo sviluppo viene affidato agli Studi di Cinecittà a Roma.



Di fronte alla visione del cortometraggio è inevitabile



Salvador Dalí, *La persistenza della memoria*, 1931 (particolare dell'opera)

pensare all'arte contemporanea ed in particolar modo a quella delle Avanguardie parigine del primo Novecento: figure dalle morbide linee tondeggianti, quasi liquide come i noti orologi dipinti da Dalí, si alternano con soggetti, paesaggi e nature morte dai tratti geometrici e spigolosi; un probabile tributo da parte della disegnatrice al cubismo di Braque e di Picasso e al loro modo rivoluzionario di interpretare lo spazio.





Pablo Picasso, *La corsa*, 1922

Alcuni nudi femminili ci riconducono anche ad un'altra fase picassiana, quella del cosiddetto *ritorno all'ordine*; in cui Picasso rinuncia temporaneamente al suo funambolismo linguistico, per approdare ad uno stile



esemplato sui modelli italiani del Quattrocento e



Giorgio De Chirico, *Ettore e Andromaca*, 1917

solenne e misurato,

Cinquecento e sulle sculture primitive.

Come non pensare infine a De Chirico e al suo dipinto

Ettore e Andromaca, di fronte alla visione di due giovani amanti che si abbracciano.



Il film si apre con un'ambientazione domestica: una sedia, un comò, alcune scale stazionano sopra piani volumetrici rigorosamente costruiti.

Una figura femminile, distesa su un materasso, sembra meditare mentre un giradischi si muove. Dalla finestra entra un mostro, forse un incubo; tramite giochi di trasparenze la figura striscia lentamente sopra il corpo della donna, fino ad essere inglobata da un uomo-scatola. Il mostro si trasforma così in un uomo infuocato, che cade in senso verticale verso la superficie; dalla sua caduta nasce una città.

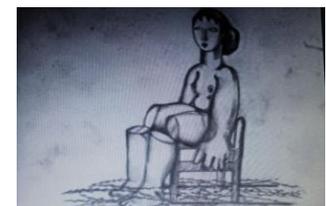


Una carrellata in avanti ci porta di fronte alla facciata di un palazzo; due donne sono affacciate alla finestra; una di queste presenta una chiusura lampo che parte dall'ombelico e termina fino alla fine del ventre. La cerniera si apre, ci mostra una gabbia in cui è imprigionato un uomo alato. Le sbarre della gabbia si arricciolano verso l'alto liberando la figura nel suo volo.

L'uomo alato raggiunge l'altra donna affacciata alla finestra, con movimenti rotatori la libera da alcune fasce che la avvolgono, lasciandola sola nella sua nudità.

Un uomo si avvicina alla figura femminile girata di spalle, i due corpi quasi filiformi s'intrecciano, si abbracciano, fino a darsi un bacio.

La loro immagine viene racchiusa in una figura di un libro (travelling all'indietro) letto da una ragazza alla luce di una abat-jour. In un improvviso cambio di umore la giovane



si stringe il viso con una mano. Per un attimo appaiono due donne, poi spariscono, lasciando un uomo in gabbia.

L'uomo stringe con le braccia le sbarre della gabbia, le trasforma in spighe e le regala ad una "donna-statua" seduta sopra una sedia.

La figura si muove per accogliere le spighe, ma queste le scivolano addosso, cadendo per terra.

La "donna-statua" si scioglie e dà vita ad un'altra donna dal ventre liquefatto, da cui si intravedono due figure di amanti stretti da una corda. L'immagine si trasforma prima in una madre con un bambino e quindi in una ballerina dai piedi a punta.



La ballerina si aggroviglia su se stessa, una metamorfosi la muta in figure astratte, poi nuovamente in alcune donne. Una di queste mangia un panino, mentre un topolino di passaggio le ruba le briciole; un'altra apre una scatola di cartone in cui è contenuta; un'altra ancora, rovesciando il bidone di una spazzatura,



lascia uscire alcuni avanzi di cibo.

Una figura femminile fruga dentro l'acqua di una bacinella, un pesciolino vi salta fuori. L'animale vola via fino ad arrivare nel piatto di un mangiatore di sushi. Il signore siede al bancone di un bar dove una cameriera, presa di spalle, è intenta a pulire. Due uomini nel frattempo prendono un caffè.

Accanto al banco è presente anche un tavolino dove è seduta una signora che mangia. Dal tavolino si generano una serie di coppie di fidanzati: una di queste è rappresentata da un uomo che regala probabilmente una scatola di cioccolatini ad una donna.

Una natura morta poggia sopra la superficie di un tavolo, mentre la tovaglia, aprendosi lentamente lascia intravedere due persone che si baciano.



Un travelling in avanti porta lo sguardo dello spettatore alla scena iniziale del cortometraggio: la donna assorta nei propri pensieri non è più da sola, accanto a lei c'è un uomo, probabilmente il suo compagno con il quale si è appena riconciliata. La scena si conclude con l'ambientazione domestica presentata all'inizio del film e con la figura di un gatto.

APPARATO CRITICO

“In *Amore Asimmetrico*, del 1990 si fa forte il riferimento alla grande pittura, l'eterno conflitto tra uomo e donna si dipana tra riprese di riquadri di Picasso, in un percorso che vede la donna trasformarsi dalle sue fattezze umane in una delle donne di *Les*

demoiselles d'Avignon, quadro del pittore cubista del 1907, ed entrare nei suoi collages e nature morte tipiche del cubismo. La scena iniziale e quella finale, con un arrancante arrampicarsi di oggetti, scale e porte, non può non fare venire in mente l'incessante andirivieni di scale e uomini di *Relatività*, litografia di Escher del 1953. Qui Ursula Ferrara non può fare a meno che confrontarsi e scontrarsi con gli artisti che hanno caratterizzato e influenzato la sua formazione, il suo percorso artistico. Un'imitazione quasi, che la porterà in qualche modo a liberarsi da queste influenze, nel senso che le farà proprie assimilandole e trovando dunque il proprio stile personale” (Perucca 2006, pp. 101-102).

PAROLE DELL'ARTISTA

“La storia del film è come il pensiero, che non è mai lineare ma frammentato, infiltrato, pieno di pensieri e immagini parallele, come un'onda e una risacca che possono andare avanti all'infinito. Il centro di tutto è un letto e due amanti, una musica che suona...” (Lischi-Marcheschi 2009, p. 32).

“La parola asimmetrico non contiene di per se valenze negative o positive, è solo un dato di fatto. La positività o negatività, intesa come il bello o il brutto, di un'asimmetria è relativa in ognuno”. Appunti dell'artista.

“Ci sono persona quadrate, tonde, imperfette, pungenti, infinite, divise. Io riporto alla lettera questi aggettivi astratti e così mi vengono personaggi geometrici o morbidi o appuntiti”. Appunti dell'artista.

“Anche nei sogni ci si trova catapultati da un ambiente ad un altro completamente diverso con altri personaggi e tutto ciò ci sembra perfettamente logico. Il fatto di perdere qualcuno per la strada, non ci stupisce, poi lo ritroviamo magari alla fine del sogno”. Appunti dell'artista

“Come nella vita, il mio cartone animato ha dei concetti che si ripetono quasi ciclicamente ad esempio le unioni e le separazioni intercalate dal momento stesso in cui uno è; un po’ come voler rappresentare l’esistere, l’attimo e nello stesso tempo mostrare la sua distruzione e la sua rigenerazione.

Ci sono queste coppie che si scambiano intimità, poi vengono separate da una metamorfosi o da un controcampo, e da una trasformazione d’altro tipo, magari puramente grafica: in questo caso durante questi cambiamenti l’animazione è più viva, poi inesorabilmente il ritmo si allenta, quasi si allentasse il battito cardiaco e si prepara ad una scena nuova che di nuovo vivrà, si trasformerà, sparirà e ricomparirà trasformata. Un po’ un’onda che può andare avanti all’infinito.

Se unissi ad esempio l’ultima scena del cartone alla prima, avrei una specie di cerchio visivo senza fine.

Il pensiero non è mai completamente lineare.

Forse quando si è innamorati (stato di grazia), si riesce a pensare solo ad una persona. Normalmente il pensiero è frammentario, infiltrato, pieno di altri pensieri o immagini parallele, “parassite”. Così se ho fame posso pensare ad una bistecca ma nello stesso tempo (secondi o frazione di secondo); posso pensare contemporaneamente ad una gamba di un tavolo, ad una mucca intera, ad una finestra, ad un pezzo di stomaco, ad una foto, etc. Questo è quello che succede disegnando anche se uno in quel momento vuole un bacio o chessò io”. Appunti dell’artista

4.3 Un “travelling infinito”: COME PERSONE

Nel 1995 Ursula Ferrara sviluppa il suo stile grafico attraverso l'ultimo cortometraggio in bianco e nero: *Come Persone*.

All'interno del film, micro-situazioni umane scorrono rapidamente davanti agli occhi dello spettatore.

È una sorta di volo mentale verso pensieri, relazioni, sentimenti che quotidianamente si possono generare fra le persone comuni.



Il film non ha trama; le immagini si susseguono mediante un incessante “travelling” in avanti e senza alcun processo di metamorfosi.



Henry Moore, *Gruppo di famiglia*, 1945

I disegni sono minuziosamente realizzati con la matita; giungono velocemente da varie angolazioni e attraversano diagonalmente lo spazio.

Tramite un continuo effetto zoom, le figure si dilatano,



arrivano in primo piano e scivolano via dallo schermo bianco.

Ogni personaggio disegnato è costruito mediante una fitta trama



Henry Moore, *Seated Figure with Architecture Background*, 1979

di linee, spesso talmente definite da sembrare incise. Le volumetrie dei corpi, morbide e sinuose, come sculture di Henry Moore, sono ottenute mediante un modellato rotondeggiante.

Per la realizzazione del cortometraggio sono stati impiegati circa dodici disegni al secondo; quindi ogni immagine è stata fotografata due volte (tecnica del doppiaggio).

Per ottenere una vibrazione luminosa differente, e quindi una percezione dissimile dello stesso disegno, l'artista ha ritenuto opportuno, tra uno scatto e l'altro, cambiare di pochi millimetri l'apertura del diaframma della macchina da presa.

Nel momento in cui si attua l'animazione, questo espediente, accompagnato dal tratto filiforme dei disegni, aiuta a creare quelle sensazioni di sfaldamento e di poca nitidezza¹⁰⁹ delle figure che è peculiare in tutti e novantatré i secondi del film.

La musica di un violino (colonna sonora del cortometraggio) conferisce ritmo e dinamismo al susseguirsi delle immagini; è come se generasse un soffio di vento maggiore, in grado di spingere i vari personaggi verso l'occhio dello spettatore.

La scelta di questa melodia avviene per caso, in seguito alla realizzazione dei vari disegni: durante la visione di un programma televisivo, Vincenzo Bolognese esegue una trascrizione per violino da lui stesso arrangiata, velocizzando la musica *Recuerdo de Alhambra*, scritta dal compositore Francisco Tarrega.

Per questo cortometraggio l'artista ha realizzato un precedente storyboard e ha impiegato il tavolino luminoso per la stesura dei vari disegni.

I disegni sono stati in seguito filmati dall'animatrice mediante la cinepresa da 16 mm e sviluppati e stampati a Roma presso gli studi di Cinecittà.

In *Come Persone* sono presenti donne, uomini e bambini; ognuno è indaffarato in qualcosa, lasciandosi travolgere dal ritmo frenetico della musica.

Il film si apre con due figure, probabilmente un genitore e un figlio. Sdraiati per terra e intenti a leggere un libro, sui loro volti si posano alcune pagine.

Nel frattempo, giungono da lontano tre figure femminili; il fruscio del vento sfilava velocemente i loro corpi, spogliandoli delle loro ombreggiature.

Mentre una coppia si stringe fra le braccia, un'altra ne sopraggiunge: sono due donne, intente a pettinarsi i capelli con le dita delle mani.

Il cortometraggio prosegue con una mamma che abbraccia tre bambini e con due amanti che si scaldano sotto una coperta.

La sequenza successiva viene occupata da tre persone, ognuna accudisce e gioca con la propria prole: una dona al figlio una fetta di cocomero, un'altra trasporta il proprio piccolino sulle spalle, un'altra ancora, tirando dei fili, gioca insieme al proprio bambino.

Le sequenze successive sono occupate da una bambina che balla con la mamma, da un genitore con il proprio figlio a tavola e da un bambino che esce fuori da una scatola, mentre abbraccia la figura materna.

Il cortometraggio continua con la gonna di una signora sollevata dal movimento e da due genitori che si passano il proprio bambino, stringendolo amorevolmente.

Tre figure si addossano una sopra l'altra mollemente; una signora lascia cadere un vassoio per terra dopo essere stata abbracciata da un uomo.

Un papà regala al proprio bambino dei quadretti di cioccolata, mentre un signore gioca con un cane tirando un ramo.

¹⁰⁹ La poca nitidezza, in opposizione al tratto incisivo dei vari disegni, viene ottenuto grazie alla diversa apertura del diaframma della macchina da presa, tra il primo e il secondo scatto.

Il film continua con una mamma che nasconde il proprio pargolo sotto il suo vestito e con un'altra figura che scosta la tovaglia di un tavolino per scovare il figlio.
Una signora perde i suoi segni tratteggiati dalla matita rimanendo nuda; una coppia di persone balla, mentre un'altra rimane bloccata senza muoversi.
Un genitore fa il solletico al proprio bambino; un balletto e poi un uomo intento a correre dietro ad una bambina, mentre le tiene la mano.
Due corpi si tirano mentre uno di questi si sfalda; una mamma con il figlio gioca battendo le mani, due genitori giocano con un bambino sollevandolo per aria.
Due figure passano sullo schermo sfilacciandosi.
Una mamma siede sopra un divano insieme alla sua bambina che sgambetta.
Un abbraccio di due persone, poi un bambino che assaggia il contenuto di una tazza e un pasticcino.
Una signora si volta mentre passa sullo schermo, una mamma corre con una carrozzina e con i figli che la seguono dietro.
Una donna si sistema un foulard in testa; due bambini si tengono stretti la mano mentre due mamme cercano di portali via.
Il sacco di una spazzatura viene trascinato da una persona, seguiti da tre bambini intenti a giocare con scatole di cartone.
Una mamma con la propria bambina cerca di liberarsi da un chewing-gum appena pestato; due persone gustano un calzone filante a tavola; una coppia si abbraccia, un'altra si sgomitola.
Il cortometraggio si conclude con una famiglia seduta ad una panchina. Il bambino abbraccia affettuosamente il suo papà mentre il vento fa volteggiare delle pagine in aria, spazzandole via dallo schermo.

APPARATO CRITICO

“Un vortice di immagini veloci e come volanti, ininterrotto al pari della musica di violino che ne accompagna la danza. Decine di piccole situazioni, più che microstorie. Piccole famiglie insolite di affetti. I gesti delle umane relazioni. Lampi di vita intensa in meno di un minuto e mezzo” (Lischi-Marcheschi 2009, p. 32).

“*Come Persone* del 1995 è ancora disegnato in bianco e nero a matita ma il linguaggio dell'autrice cambia: qui siamo di fronte ad un vorticoso susseguirsi di immagini impiegate per accennare a tante microstorie, che scorrono sullo schermo come se fosse il frutto della visione di un cameraman ebbro impiegato in una carrellata inarrestabile” (Zagarrio 2006, p. 183).

PAROLE DELL'ARTISTA

“*Come Persone* è una carrellata continua su tutte quelle persone che intuimo durante il giorno, solo per un attimo e che rimangono agli angoli degli occhi nel tempo del ricordo”. Appunti dell'artista.

4.4 Pittura in movimento: QUASI NIENTE, CINQUE STANZE, LA PARTITA

Quasi Niente, Cinque Stanze, La partita: colori caldi, vivaci, intensi; pennellate corpose, ricche di vita e di emozioni.

Sono queste le qualità prevalenti di questi tre cortometraggi, realizzati da Ursula Ferrara fra il 1997 e il 2002.

Una volta per tutte, l'artista esaurisce la sua fase grafica dominata dal bianco e dal nero e cerca di costruire piccole narrazioni, incentrate sulla quotidianità e sull'interiorità delle persone.

La sensazione è quella di assistere a veri e propri quadri in movimento, dove la pittura si anima e genera, con la sua materia, le figure di ciascuna sequenza.



lentamente si apre.

Protagonista del cortometraggio è una famiglia comune; padre, madre e figlio colti nei loro gesti quotidiani durante le prime ore della giornata. Il “gorgheggio” di una caffettiera, tre biscotti inzuppati in una tazza di latte riconducono a una colazione mattutina, momento della giornata in cui tutti membri della famiglia generalmente si riuniscono.

Il primo cortometraggio, *Quasi Niente* (1999), viene probabilmente concepito all'interno di un ambiente domestico; questa però è solo una sensazione suggerita allo spettatore attraverso il cigolio di una porta dipinta, che



La realtà di quel momento si alterna con i pensieri, i desideri, i sogni, le paure che ciascun personaggio vive e porta dentro di sé.

Una tazzina di caffè che cade e si rompe in “mille” pezzi simboleggia forse la rottura temporanea di un'armonia: è un momento buio, cupo come i volti dei due coniugi.



Quel “quasi niente”, ossia quell’arrabbiatura che solo per una piccola parte si riesce ad esprimere, dura solo un istante¹¹⁰; una carezza, infatti, è sufficiente a riscaldare nuovamente il cuore dei due innamorati.

Nel successivo *Cinque Stanze* (1999) l’atmosfera familiare si fa ancora più intima: l’autrice invita lo spettatore ad entrare direttamente all’interno di un’abitazione.

La composizione di ogni sequenza è quasi astratta; suoni e rumori aiutano a percepire i vari avvenimenti che si susseguono ciclicamente nei cinque ambienti domestici.

Spazio, tempo e azione si fondono; ognuno dei protagonisti compie nel medesimo



istante azioni diverse. L’occhio dello spettatore entra in ogni stanza e condivide con ogni personaggio eventi e stati d’animo.

Con *La partita* (2002), l’artista abbandona l’ambiente domestico e si dedica alla rappresentazione di uno spazio

aperto, dove continua comunque a dominare la presenza umana.

Uno stadio di calcio diventa un set, un teatro d’azione ideale dove poter inserire virtuosismi visivi, utilizzare le più svariate tonalità cromatiche e soprattutto dove poter raccontare la vita interiore di alcune persone comuni che seguono dal vivo una partita di pallone.

Ogni spettatore porta dentro di sé un suo mondo, una sua storia, un suo passato, un segreto da nascondere



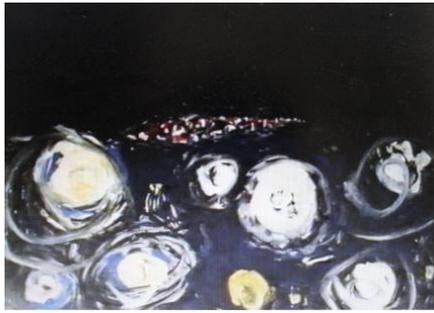
che l’autrice riesce a estrapolare e a far conoscere a chi guarda il cortometraggio.



Con quest’ultimo film animato Ursula Ferrara consacra la sua scelta stilistica dominata da colori estremamente

vibranti ed espressivi.

¹¹⁰ Nel linguaggio comune, in un momento di litigio, capita di affermare di non “avere niente”, quando in realtà si prova dentro un sentimento che a parole non si riesce o non si vuole esprimere.



In *Quasi Niente* la scelta cromatica insiste su colori a olio sintetico¹¹¹ diluiti con essenza di trementina.



Con echi dagli stili degli impressionisti e dalle opere di Van Gogh, la pittura è stesa a piccoli tratti; ogni pennellata è carica di colore e dà consistenza plastica alle figure.

In *Cinque Stanze* e ne *La partita* vengono invece impiegati pastelli a olio ordinati appositamente dalla Ferrara presso il negozio *Sennelier* di Parigi, famoso



fornitore di materiale artistico dal 1887, presso il quale

Vincent Van Gogh, *Notte stellata*, 1889



si servirono numerosi pittori tra cui Cézanne, Gouguin e Picasso.

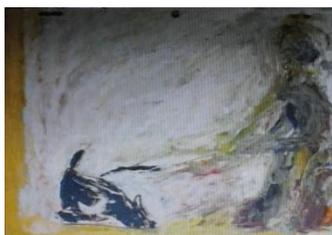
Prima di stendere il colore, l'artista disegna in tutti e tre i cortometraggi i



contorni di ciascuna figura, utilizzando delle matite grasse colorate (matite da trucco per occhi "Fila").

Oggetti e persone continuano a mantenere, come nel cortometraggio *Come Persone*, una fisionomia morbida e rotondeggiante; non vi sono più chiaroscuri monocolori ma spessi strati di colori primari e secondari.

Per il supporto vengono utilizzati fogli A4 di



acetato più resistenti rispetto alla carta tradizionale e in grado di far scivolare al meglio il colore.

Da un punto di vista cinematografico la cineasta dà ampio spazio alle varie tecniche cinematografiche: campo, controcampo, travelling, primi piani, soggettive, oggettive,

¹¹¹ Questa tipologia di pittura, grazie alla sua rapida proprietà di essiccazione, permette alla cineasta di lavorare più velocemente.

cambi di scena, dissolvenze, dissolvenze incrociate. L'autrice cerca di inserire nei tre film tutte quelle competenze cinematografiche che ha acquisito nel corso del tempo, tanto da esaurire definitivamente questo linguaggio e dirigersi, per la messa in opera del prossimo film, verso nuovi orizzonti.

In alcuni momenti dell'animazione lo scorrimento delle immagini si arresta per un istante: è l'artista, che attraverso la sua cinepresa da 16 mm, fotografa una, due volte in più una singola tavola che l'ha particolarmente colpita nel momento in cui è stata realizzata¹¹². In questo modo, anche lo sguardo di chi osserva il cortometraggio si posa per un momento in più in quell'immagine tanto cara all'autrice.

Come colonna sonora, Ferrara utilizza per la prima volta suoni e rumori da lei stessa creati o ascoltati e in seguito registrati¹¹³: voci, sospiri, baci, urla di tifosi, abbaio di un cane, rumori di oggetti domestici, onde del mare, fruscio del vento, scroscio della pioggia, schiamazzi di bambini. Tutto si mescola all'interno dell'animazione, portando lo spettatore in una dimensione familiare e ben conosciuta anche quando le immagini, variando da un fotogramma all'altro, raggiungono momenti di totale astrazione.

Per lo sviluppo e la stampa dei tre cortometraggi l'autrice fa riferimento allo studio Blue Gold a Milano.

¹¹² Per ogni cortometraggio vengono realizzati circa dodici fotogrammi al secondo.

¹¹³ Nel cortometraggio *Cinque Stanze*, l'autrice inserisce per alcuni secondi la sinfonia mozartiana KV 299, *Andantino*.

Quasi Niente



La prima scena del film si apre con il rumore di alcuni passi e l'inquadratura di una porta a vetri: un bambino si accosta sulla soglia, spia oltre la vetrata e poi apre lentamente la porta, per entrare nella stanza dei genitori. Sul letto



ancora dormiente, vi è la mamma che viene svegliata con un caloroso abbraccio dal bambino.



Il "gorgoglio" e l'immagine di una caffettiera aiutano l'artista a introdurre un altro ambiente della casa, probabilmente una cucina. Attorno ad un tavolo, figlio e madre consumano la prima colazione; tre biscotti dorati sono lanciati per aria pronti per essere inzuppati in una tazza di latte ancora



caldo.

Il ragazzino, ancora assonnato, mescola il latte con un dito e ricorda i momenti di una festa in cui un cane rincorreva una moltitudine di bambini.



L'attenzione si sposta sulla coppia dei genitori: un alito di vento fa muovere una tazzina di caffè, cade per terra e si frantuma. Anche i volti dei due coniugi, mostrati uno di fronte all'altro in primo piano, s'infrangono, come una

vetrata colpita da un oggetto pesante. I carnati dei due visi rimangono cupi, opachi; ma una carezza riporta l'armonia, e con essa il colore e l'amore. Marito e moglie si scambiano innumerevoli sguardi, si baciano, si abbracciano intensamente e



s'inebriano del loro reciproco odore. Quell'armonia ritrovata riconduce la coppia a un ricordo passato: l'obiettivo mette a fuoco la festa di un villaggio in piazza, dove un'orchestrina suona e alcuni abitanti ballano. Fra loro c'è anche la coppia protagonista del cortometraggio, che danza emozionata. Il bambino si unisce insieme con loro in quel ricordo e guarda con estrema dolcezza il papà e la mamma che lo abbracciano teneramente.



Un gattino posto ai piedi dell'intera famiglia lambisce un piatto su cui è scritta a rovescio la parola "fine".



Cinque Stanze



Passi svelti lungo le scale, una porta scricchiolante che si apre, una voce femminile che parla alla televisione; sono tutti rumori che rimandano inevitabilmente all'atmosfera domestica e familiare di una casa.

Lo spettatore viene condotto mediante un corridoio giallo, all'interno della prima stanza: è una sala da pranzo, dove sono presenti alcuni membri della casa.

In un divano rosso sono accovacciate due persone, probabilmente una donna con un bambino che ascoltano e guardano serenamente la televisione. A pochi metri di distanza vi è un tavolo, dove ancora si sta consumando un pasto. Alcuni bambini giocano sotto il tavolo, nascondendosi con i lembi della tovaglia.



Un adulto si leva una scarpa (inquadratura di un piede) e cerca di solleticare la schiena di un bambino. La tavola è ricca di pietanze: primi, secondi, frutta, dolci e caffè.

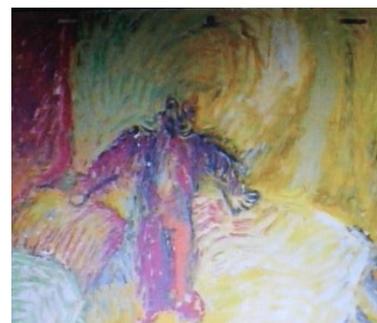


Una dissolvenza porta lo spettatore all'interno di un altro ambiente della casa: sdraiati sopra un letto, un uomo e una donna si abbracciano amorevolmente, si guardano negli occhi, mentre la pioggia di un temporale scende lentamente (suono).



Il ticchettio di un orologio

introduce lo sguardo all'interno di un'altra camera: sdraiati a pancia in giù sopra un tappeto vi sono due giovani che guardano fuori dalla finestra della stanza.



L'attenzione si sposta all'esterno delle mura domestiche, dove un cagnolino gioca con il suo padrone.



Un fruscio di vento conduce lo sguardo dello spettatore su alcuni membri della casa mentre si sporgono dalle finestre.

Trascorrono alcuni secondi prima di rientrare all'interno dell'abitato. Un bambino, osservato da un familiare più

grande, si diverte a saltare sopra il materasso di un letto, mentre altri due giocano all'interno di un'altra stanza, rincorrendosi e facendo la lotta.

Il percorso delle cinque stanze si conclude. L'autrice mostra nell'ultima sequenza una piantina dell'intera abitazione, chiarendo la dislocazione dei vari ambienti (disimpegno, sala da pranzo e tre camere da letto).



La partita

Il fischio di un arbitro segna l'inizio di una partita di pallone. Il verde intenso di un campo da calcio apre la prima scena del film: i calciatori si passano la palla, compiono



diverse acrobazie, mentre tutto il pubblico segue la partita. Un goal viene subito segnato facendo esultare tutti gli spettatori. L'attenzione ricade sui volti del pubblico: una



signora si tocca un orecchino, un bambino stringe calorosamente la mano alla persona che lo ha



accompagnato allo stadio.

La partita continua ad andare avanti mentre la macchina da presa si focalizza su altre



persone: una mamma chiude il bottone di un maglione grigio al figlio più piccolo; una donna solleva la sua gonna

lasciando cadere alcuni oggetti personali che evocano la sua vita domestica.



Un'altra ancora, probabilmente una prostituta, apre il maglione rosso che indossa facendo intendere allo spettatore il suo legame con i soldi.



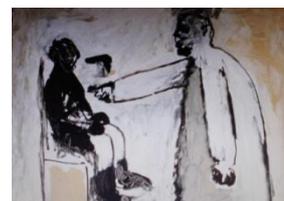
L'attenzione si sofferma in seguito su un ragazzo giunto allo stadio via mare, su una donna che pensa ai momenti d'amore trascorsi con il suo innamorato e infine un bambino che pensa a un giorno sereno trascorso



insieme al padre in riva al mare.



Una ragazza, mentre guarda la partita, pensa al suo bagno rilassante dentro la vasca, un'altra ancora ricorda i momenti di paura durante un'operazione in ospedale.



L'arbitro fischia un fallo, e punta il dito verso una squadra. Quel gesto evoca il giudizio che l'uomo spesso compie in maniera errata verso il suo prossimo.

La partita giunge al termine. Il campo da calcio viene totalmente invaso dal pubblico trasformandosi in un microcosmo di persone.

APPARATO CRITICO

Quasi Niente

“Tre minuti di grazia assoluta, una colazione in famiglia in cui il senso del colore, la vertigine dell’inconscio, l’immaginazione, l’amore per il paesaggio, la maternità si fondono in un abbraccio morbido e fanno intuire come non ci sia separazione tra il dentro e il fuori, tra una tazza di caffelatte ed una piazza di paese, tra un bacio e un sogno, perché tutto si compenetra nella magia di uno sguardo...*Quasi Niente* sembra sia nato da solo, splendido come la rosa più curata dal Giardiniere” (Lodoli 2010, pp. 93-94).

“*Quasi Niente* è il titolo di un film del 1997, il primo a colori (con pittura a olio). C’è quasi tutto. In due minuti e venti secondi passa la vita, con le sue immaginazioni, le sue luci, i suoi rumori. Uomo, donna, bambino, una tazza di caffè da cui sprigionano visioni quotidiane e fantastiche. Una selva di sguardi, un abbraccio, un gatto.[...] Rumori quotidiani mescolati e evocazioni musicali, suoni e silenzi, tutto si intesse come si intessono i fili della trama tracciata sul foglio, si impasta come i colori che si aggomitolano e sgomitolano raccontandoci la vita, bagliori di storie, nostalgie, immaginazioni, desideri, sorrisi...” (Lischi-Marcheschi 2009, p. 32).

“*Quasi Niente* è un corto certamente più narrativo rispetto ai suoi film precedenti, anche se è assente il dialogo. Protagonisti sono i rumori ed i gesti quotidiani, la colazione di una famiglia; la madre, il padre, il figlio, si alternano ai loro desideri, ai sogni che passano nella loro testa, come normalmente accade mentre siamo impegnati a fare altre cose. Film semplice e poetico. L’uso del colore qui è a volte quasi metaforico, come nella scena in cui, al cadere della tazzina del caffè, a simboleggiare una piccola crisi, i colori dei volti della coppia protagonista letteralmente cadono, spariscono, per poi tornare a crisi passata” (Perucca 2006, p.102).

“Nel regno incantato della nostalgia, il colore diviene forma.

E in tal modo riesce a esprimere quella speciale voluttà della trasformazione che caratterizza e determina i ricordi, costituiti a loro volta da piccole sfumature emozionali, da minimi cambiamenti. Ce lo dimostra con questo film brevissimo (di appena due

minuti), Ursula Ferrara: *Quasi Niente*, ovvero l'impalpabile presenza di una dimensione che esiste, ma non necessariamente qui e ora. In modo silenzioso e per così dire sotto tono, la rappresentazione si svolge [...]. Tutto insomma anche il finale (come quel gattino che lambisce un piatto su cui è scritta, a rovescio, la parola "fine"), sembra caratterizzato soprattutto dalla provvisorietà, dalla fugacità. Nei confronti delle quali, mi pare, Ursula Ferrara ha un atteggiamento delicato e molto affettuoso: non c'è acrimonia né protesta da parte di chi osserva, con pacatezza, il "quasi niente" di cui è fatta la nostra vita. [...] la regista si ricorda la lezione della pittura, e in particolar modo quella espressionista, sul punto di scomporsi e diventare astratta: proprio attraverso questo riferimento riesce a centellinare lo scorrere del tempo (tradotto anche dai movimenti di una macchina da presa, che può essere persino brusca), a moltiplicare le sensazioni, a mostrarle nella loro durata.

Dell'espressionismo però la Ferrara valorizza non la carica angosciosa, non la scoperta stupefatta dell'incubo, bensì l'attesa sensibilità nei confronti del soggetto e dei suoi stati d'animo profondi, quasi ineffabili, della sua vita onirica (il film intero potrebbe essere visto e interpretato come un sogno).

Anche per questo la forma e il colore sono tutt'uno. Con una tecnica d'animazione molto particolare e sofisticata, queste due dimensioni si confondono, mescolandosi con effetti anche emozionanti. Come avviene quando al risveglio la donna guarda il suo compagno e gli si abbandona: è un abbraccio non distratto, nel quale gli occhi della donna e quelli dell'uomo si moltiplicano e si scambiano in un surreale peregrinare: quelli di lei sostituiscono quelli di lui. Ciascuno avrà lo sguardo dell'altro, ciascuno sarà anche un po' al posto dell'altro..." (Regosa 1999, p. 169).

Cinque Stanze

"In *Cinque Stanze* si susseguono rumori e suoni tipici della vita quotidiana all'interno di un appartamento, i piatti sulla tavola, il vociare, i sospiri" (Perucca 2006, p. 102).

"Ursula descrive in questo film cinque stanze abitate tutte contemporaneamente, coglie brandelli di realtà d'ogni giorno in una sintesi coloristica pastosa" (Ferrara 2007, p. 25).

La partita

“Giocatori e spettatori in un gioco che scandisce i momenti segreti di ognuno, i gesti invisibili: ogni spettatore nasconde una storia, rivela una solitudine, un ricordo” (Lischi-Marcheschi 2009, p. 32).

“Ne *La partita* la scelta di Ursula Ferrara si fa più ambiziosa: raccontare, suggerire con poche pennellate le vite del pubblico, che sta seguendo una partita di calcio. Così, tra le scene di una partita, con i rumori dei calci alla palla, il fischio dell’arbitro, il vociare, Ursula Ferrara entra ed esce nelle vite delle persone che compongono il pubblico, raccontando la storia, con frammenti dei loro ricordi, desideri, sogni. Ognuno sta pensando e giocando la propria partita in quel momento” (Perucca 2006, pp. 102-103).

PAROLE DELL’ARTISTA

Quasi Niente

In *Quasi Niente* che è il mio primo lavoro a colori si comincia con un momento realistico, la colazione ossia il primo gesto quotidiano. Ognuna delle persone del cartone animato, ad un certo punto, “svicola da questa realtà” in un suo mondo: un pensiero, un sogno, un ricordo. Nulla di preciso. Logicamente tutto si presta a varie interpretazioni: le paure, le sensazioni di fragilità come la coppia di adulti, lo spettro del lupo che la bambina distrugge con il cucchiaino. Dei mondi diversi” Stucchi-Volpi 1998, p. 62.

Cinque stanze

“Le cinque stanze abitate di una casa. [...]. Unità di luogo, di tempo di azione per un racconto più quieto, più tranquillo, familiare, domestico. Un film intenso e circolare, dal dentro al fuori di una casa e di ciascuno di noi” (Ferrara 2007, p. 25).

“Un giorno buono” (Ferrara 2007, p. 16).

La partita

“Lì il lavoro è stato più complesso perché ho immaginato due film, uno è la partita, lo schema del gioco, che ho tenuto come un teatro d'azione. In realtà a me interessava il pubblico, che per me rappresenta il secondo film” (Perucca 2006, p. 103).

4.5 Il collage animato: NEWS

Impossibile dimenticare lo tsunami che alla fine del 2004 travolse migliaia di persone nelle isole Samoa, nello Sri Lanka e in India; allo stesso modo è impossibile dimenticare una persona cara quando questa viene a mancare all'improvviso.

Il cortometraggio *News* nacque proprio da questi due eventi drammatici che a loro



tempo lasciarono un senso di amarezza e sconforto nell'artista.

La perdita del padre geologo, un viaggio in India concluso in un dramma portano

Ursula Ferrara a un'insofferenza creativa che presto si tramuta nella



volontà istintiva di esprimersi con tutti i mezzi possibili.

Alcune notizie riportate su giornali italiani e

stranieri la colpiscono al punto tale da essere ritagliate e conservate all'interno di una scatola.

La notizia di due bambini abbandonati per undici giorni con un cane la impressiona talmente, da voler rappresentare il fatto con un disegno e in seguito con un dipinto.

Da quell'esperienza Ursula Ferrara matura la volontà di realizzare un telegiornale personale, un contenitore



privato, colmo di avvenimenti e problematiche che

interessano tutto il mondo e che, a distanza di anni, può sempre rimanere attuale.

La voracità creativa porta l'artista a perdere

qualsiasi inibizione nell'impiego delle tecniche artistiche: ogni mezzo è utile ad



Robert Rauschenberg, *Stop*, 1963

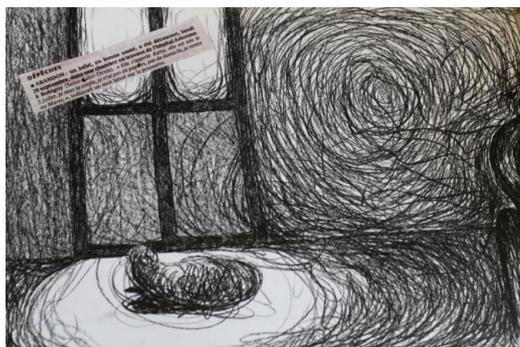
esprimere una determinata idea, specialmente se è tratto dalla realtà. Polaroid graffiate, collage, pittura a olio, ritagli, oggetti, tutto viene utilizzato per rappresentare le varie notizie del mondo.

Il movimento New Dada, intento a prediligere gli elementi derivanti dalla comunicazione di massa e ad elevare a livello artistico ed estetico oggetti trovati, sorge a nuova vita in questo cortometraggio. Lo dimostra il fatto che in *News* ogni elemento, anche gli scarti di una spazzatura, acquisisce un messaggio e un valore importante.

I ritagli di giornale vengono incollati nelle varie sequenze, ognuno introduce un nuovo tema e si lega al successivo attraverso precisi richiami. In alcune inquadrature vengono inoltre interpretati vari punti di vista di una notizia, come se l'artista volesse offrire più chiavi di lettura di un determinato fatto.

Lo shock visivo dello scorrere delle immagini è enfatizzato da suoni e rumori che l'artista registra.

Per questo cortometraggio sono state realizzate dalle dodici alle ventiquattro tavole al secondo in base alle scelte personali dell'autrice. Girato in 16 mm, *News* viene sviluppato e stampato a Milano presso lo studio Blue Gold di Milano.



I rintocchi di una campana introducono la prima sequenza del film quasi ad annunciare un evento che sta per compiersi. Un groviglio di linee nere si muove sullo sfondo mentre in alto sulla sinistra compare il primo ritaglio di giornale:



una donna depone il suo bambino di fronte alla porta di un edificio e si allontana nonostante il suo piccolo continui a piangere. Il tema dell'abbandono continua con un'altra vicenda inquietante: tre bambini vengono lasciati da soli undici giorni insieme a un cane. Miracolosamente riescono a salvarsi a differenza dell'animale che dopo alcuni giorni muore.



Sopraggiunge un'altra notizia: la Finlandia continua a cacciare i lupi; pertanto si fa riferimento all'immagine di una lupa che allatta due bambini, poi si trasforma in un vulcano in eruzione.

Dalla Finlandia si arriva in India: un



parto di un elefante sancisce l'avvento di una nuova vita; nello stesso paese si teme anche l'estinzione di questi mammiferi.

Sopra le pagine di un libro di medicina, l'autrice riflette su un altro tema attuale: la dipendenza

dalle droghe. Un articolo francese informa come i trattamenti sostitutivi per i tossicomani possano avere un impatto positivo. Un ritratto umano, dipinto con pennellate di smalto nero (riferimento alla morte), attraverso un processo di decollage si tramuta in un volto femminile dai colori caldi e sgargianti.

L'immagine sfocata di un rave party, spesso luogo di perdizione per molti giovani, sopraggiunge in una nuova sequenza, subito sostituita dalla fotografia di un palazzo che viene sgomberato dalla polizia.

Una notizia lanciata dalla World Bank annuncia che a breve ci saranno un milione di poveri nel mondo; una povertà che rischia di congelarsi, come le immagini che fanno riferimento a questa notizia. Una scena successiva affronta la mancanza di assistenza medica per le persone bisognose.



Sopraggiunge un nuovo tema dedicato

all'infibulazione. Slip cuciti con un filo rosso rappresentano simbolicamente l'esportazione genitale femminile; un'operazione spesso subita dalle donne africane.



Dall'universo femminile africano si passa al tema dell'emigrazione clandestina. Al centro dell'inquadratura prende vita un ballo africano, circondato dalle immagini di alcuni popoli che si mettono in marcia verso una nuova meta.

Gli scarti di una confezione di accendini "Bic", oggetto spesso proposto dai venditori ambulanti, prendono fuoco a simboleggiare la morte di queste persone. Scarti di spazzatura (gusci di uova, buste di plastica, etichette), galleggiano sopra le

immagini di alcuni clandestini annegati.

Per contrasto, nella scena successiva, è rappresentato il tema dell'obesità, patologia presente soprattutto in America. Una persona, dipinta di profilo, ingurgita cibo a dimostrare che una cattiva alimentazione può addirittura essere causa di morte. Anche l'insonnia può portare all'obesità.

Dall'obesità si arriva al tema della sessualità e al fenomeno della prostituzione.

Il mito di Diana e Atteone viene rappresentato nella successiva scena a simboleggiare la lecita unione fra due esseri umani di razze diverse. Non esiste pertanto limite all'amore di due persone; lo attesta anche la notizia di alcuni matrimoni misti avvenuti in America.



Un albero genealogico asserisce l'unione fra tutti gli esseri viventi, mentre voci di lingue diverse si sovrappongono facendo da sottofondo all'immagine.

Il cortometraggio termina con l'esplicita esortazione a salvare le foreste e in senso più ampio a prenderci cura del nostro pianeta.

APPARATO CRITICO

“Dalla celebrazione della vita e della fantasia Ursula passa alla riflessione artistica sul mondo minacciato (è la stessa cosa, in fondo: qualcosa sta distruggendo la fragilità e la bellezza del vivere), e in *News* elabora e arricchisce il ritaglio del giornale con le sue piccole e grandi notizie. Dalla quotidianità di un diario personale, intessuto di segni e sogni, alla stampa quotidiana mondiale, fitta di cronache assurde, dello scandalo della violenza e della guerra. Dal mondo in una linea che evolve, fantasiosa e beffarda, tenera e libera, fino al dolore racchiuso nella cronaca assurda, nell'abbandono e nella follia del nostro piccolo pianeta” (Lischi-Marcheschi 2009, pp. 32- 33).

“Un film maturo, energico: un asciutto sguardo sul mondo attraverso ciò che il mondo racconta di sé, ossia attraverso la stampa. [...] Gli eventi si susseguono a ritmo incessante, un fiume in piena di fatti e casi, di violenze e stragi, notizie che una volta lette diventano vicine, ma allo stesso tempo lontane: è successo laggiù, in qualche parte del mondo, non ci si può fare niente” (Perucca 2006, pp. 103-104).

“Un film complesso, polifonico, notizie dal mondo, fatti di cronaca sintetizzati da disegni multiformi, condensato coinvolgente di emozioni e shock visivi risolto nello strepitoso finale in un accorato appello alle ragioni di esistere del pianeta” (Zagarrio 2006, p. 183).

PAROLE DELL'ARTISTA

“Ho impiegato tecniche miste e sperimentali, dal disegno alla pittura a olio, dalla foto (polaroid) al materico (gusci d'uovo) e, per ricostruire nelle immagini i pensieri e i sentimenti che la lettura di notizie piccoli o enormi mi suscita, ho sottolineato con suoni, silenzi e musica questo notiziario speciale” (Ferrara 2007, p. 20).

“[*News* nasce] da due sonore sberle della vita. La morte improvvisa di mio padre e, qualche tempo dopo, lo tsunami. Quando è successo ero appena arrivata in India per un viaggio sognato a lungo. [...] Tornata a casa ero depressa, distaccata dal mio lavoro. Michele, mio marito, compra decine di giornali. Li leggevo ciondolando sul divano, ritagliavo e accumulavo piccoli articoli, notizie assurde o terribili. Dopo parecchio tempo ho cominciato a disegnarci intorno” (Tola Miriam, *Ursula Ferrara: Una retrospettiva da 25 minuti. Locarno 60 rende omaggio all'artista toscana*, <http://news.cinecitta.com/people/intervista.asp?id=5447>, 2/8/2007, consultato il 23/05/2012).

V Ursula Ferrara e le committenze

5.1 Un cortometraggio a quattro mani: LES INCONNUS DANS LA BOÎTE

Nel 2007 Ursula Ferrara viene invitata dall'associazione belga "CEC la Hesse" a collaborare a un progetto di lavoro congiunto fra artista e artista disabile.

È grazie all'amicizia con il pittore e visual designer Riccardo Bargellini che l'autrice viene a conoscenza di questo progetto. Riccardo Bargellini è infatti responsabile della direzione artistica dell'Atelier Blu Cammello, spazio espositivo e laboratorio creativo sorto nel 1999 a Livorno.

L'atelier nasce con lo scopo principale di far partecipare alcuni utenti del Dipartimento di Salute Mentale Adulti della ASL di Livorno in attività finalizzate allo sviluppo del loro potenziale creativo.

Da alcuni anni a questa parte, l'atelier è inoltre entrato a far parte di un network europeo di Outsider Art, tramite progetti artistici che coinvolgono altre realtà simili. Una di queste è appunto il Centro di Espressione e Creatività "La Hesse" di Vielsalm, riconosciuto ufficialmente dalla Comunità Francese del Belgio nel 2001. Presso l'atelier "La Hesse" lavora un'equipe di artisti-animatori coordinata da Anne-Françoise Rouche e vengono realizzati vari laboratori mediante diverse discipline: disegno, pittura, incisione, scultura, ceramica, musica, danza e video-animazione.

Nel 2007 l'associazione livornese e quella belga si uniscono nel progetto sperimentale "Match de Catch", organizzando un gemellaggio presso la cittadina belga di Vielsalm.

Alcuni artisti italiani, come Ursula Ferrara, scelti per questo progetto, lavorano per due settimane con un gruppo di artisti disabili e realizzano alcune opere artistiche.



alcune opere artistiche.

Ferrara porta con sé la sua esperienza artistica di autrice d'animazione e realizza con alcuni ragazzi disabili un piccolo cortometraggio di circa un minuto e mezzo.

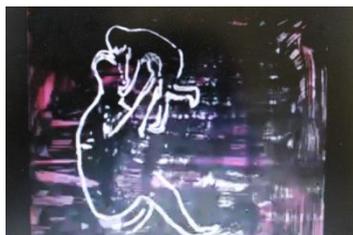
Il cortometraggio viene costruito mediante l'ausilio di sole polaroid che vengono fornite



da ciascun ragazzo all'interno di una scatola. Sono principalmente fotografie di persone, di esseri umani sconosciuti, da cui ecco il titolo del cortometraggio:

Les inconnus dans la boîte.

Ursula Ferrara e Manuela Sagona (uno dei membri del gruppo) modificano la superficie di ciascuna fotografia; le immagini vengono lacerate, graffiate con il trapano, dipinte con le vernici e ricalcate con la penna.



Prima di effettuare la ripresa, ciascuna fotografia viene accostata all'altra attraverso una logica di somiglianza, un sistema che aiuta a garantire una persistenza retinica migliore fra lo scorrimento di



un'immagine e l'altra.

A dare ritmo alla successione delle sequenze è una melodia di Antoine Boulangé, compositore outsider e partecipante al progetto in questione.

Les inconnus dans la boîte ha rappresentato per Ursula Ferrara non solo il suo primo lavoro artistico collettivo, ma un'esperienza importante che l'ha toccata soprattutto da un punto di vista umano.

5.2 Oltre i confini sessuali: IL CERCHIO, LE AMICHE, GALLINE, DREAMING, BRINDISI, IO TUTTI

Nel 2008 Ursula Ferrara viene invitata dal regista Stefano Consiglio a partecipare con le sue animazioni alla realizzazione del documentario *L'amore e basta* (2009). Visitando alcune città europee e entrando a contatto con alcune storie, Stefano Consiglio mette in scena nove racconti, con lo scopo di dimostrare l'ordinarietà del mondo di coppia omosessuale.

I piccoli sipari d'animazione della Ferrara intervallano e legano i vari episodi del documentario.

La libertà creativa che l'autrice ha avuto nei precedenti cortometraggi riesce a mantenersi anche in un contesto, dove il lavoro artistico viene commissionato.

La Ferrara ha carta bianca sull'intera ideazione delle sequenze animate; unici elementi a lei forniti sono il tema del documentario, alcune partiture sonore, composte da Rocco De Rosa, e un anno di tempo per realizzare il tutto.

Un po' poco, confessa l'artista, per realizzare l'intero lavoro; pertanto decide di non ideare da zero ogni personaggio ma di ricorrere alla videocamera digitale per riprendere ogni soggetto con il suo relativo movimento. La brevità di tempo in cui opera la porta inoltre a sperimentare alcune tecniche artistiche, prima di allora mai utilizzate.

Nei cortometraggi *Il Cerchio*, *Le Amiche*, *Galline*, *Dreaming* e *Io Tutti* ogni ripresa "dal vero" viene scomposta; i frames più idonei sono selezionati, modificati nella loro saturazione cromatica e infine stampati su carta di cotone e su carta fotografica.

Una volta ottenuto il supporto desiderato, Ferrara dà avvio ad una nuova fase di processo creativo in cui ogni fotografia viene modificata con varie tecniche artistiche.

Nel caso de *Il Cerchio*, metafora del rapporto



armonico fra le persone, l'autrice disegna con una penna a inchiostro sopra la superficie di



ogni immagine¹¹⁴.

¹¹⁴ In questo cortometraggio le stampe vengono effettuate solo su carta di cotone.



All'interno del cortometraggio, sia gli attori, sia alcuni elementi del paesaggio vengono ricoperti da uno strato di linee nere¹¹⁵. Le linee invadono spesso i limiti delle inquadrature e amplificano il senso di movimento circolatorio, che rimane presente in tutto il cortometraggio.



Anche in *Galline* e *Dreaming*, la cineasta impiega la stessa tecnica, sostituendo solo l'inchiostro nero con pennellate di smalto ad acqua colorato. Sopra le



due riprese video (due galline una di fronte all'altra per il primo cortometraggio, alcuni scarabei

all'interno di una grotta per il secondo) la Ferrara costruisce un'animazione quasi



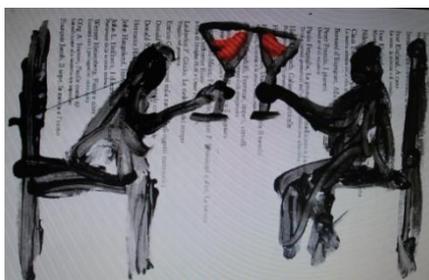
astratta, in cui emerge il tema dell'amore e la natura degli affetti.



Ne *Le Amiche* le fotografie stampate sono modificate

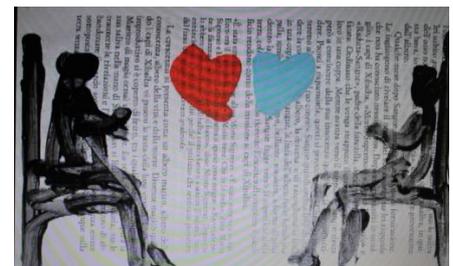
non solo con il disegno ma anche con la punta di un trapano e con la tecnica del *bleaching*.

Così due giovani ragazze, osservate durante un naturale e reciproco scambio di abbracci, vengono trasformate negli incarnati e nelle fisionomie, mentre decorazioni



astratte e figure zoomorfe girovagano attorno alle loro presenze.

L'ultimo cortometraggio presente nel documentario è



Brindisi, realizzato con inchiostro e smalto ad acqua sopra le pagine di un libro di psichiatria.

¹¹⁵ Ogni attore viene travestito per l'occasione con alcuni costumi della Fondazione Cerratelli (San Giuliano Terme, Pisa). Il video che l'artista ha girato per *Il Cervio* è stato girato al Parco di San Rossore di Pisa.

Pennellate scure definiscono il contorno di due silhouettes umane, probabilmente due fidanzati, seduti uno di fronte all'altro e intenti a scambiarsi simbolicamente il loro reciproco sentimento. Figure a forma di cuore e elementi floreali volteggiano per aria,



mentre un “cincin” di bicchieri, ricolmi di smalto rosso, sancisce la loro unione felice.

Non inserito all'interno del film, ma comunque realizzato dall'autrice per questa commissione, è il cortometraggio *Io tutti*. Seppur breve, Ursula Ferrara divide il cortometraggio in due parti: nella prima, sono presenti fotografie di persone comuni; nella seconda sono invece riportati alcuni frame di una ripresa video. Ogni immagine stampata su carta fotografica viene colorata dall'artista attraverso pennarelli “permanent”.



5.3 Un incontro con Fernanda Pivano: LA CORSA, TELL ME, QUADRIFOGLIO

In occasione della sessantottesima Mostra del Cinema di Venezia (2011), viene presentato tra gli eventi del “Controcampo Italiano” *Pivano Blues – Sulla strada di Nanda*, documentario dedicato alla nota autrice e critica musicale Fernanda Pivano, grande divulgatrice italiana della cultura nordamericana.

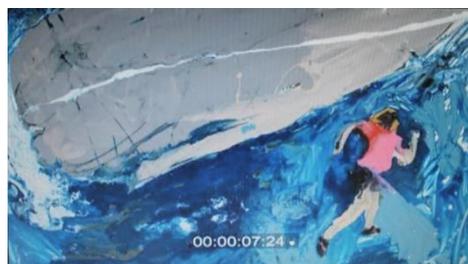
Teresa Marchesi, regista del documentario, attraverso numerose interviste e riprese video, cerca di mettere in luce la vitalità creativa e umana della protagonista, che ha sempre lottato per la pace e per la libera diffusione della cultura.

Si delinea così la storia di Fernanda Pivano, con le sue amicizie e i suoi rapporti di lavoro da sempre avuti con artisti, musicisti, cineasti e soprattutto letterati, come gli scrittori statunitensi Hemingway e Kerouac.



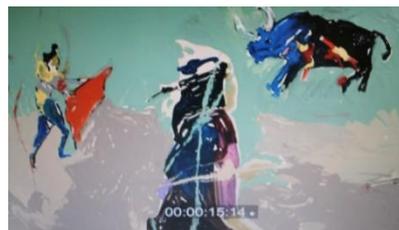
Una parte del documentario è dedicata anche agli ultimi anni della Pivano: ricordi, commenti e tributi di stars musicali come Patti Smith, Lou Reed, De André, Guccini, testimoniano l’affetto e la grande stima per l’autrice italiana.

Ursula Ferrara viene incaricata dalla regista di realizzare tre animazioni dedicate all’autrice, utili ad arricchire il documentario e ad intervallare i vari episodi.



Nel primo cortometraggio, *La Corsa*, l’autrice decide di rappresentare la forza d’animo della donna,

attraverso la corsa di una bambina: la Pivano, nei panni di una bambina, corre durante tutto il cortometraggio, attraversa la sua storia, rivive tutto ciò che ha vissuto con le gioie e i dolori, rimanendo però “grintosa” fino alla fine.



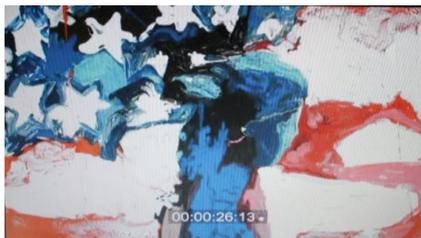
Numerosi sono i riferimenti letterari all’interno del cortometraggio: il passaggio della ragazza in mezzo all’oceano e in particolar modo il suo incontro con la balena Moby Dick ricorda la tesi di laurea della Pivano, svolta sul racconto dello scrittore americano



Herman Melville. I riferimenti continuano con la rappresentazione di una prigione e alcuni soldati fascisti. All'inizio della sua carriera la Pivano viene infatti incarcerata per aver tradotto in italiano *Addio alle armi* di Ernest Hemingway, ritenuto lesivo per

l'onore delle forze armate del regime fascista.

La bambina esce di nuovo all'aperto e si trova all'interno di una corridoia: un altro riferimento letterario a Hemingway e al suggestivo viaggio in Spagna fatto dallo scrittore.



La corsa della piccola Pivano continua: attraversa gli anni della guerra, la lotta contro la dittatura e la censura, raggiunge gli Stati Uniti ed entra in contatto con nuove personalità della letteratura, della musica e dello spettacolo.

Alcuni frames di un video digitale in cui è ripresa la corsa di una bambina servono alla Ferrara per realizzare la "corsa" all'interno del cortometraggio¹¹⁶.

Ogni immagine viene dipinta su acetato (30x42 cm) attraverso smalti ad acqua di vario colore.

Realizzato con lo stesso procedimento, ma utilizzando come supporto carta fotografica,



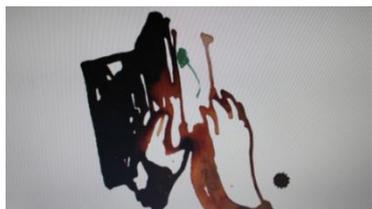
è il cortometraggio *Tell me*. La Pivano è adesso un'amica che accoglie e culla nella sua casa il forestiero stanco; accarezza il suo volto, ascolta i suoi racconti e le sue canzoni. Nel cortometraggio è presente solo un uomo, ma in realtà è il simbolo di tante personalità che la Pivano ha

ascoltato, protetto e sostenuto. Evidenti i riferimenti a Jack Kerouac, Fabrizio De Andrè, Bob Dylan, Natalia Ginzburg.



¹¹⁶ Dopo aver selezionato i frames principali del video, ossia quelli che scandiscono i principali movimenti della corsa, vengono stampati e posti sotto i lucidi in modo tale da poter ricalcare il movimento.

Nel terzo cortometraggio, *Quadrifoglio*, Ursula Ferrara rappresenta le mani di Fernanda Pivano: la scrittrice apre un libro, sfoglia le pagine e vi pone un quadrifoglio, simbolo



della sua fortuna e della sua sorte nel momento in cui decide di tradurre in italiano i testi letterari di molti scrittori stranieri.

Quadrifoglio, a differenza delle altre due animazioni, viene eseguito con una diversa tecnica: sopra un foglio di carta di cotone (30x42) e con una punta sgocciolante di acqua, la Ferrara traccia un



disegno; alcune gocce d'inchiostro vengono in seguito fatte scorrere lungo la traccia bagnata. Il colore così si espande seguendo il flusso dell'acqua.

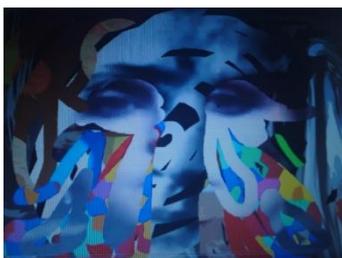
Per *Quadrifoglio* e *La Corsa* l'autrice compone personalmente le colonne sonore, utilizzando musiche, suoni e rumori registrati.

Per il cortometraggio *Tell me*, il gruppo musicale dei Litfiba compone un brano dal titolo *Dimmi dei nazi*, ispirata a una domanda che lo scrittore Hemingway fece alla Pivano a proposito dell'esperienza della scrittrice in carcere durante il periodo fascista.

5.4 Sperimentare con le nuove tecnologie: un cortometraggio per Laura Betti

Nel novembre 2011 il Festival Internazionale del Film di Roma presenta tra gli eventi speciali *La Passione di Laura*, documentario dedicato a Laura Betti, figura femminile di punta nel panorama cinematografico e culturale italiano.

Attraverso materiali d'archivio e testimonianze toccanti, il regista Paolo Petrucci racconta la vita artistica e la passione culturale dell'attrice, amica e complice in numerosi



progetti teatrali e cinematografici di Pier Paolo Pasolini.

Ursula Ferrara viene incaricata di realizzare un cortometraggio da inserire in coda al documentario.

Fotografie della protagonista insieme a brevi frammenti di

film ai quali la stessa ha preso parte, vengono raccolti dal web per poi essere modificati mediante una particolare



“app” di un tablet.

Un sottofondo audio con la voce di Laura Betti accompagna le varie immagini che si sovrappongono una sopra l'altra fino alla fine del cortometraggio.

Conversazione con Ursula Ferrara

Tu hai frequentato l'Istituto d'Arte di Firenze, rafforzando l'interesse per l'arte e la fotografia già presenti in te in età infantile. Come sei arrivata al cinema d'animazione? Qual è stato il passaggio dalla pittura e dal disegno, ovvero dall'immagine statica, all'animazione?

E' stato un passaggio un po' improvviso, come se si fosse accesa dentro di me una micro-lampadina che mi ha fatto dire: "Lo voglio fare anch'io, voglio provarci!"

Non è stato un passaggio graduale: dopo aver acquistato un piccolo manuale, mi sono messa a studiare come si realizzavano i cartoni animati. Una risposta così detta può sembrare banale: in realtà, io stessa non sono in grado di dire quando esattamente, a livello inconscio, ho voluto animare i disegni. Ritornando molto indietro nel tempo, ricordo chiaramente che mia madre, guardando i miei disegni, affermava: "Sono privi di movimento!"

Non so se questo ha costituito un trauma o un traguardo da rincorrere, ma è stato un concetto che ho rielaborato molti anni dopo e comunque, ritengo che sia solo un ingrediente tra i tanti che hanno contribuito a farmi approdare a questo linguaggio artistico.

Ancora oggi, quando guardo la televisione, come in una macchina del tempo, ritorno indietro negli anni a quando ero bambina, e guardavo la serie televisiva di cartoni animati "Gustavo". Erano dei cartoni animati in bianco e nero, la prima serie che mi ricordi, degli anni '60; seppur costituita da scenari scarnissimi, riusciva ad incantarmi per il fatto che il protagonista disegnato si muoveva. Questo ricordo si sovrappone nella mia mente insieme a quelli di "Carosello" e ad altri che, tutti insieme, hanno contribuito a creare questo tipo di "magia". Allo stesso modo, ricordo la prima volta che, in vacanza con la mia famiglia negli Stati Uniti, sempre negli anni '60, vidi al cinema il primo lungometraggio animato a colori. Non ricordo esattamente quale fosse, ma ancora oggi ho chiara quella particolare sensazione... simile alla sindrome di Stendhal. Ricordo la forte contrapposizione tra quel film e le trasmissioni tv italiane degli anni Sessanta che duravano solo poche ore al giorno e avevano le immagini in bianco e nero. Per non parlare poi che nella mia famiglia era costume far vedere poca tv ai figli e in quel caso invece, in America, rimasi incollata davanti allo schermo per molto tempo.

C'era l'abitudine "a letto dopo Carosello" giusto?

Certo! Ti puoi immaginare cosa abbia significato per me un film lungo due ore, al cinema, e in più animato. A quei tempi qualsiasi cosa vedessimo, tv, cinema, o qualsiasi altra cosa che ci stupisse, la vedevamo una volta sola e ce la ricordavamo per dieci anni.

I tuoi film raccontano e/o rappresentano?

O evocano...per comporre un racconto bisogna essere veramente bravi. Ad esempio, Walt Disney riesce attraverso dei particolari effetti a trascinarti nel racconto che lui vuole.

Io, invece, non parto da quel presupposto. Ho delle immagini che si concatenano, ma non sono attribuite a dei personaggi che devi seguire per forza. Sono quasi allucinazioni ipnagogiche, associazioni di idee o forse ancora flusso di coscienza. Io lo interpreto in questo modo, ma per me lo spettatore, o semplicemente chi vede l'opera, è libero di interpretare le immagini dei miei film seguendo i propri ricordi che ha nella sua mente. Non voglio che mi segua nel mio flusso di coscienza. E' come se io aprissi la mia testa, proponendo a chi guarda l'opera: "Guarda cosa mi passa nella testa ora!"

Vuoi quindi esprimere un tuo lato particolare, la tua sensibilità e interiorità?

Sì, credo che questa sia la parte dell'anima, anche se per poi esprimerla ci vuole la tecnica. Come fosse un balletto: se si vuole esprimere una coreografia che l'artista ha in mente, il ballerino deve imparare i passi giusti, deve imparare a comunicarti quella cosa con quell'*alfabeto*, che costituisce la tecnica. Il risultato finale, a livello di ciò che si vede, è un tentativo di comunicare una nudità e una verità.

In quest'ottica, vista l'importanza che attribuisce alla tecnica; dai un ruolo importante agli studi che hai fatto all'Istituto d'Arte?

Ovviamente quando ero studente, facevo fatica. Non capivo l'utilità del fare disegni. Certo, a vent'anni ragioni in un certo modo; ora, quasi in maniera saccente, dico a tutti: fate una scuola perché è vero che da soli si può fare molto, ma a volte non si sa

nemmeno l'esistenza di alcune tecniche artistiche. O almeno questo deve costituire un suggerimento iniziale in modo da diventare forte sugli strumenti che si andranno a usare in seguito. Per me la scuola è stata fondamentale. E' importantissimo conoscere le tecniche e rimanere sempre curiosi.

E il linguaggio specificatamente cinematografico l'hai appreso sempre in Istituto?

No! Assolutamente. È avvenuto il percorso inverso: ho intuito questo tipo di concetti. Dovendo raccontare per immagini, è venuto quasi in maniera naturale; poi certo mi sono documentata per affinarle. Così ho ritrovato quello che precedentemente avevo intuito sul campo. Chiunque fa un percorso di "racconto" si viene a scontrare con queste cose. Come anche, nel libro ho scoperto cose che non mi erano venute in mente. La mia particolarità sta nel fatto che ho avuto una grande passione per il disegno e la fotografia, una passione a livello "artistico" quasi come una comunicazione istintiva; tuttavia non mi sono fermata solo ad esprimermi, ma ho studiato, con grande impegno e fatica, tutte le cose che non avevo innate: tempistica, i numeri, stare dentro certi rigori. È stato un vero e proprio mix strano, come una stella alpina che è un fiore ma ha i petali spinosi. Pertanto non si è trattato solo di esprimersi ma anche di convogliare in un linguaggio tecnico, e quel linguaggio deve essere studiato.

Tu utilizzi diverse tecniche artistiche, ce n'è una che prediligi?

Pur distinguendo le tecniche soprattutto nel loro modo di funzionare, in realtà non c'è mai confine tra una tecnica e l'altra. Tutto è valido per esprimersi, sta all'abilità dell'artista saper incanalare il giusto modo di esprimersi per comunicare quello che si vuole, per me tutte le tecniche sono equipotenti.

Ovviamente la pittura ha sempre avuto un posto di rilievo perché attraverso questa forma d'arte si possono raggiungere dei risultati sublimi – non i miei! – se pensi anche solamente agli strumenti che hai a disposizione. Sicuramente la pittura può essere considerata la regina; tuttavia mi sono sempre piaciuti i disegni di grafica, i collage e la fotografia.

La fotografia è spesso presente negli ultimi lavori che hai fatto, sei arrivata spesso a modificarla completamente ricoprendola di nuove immagini.

Sì, è il motivo per cui prima ti dicevo che il limite tra una tecnica e l'altra non esiste, o meglio occorre esserne consapevoli e per questo bisogna travalicare i limiti.

Pertanto tu non hai una tecnica che preferisci?

Per molti anni è stato il disegno, probabilmente anche perché è la prima forma che impari. In seguito la pittura è stata molto più gratificante, sia perché il colore ti trasmette delle vibrazioni mentali molto forti, sia perché è meno faticoso del disegno per il quale devi avere una minuziosità maggiore.

Un tuo parere sul cinema d'animazione nel panorama italiano di oggi?

Io ho avuto modo di partecipare a conferenze, incontri e masterclasses: ho trovato sempre persone molto curiose e attente. La cosa notevole è che queste persone interessate si sono moltiplicate.

Forse anche per merito delle facilitazioni offerte dalle nuove tecnologie?

Sì, certamente: hanno la possibilità di mettere su youtube i propri filmati e mediante i videoclip, c'è stata la possibilità di incrementare moltissimo la diffusione del cinema d'animazione o lo *stop motion*. Quanto si comincia a comprendere di cosa si tratta tecnicamente, quando si ha a che fare con il cinema d'animazione, allora si comincia a notarlo dappertutto.

Alcuni partono molto entusiasti con questa forma d'arte e poi lasciano. Questo perché il cinema d'animazione richiede un grande impegno dal punto di vista di energia psicofisica. Anche l'aspetto economico non è da sottovalutare se si gira in pellicola.

Hai girato parecchi cortometraggi in pellicola, necessità o volontà?

Innanzitutto, io non sono nativa digitale, dunque per me non esisteva minimamente la possibilità di non usare i metodi tradizionali. Solo ora l'industria digitale ha raggiunto livelli elevatissimi ma prima, lavorare personalmente con personal computer ingombranti, enormi e che aggiungevano pochissimo valore alle opere, non aveva senso; il computer era più lento di me e della mia mano.

Solo ora con gli strumenti di ultima generazione, quali l'Ipad o anche semplici software, ho la possibilità di trascorrervi molto tempo sperimentando. La loro velocità è paragonabile a quella del pensiero.

Dunque sei aperta alle nuove tecnologie digitali?

Sì, quando però si allineano a me, quando le velocità di pensiero ed esecuzione sono paragonabili. Oggi con l'Ipad, il mio semplice tocco viene trasformato in un segno. Lo strumento per me conta, perché c'è sempre molto da sperimentare: rimane vero che lo uso come un pennello o come una matita ma ritengo che ci sia ancora molto da fare e provare. Ho realizzato il mio primo cortometraggio con Ipad per il documentario su Lara Betti ma credo che questo sia solo un seme di tutto quello che è possibile fare.

APPENDICE

Principi di base per la realizzazione di un disegno animato

Prefazione

Prima di descrivere i processi basilari atti alla realizzazione di un disegno animato, ritengo opportuno puntualizzare alcuni concetti fondamentali inerenti a tale ambito.

Possiamo considerare il cinema d'animazione come “il risultato di un'operazione tecnica che prescinde sia dalla riproduzione meccanica della realtà fenomenica sia, in certi casi estremi, dallo stesso uso della macchina da presa”¹¹⁷. Tale definizione ci permette di comprendere come questo linguaggio espressivo si discosti dal cinema dal “vero”, il quale è basato principalmente sulla riproduzione meccanica della realtà fenomenica.

L'animazione si ottiene attraverso la successione, nel tempo, di immagini statiche, realizzate ognuna in maniera isolata. Il movimento, vissuto nella mente di ogni animatore fino alla ripresa, nasce nel momento stesso della proiezione.

L'idea

Un film d'animazione nasce come una fotografia, un dipinto o qualsiasi altra tipologia di film da un'idea.

Tuttavia, se un fotografo o un pittore possono direttamente trasformare la loro idea in “prodotto finito”, decretando il successo unicamente alla loro abilità tecnica e creativa, un disegnatore di cinema d'animazione riesce a vedere il risultato finale e l'esito più o meno positivo della sua opera, soltanto dopo un lungo processo di lavorazione. L'idea in questo caso sarà trasferita ai vari collaboratori (se presenti), che dovranno avere la capacità di mantenerla viva e intatta. Se l'idea si altererà durante la lunga strada della produzione, il film finito, risulterà ben diverso dalle intenzioni del suo creatore.

È più facile ricorrere in questo rischio in campo professionale, nel momento in cui si realizzano film d'animazione a livello industriale. In ambito più ristretto, nel caso in cui il lavoro è svolto da una singola persona o da pochi collaboratori, il pericolo è più limitato: l'idea dell'artista “non costretta a passare per le mani di tante persone, riesce ad arrivare più facilmente sullo schermo con tutta la sua genuinità e freschezza originaria”¹¹⁸.

¹¹⁷Rondolino 2003, p. 4

¹¹⁸Halas-Privett 1977, p. 8

Spesso l'idea si genera attraverso lo sguardo sensibile dell'artista, che con occhi vivaci e percettivi guarda la realtà contemporanea che lo circonda.

In tal senso lo confermano le parole del critico francese Louis Deluc: “guardatevi attorno: le strade, le metropolitane, i tram, i negozi presentano mille drammi, mille commedie originali che sembrano una sfida alle vostre capacità¹¹⁹”. La realtà contemporanea diventa quindi una fonte inesauribile di ispirazioni, cui tutti possono liberamente attingere e mescolarla insieme alla propria fantasia interiore.

Per tanto, le fonti di ispirazione per un animatore¹²⁰ possono essere molteplici: si spazia dai fatti di cronaca, alla letteratura, all'arte, al cinema, fino ad arrivare, come prima accennato, alla libera creatività personale.

Una volta individuata l'idea su cui realizzare il film d'animazione, questa viene concretizzata in una “sceneggiatura” realizzata dal suo ideatore.

La sceneggiatura

La sceneggiatura o copione si presenta come un testo scritto e ha il ruolo di descrivere il film nei suoi particolari, inquadratura per inquadratura, fornendo indicazioni sui dialoghi, gli effetti sonori e le musiche. Nel caso in cui il lavoro debba essere svolto da un'intera équipe di collaboratori, questo strumento è utile per far emergere le diverse opinioni necessarie alla stesura definitiva. Il copione presenta a livello strutturale generalmente due colonne: quella di destra contiene la descrizione delle immagini; la colonna sinistra riporta invece il dialogo, le indicazioni sugli effetti sonori e il commento musicale.

Anche gli effetti comici (gags)¹²¹ sono studiati e messi a punto in fase di sceneggiatura¹²².

Elaborata la sceneggiatura, si passa alla realizzazione dello storyboard.

Lo storyboard

Lo storyboard è una sceneggiatura realizzata per immagini, dove una sequenza di disegni, disposti nella successione logica della trama, raffigurano le singole scene del

¹¹⁹Sadoul 1960, p. 98

¹²⁰ Con tale termine indichiamo colui che disegna e dipinge le figure che sono alla base del cinema d'animazione. Cfr. Di Giuseppe 1994, p. 2

¹²¹ Il termine “gag” indica una trovata comica, gestuale o verbale, usata nel cinema ed in particolare nel cinema muto e nei cartoni animati per ravvivare la scena.

¹²² Di Giuseppe 1994, p. 3

film. Qualora sia previsto questo strumento può presentare sommarie indicazioni del dialogo. Questa fase lavorativa è fondamentale tanto da poter essere considerata come il fulcro su cui s'impenna la realizzazione del film, è il primo passaggio dalla forma astratta del racconto alla forma concreta visiva. Nel caso in cui venga realizzato un cortometraggio¹²³ con una trama semplice, spesso la sceneggiatura viene saltata, passando con pochi appunti e alcuni schizzi dei personaggi direttamente allo storyboard.

Ciascun disegno prevede nella zona sottostante una breve didascalia che illustra il contenuto ed eventuali note esplicative (importanti se non è presente la sceneggiatura). In ogni disegno inoltre vengono ben definite solo le parti più importanti dal punto di vista narrativo ed espressivo, in particolar modo ciò che costituisce l'azione, trascurando o accennando gli elementi scenici come lo sfondo. Nel caso in cui si debba operare su scene particolarmente lunghe o complesse, è possibile introdurre nuovi disegni relativi ai singoli quadri. Grazie all'ausilio dello storyboard è quindi possibile visualizzare il film d'animazione dall'inizio alla fine, abbracciando con un solo colpo d'occhio l'evolversi delle azioni e apportando determinate modifiche qualora sia necessario.

I modelli

Una volta decisa la storia da realizzare, si disegnano i personaggi che devono interpretarla. L'animatore ha il compito di ideare i personaggi protagonisti del film, individuando le caratteristiche fisiche e comportamentali di un soggetto. La caricatura, ossia l'esagerata distorsione del reale possibile e probabile, permette all'animatore di rappresentare qualsiasi azione o sensazione che egli voglia trasmettere al personaggio ideato; nonostante questo non è detto che si debba per forza ricorrere a tale strumento. Durante lo studio dei personaggi, vengono realizzati molteplici bozzetti sulla fisionomia dei soggetti. La massima semplicità di un disegno¹²⁴, il suo essere ben definito nelle

¹²³ Col termine cortometraggio indichiamo un film della durata non superiore ai quindici minuti.

¹²⁴ A tal proposito J. Halas e B. Privett in *Come realizzare cartoni animati*, scrivono: << Le figure dei cartoni animati devono essere concepite in modo da poter essere "assimilate" soprattutto dai collaboratori, se ce ne sono, che lavorano sul film, e rese nel disegno in tutte le posizioni possibili, rapidamente e facilmente. Perciò occorre che siano costituite da forme geometriche semplici, ben inquadrare in proporzioni fisse, riconoscibili e riproducibili indipendentemente dalla loro grandezza. Devono poi poter essere facilmente distorte, schiacciate e allungate fino all'inverosimile senza perdere la loro caratteristica fisionomia originale.(...) La sfera è una delle forme-base più adatte per disegnare le nostre figure>> . Cfr. Halas-Privett 1977, pp. 87-88

caratteristiche fisiche e la non considerazione dei dettagli futili ritorneranno utili nel momento in cui si debbano realizzare i disegni definitivi: “una linea di abbellimento aggiunta in una figura, equivarrà a un supplemento di lavoro nella globalità della produzione (disegno e colorazione)¹²⁵. “ L’animatore per tanto dovrà decidere se il lavoro in più svolto mediante determinate aggiunte, ripagherà in maniera effettiva il risultato espressivo del film.

Molteplici tentativi porteranno alla realizzazione del disegno definitivo che avrà le caratteristiche peculiari di uno o più personaggi protagonisti della storia da animare.

Il movimento e lo studio del tempo

Il movimento sullo schermo cinematografico dipende da un particolare fenomeno ottico detto persistenza delle immagini o meglio persistenza della visione. Nel campo della fisica e in particolare dell’ottica, Newton sosteneva come la retina dell’occhio umano avesse la capacità di trattenere l’immagine per qualche frazione di secondo, anche dopo che l’immagine stessa, sostituita dalla successiva, non era più visibile. Di conseguenza, secondo questo principio, l’impressione del moto deriva dalla nostra mente, dove l’immagine svanita si somma con quella che le subentra¹²⁶. Il lavoro dell’animatore sta proprio nell’applicare questo principio: l’illusione dell’azione di un personaggio è creata mediante una successione di disegni con le posizioni dei soggetti leggermente diverse¹²⁷.

Per un produttore di cinema d’animazione è inoltre indispensabile conoscere le tre leggi del moto stabilite da Newton, necessarie affinché l’animazione, i soggetti e le relative azioni risultino il più possibile naturale.

Indichiamole brevemente:

Prima legge: un corpo fermo o in movimento tende a conservare il suo stato originario finché una causa esterna non interviene a modificarlo. In altre parole un corpo fermo tende a rimanere fermo, un corpo in moto continua a muoversi con la stessa velocità e nella stessa direzione.

Seconda legge: lo stato di quiete o di moto di un corpo possono essere modificati solo dall’azione di una forza esterna. Un corpo si muove perciò in modo rettilineo nella

¹²⁵ Ivi, p. 87

¹²⁶Bendazzi 1988, p. 3

¹²⁷Halas-Privett 1977, p. 4

direzione nelle quali viene applicata la forza, finché un'altra forza non interviene a cambiarne la sua direzione.

Terza legge: a ogni azione corrisponde una reazione uguale e contraria nella direzione opposta.

Oltre a queste tre leggi della dinamica è opportuno conoscere la legge della deformazione elastica, ampiamente utilizzata nei film d'animazione: un corpo per effetto di una forza può subire una deformazione, ma se la deformazione è elastica al cessare della forza, l'oggetto ritorna nella posizione originaria.

Un altro elemento fondamentale in cinematografia è il fattore tempo.

Nel cinema d'animazione quest'ultimo elemento è libero ed è determinato dal gusto e dalle capacità creative del produttore. La velocità di un movimento riprodotto sullo schermo dipende sia dal numero dei fotogrammi in cui l'azione o un disegno vengono frazionati e ripresi, sia dalla velocità con la quale il film viene proiettato. A questo punto con un numero maggiore di fotogrammi si otterrà un tempo maggiore per far scorrere la pellicola nel proiettore e di conseguenza un movimento più lento sullo schermo. Al contrario con un numero minore di fotogrammi, si otterrà un movimento più rapido.

Per un film sonoro, la velocità di scorrimento è pari a ventiquattro fotogrammi al secondo; ciò significa che per avere un secondo di proiezione sono necessarie ventiquattro singole esposizioni¹²⁸ (una per fotogramma). Per determinare i movimenti nei film d'animazione occorre inoltre decidere la durata dell'azione (veloce o lenta), le posizioni più importanti dell'azione, il ritmo e quanto si vuole spaziare nelle posizioni intermedie. Una volta decisi questi elementi è possibile calcolare il numero dei disegni necessari per riprodurre il movimento dell'azione. Un metodo che consente all'animatore di lavorare in economia e di risparmiare disegni, consiste nella cosiddetta duplicazione, ovvero la riproduzione di ogni disegno per due fotogrammi (dodici disegni per un secondo) invece di uno solo. L'effetto della velocità può essere ottenuto distorcendo il disegno, allungandolo in opposizione alla direzione del movimento, mentre la velocità del personaggio può essere resa introducendo delle figure cinetiche

¹²⁸Nell'animazione è importante il concetto di *passo*, che è il rapporto tra il numero di disegni e il numero di fotogrammi. Compiere un'animazione a *passo uno* significa avere un disegno per ogni fotogramma, oppure muovere il personaggio a ogni scatto della macchina da presa; nel *passo due* un disegno per due fotogrammi.

(polvere o spruzzi d'acqua). La decelerazione può essere visualizzata riducendo la lunghezza del soggetto.

Altro elemento di cui tenere conto nella realizzazione dei disegni animati è la sincronizzazione: in altre parole, occorre che i movimenti del personaggio siano in sincronia con il dialogo, la musica e gli effetti sonori qualora siano previsti dal progetto ideativo. La musica di fondo che richiede una sincronizzazione non strettissima non crea grosse difficoltà; lo stesso non si può dire nel caso in cui l'animatore debba operare su effetti musicali ritmati e quindi sulla realizzazione di un legame fra suono e immagine. In questo caso risulta preferibile comporre e registrare prima la colonna sonora con la traccia del motivo ritmato, in modo tale da poter calcolare in seguito esattamente il numero di fotogrammi necessari alla sincronizzazione.

La musica, il dialogo, i rumori e altri suoni se previsti, vengono registrati su un nastro magnetico perforato o su una normale pellicola pistata.

Spesso per tutti i pezzi in cui è prevista una sincronizzazione rigorosa, sono compilate delle tabelle dettagliate, in cui vengono riportati gli stretti legami da realizzare fra elementi sonori e scene raffigurate.

A questo punto, se presenti, le tabelle vengono passate all'animatore, che seguendo rigorosamente le indicazioni e i riferimenti, è in grado di partire con l'animazione creando i disegni base.

L'animazione

A dare vita ai disegni base o disegni-chiave, è l'animatore il quale rappresenta su fogli di carta separati i movimenti estremi di un'azione che il soggetto deve compiere. Per questo lavoro è essenziale un apposito dispositivo, detto tavolo di animazione¹²⁹, che permette di centrare esattamente ogni disegno di ogni fotogramma rispetto alla perforazione della pellicola.

Una volta terminato questo lavoro, si passa alla volta dei disegni intermedi e delle scenografie: nel caso in cui il film d'animazione sia realizzato da un gruppo di operatori, questa fase successiva viene effettuata dagli intercalatori, esecutori dei disegni intermedi,

¹²⁹ Il tavolo d'animazione è costituito da una tavola inclinata, con al centro un'apertura rettangolare della grandezza dei fogli da disegno da usare per l'animazione. L'apertura è chiusa da una lastra di vetro opalino illuminata da una lampadina elettrica a basso voltaggio che consente la visione per trasparenza di disegni sovrapposti.

e dagli scenografi i quali preparano le scene che fungeranno da sfondo e sopra le quali dovranno “recitare” i personaggi disegnati.

Durante la fase di realizzazione dei disegni l'animatore prepara una tabella di lavoro, detta foglio macchina, in cui annota l'ordine in cui i disegni devono essere ripresi, il numero dei fotogrammi per ogni disegno, l'inquadratura (campi e piani¹³⁰), i movimenti di macchina, l'analisi della colonna sonora (sincrono, labiale, musica ed effetti).

Una volta eseguiti i disegni, questi vengono ricalcati in fogli di celluloidi trasparente detti rodovetri¹³¹ e se è previsto, anche colorati. I coloranti vengono applicati sul retro dei fogli, per mantenere pulito e inalterato il tratto del disegno.

Terminate tutte queste operazioni, i disegni su rodovetro vengono ordinati e numerati e, insieme ai fogli macchina, vanno in camera di ripresa.

La ripresa

Per la ripresa sono indispensabili alcuni strumenti: prima di tutto è fondamentale avere a disposizione una cinepresa in grado di effettuare uno scatto singolo. Il procedimento dello scatto singolo è una delle componenti caratterizzanti del cinema d'animazione tradizionale.

Altro strumento indispensabile è il banco di ripresa o titolatrice: si tratta di un dispositivo sul quale vengono piazzati l'uno di fronte l'altra e in esatta posizione, la cinepresa e il telaio porta disegni (essenziale per tenere a registro i disegni mediante pioli). La cinepresa è montata spesso in posizione verticale lungo un carrello mobile.

Un fattore importante è anche quello dell'illuminazione. Una titolatrice, infatti, deve essere dotata anche di un complesso illuminante, costituito da due riflettori montanti su bracci snodabili e collocati due per lato attorno al campo di ripresa. Non è da sottovalutare inoltre, l'angolo d'incidenza della luce che servirà a evitare riflessi, se posta correttamente.

¹³⁰ Per campi e piani intendiamo lo spazio visto dall'obiettivo della macchina da presa, entro il quale sono compresi tutti gli elementi inquadrati, il campo è riferito all'ambiente in cui si svolge l'azione, mentre il piano è riferito alla persona.

¹³¹ Prima dell'impiego dei rodovetri, l'animazione pionieristica utilizzava maggiormente fogli di carta. Le figure erano disegnate in bianco e nero, senza mezzi toni intermedi. Nei casi in cui era necessario sovrapporre più disegni per una stessa scena, invece di utilizzare fogli trasparenti, si ritagliavano i fogli di carta dei disegni superiori in modo da lasciare visibili le figure tracciate su quelli sottostanti. I fogli di celluloidi erano utilizzati solo per lo sfondo, e veniva posto sopra i disegni d'animazione. Cfr. Halas-Privett, 1977, p. 132

Mediante questi strumenti, seguendo attentamente le indicazioni del foglio di macchina, un disegno dopo l'altro viene fotografato e impresso sulla pellicola.

In base alle caratteristiche del film, è consigliabile usare diverse tipologie di pellicola: nella maggior parte dei casi è abituale l'impiego della pellicola invertibile, unica tra l'altro per l'8mm, il 2x8 e il Super-8.

Per quanto riguarda un film in bianco e nero sono preferibili emulsioni lente per ottenere un contrasto maggiore, mentre per film a colori è naturale l'utilizzo di pellicole a colori.

Sviluppo, montaggio e stampa

Una volta terminate le riprese, la pellicola viene inviata al laboratorio di sviluppo e stampa. Il negativo originale, per evitare che si graffi, viene momentaneamente messo da parte, la copia positiva invece viene inviata al montaggio. In questa fase le singole scene sono selezionate e montate secondo l'ordine della sceneggiatura. Così facendo, il film composto prima da singole inquadrature, acquista adesso un ritmo e una precisa costruzione e sequenza narrativa.

Parallelamente a questo lavoro, anche la parte audio segue una sua lavorazione: tutti gli elementi sonori vengono registrati su nastro magnetico e inviato al montaggio, affinché anche il sonoro sia in sincronia con i movimenti dei vari soggetti¹³².

Terminato il montaggio, il negativo originale viene ripreso e montato (taglio del negativo) in concordanza con la copia di lavorazione. In questa fase, vengono ripresi anche i titoli di testa, di coda, di fine tempo e di fine conclusiva che saranno successivamente inseriti nella matrice del film; quest'ultima verrà stampata in copie per essere distribuita nei cinema.

¹³² Per un maggiore approfondimento cfr. Bendazzi–Ceconello–Michelone 1995

Le tecniche del cinema d'animazione

L'animazione tradizionale o disegno animato ampiamente descritta nel paragrafo precedente è la tecnica d'animazione più conosciuta, con la quale si possono realizzare tutti i formati dell'animazione: lungometraggi, serie tv, cortometraggi, spot, sigle.

Oltre a questa tecnica ne esistono molte altre, frutto delle diverse scelte che ogni autore compie nel momento in cui decide di realizzare un film d'animazione¹³³.

Animazione con silhouettes: la tecnica prevede figure nere riprese di profilo (o più spesso secondo una prospettiva "egizia", che mostra contemporaneamente più punti di vista), ritagliate solitamente su un foglio metallico o su cartoncino nero. Queste silhouettes non sono figurine uniche, ma sono composte da articolazioni mobili e sostituibili per rendere più agevole il lavoro di animazione. Le silhouettes vengono poste su un piano di lavoro orizzontale e retroilluminato per conferire massima opacità al nero e luminosità ai fondali colorati, e riprese dall'alto.

Pupazzi e oggetti animati: la tecnica prevede l'impiego di pupazzi o oggetti tridimensionali snodati che si muovono all'interno di ambienti in miniatura. Il principio d'animazione rimane sempre quello della ripresa per fotogramma singolo. Spesso come materiale scultorio è utilizzata la plastilina, facilmente malleabile e modificabile da parte dell'animatore.

Disegno diretto su pellicola: per questa particolare tecnica non occorre la ripresa, in quanto la pellicola cinematografica è impiegata come supporto del disegno stesso.

L'artista disegna direttamente su pellicola trasparente usando inchiostri e colori in grado di far passare la luce in fase di proiezione.

Il formato molto piccolo del fotogramma limita fortemente le possibilità espressive del disegnatore, per questo motivo viene usato un tratto semplice ed elementare.

Manipolazione della pellicola: in questa tecnica la pellicola, come altre materie plastiche utilizzate in campo artistico, viene incisa, graffiata con punte o lamette,

¹³³ Per queste definizioni cfr. Di Giuseppe 1994; Amaducci-Alonge 2007; Perucca 2008

impressionata per contatto, solarizzata. Anche in questo caso è possibile visionare il risultato finale solo al momento della proiezione del film.

Découpage: nella tecnica del découpage, molto simile a quella delle silhouettes, i soggetti vengono disegnati e ritagliati nel cartoncino (possono essere aggiunti altri materiali come la stoffa o la carta argentata). La sagoma del personaggio viene scomposta nelle sue parti principali, poggiata sopra uno sfondo e ricomposta in varie posizioni. In questo modo è possibile ottenere un pupazzo a pezzi intercambiabili con cui costruire i vari movimenti. Con questa tecnica dunque il movimento non è disegnato, ma creato dall'animatore nel momento in cui, a ogni scatto, muove il suo personaggio.

Schermo di spilli: tecnica particolare ideata dall'illustratore e animatore francese Alexandre Alexeieff. Su un piano verticale illuminato vengono inseriti un numero vasto di spilli equidistanti; a seconda della loro sporgenza sul piano, gli spilli creano ombre o lasciano filtrare la luce, permettendo la creazione di immagini in bianco e nero.

Animazione della sabbia: in questa tecnica l'immagine realizzata con la sabbia, viene trasformata dall'autore scatto per scatto, senza che rimangano i disegni. Questa tecnica prevede l'utilizzo di sabbia molto fine, disposta su un tavolo di vetro, con cui l'autore compone le immagini, utilizzando l'effetto chiaro-scuro del maggiore o minore accumulo di sabbia, e gli effetti della luce provenienti dal basso.

Disegno animato in diretta: in questa tecnica l'animatore con il disegno a pastello o con la manipolazione di colori sul vetro interviene sulla scena modificandola dopo ogni impressione di fotogramma.

La computer animation: tecnica che si serve del computer e di vari programmi per l'animazione bidimensionale e tridimensionale. In questo contesto l'animatore ricerca continuamente nuove soluzioni per migliorare la resa visiva e ottenere particolari effetti speciali.

FILMOGRAFIA URSULA FERRARA

Lucidi Folli (1986)

Cortometraggio animato

Regia, sceneggiatura, montaggio, animazione: Ursula Ferrara

Sviluppo e stampa: Cinevideolabo, Parigi

Colonna sonora: *Le Pornographe*, George Brassens

Tecnica: Permanent su lucido

Formato: 16 mm

Durata: 2'

Congiuntivo Futuro (1988)

Cortometraggio animato

Regia, sceneggiatura, montaggio, animazione: Ursula Ferrara

Sviluppo e stampa: studio Cinecittà, Roma

Colonna sonora: *L'allegro del concerto grosso*, Luis Enriques Bacalov per i New Trolls

Tecnica: matita grassa su lucido

Formato: 16 mm

Durata: 2' 15"

Amore Asimmetrico (1990)

Cortometraggio animato

Regia, sceneggiatura, montaggio, animazione: Ursula Ferrara

Sviluppo e stampa: Studio Cinecittà, Roma

Colonna sonora: *The Crystal Ship*, Doors

Tecnica: Matita su carta

Formato: 16 mm

Durata: 2' 40"

Come Persone (1995)

Cortometraggio animato

Regia, sceneggiatura, montaggio, animazione: Ursula Ferrara

Sviluppo e stampa: Studio Cinecittà

Colonna sonora: *Recuerdo de Alhambra*, trascrizione per violino, eseguito da Vincenzo Bolognese

Tecnica: Matita su carta

Formato: 16 mm

Durata: 1' 23"

Quasi Niente (1997)

Cortometraggio animato

Regia, sceneggiatura, montaggio, animazione: Ursula Ferrara

Sviluppo e stampa: Laboratorio Blue Gold, Milano

Colonna sonora: Suoni creati dall'autrice e un brano tratto da *El Ferrero* di Medard Ferrero et Ses Clochards.

Formato: girato con pellicola da 16 mm, sviluppato in 35 mm

Tecnica: Olio su acetato

Durata: 2' 20"

Cinque Stanze (1999)

Cortometraggio animato

Regia, sceneggiatura, montaggio, animazione: Ursula Ferrara

Sviluppo e stampa: Laboratorio Blue Gold, Milano

Colonna sonora: effetti sonori Ursula Ferrara

Formato: girato con pellicola da 16 mm, sviluppato e stampato in 35 mm

Tecnica: pastelli a olio

Durata: 4' 23"

La partita (2002)

Cortometraggio animato

Regia, sceneggiatura, montaggio, animazione: Ursula Ferrara

Sviluppo e stampa: Laboratorio Blue Gold, Milano

Colonna sonora: effetti sonori Ursula Ferrara

Formato: girato con pellicola da 16 mm, sviluppato e stampato in 35 mm

Tecnica: pastelli a olio

Durata: 4'

News (2006)

Cortometraggio animato

Regia, sceneggiatura, montaggio, animazione: Ursula Ferrara

Sviluppo e stampa: Laboratorio Blue Gold, Milano

Colonna sonora: effetti sonori Ursula Ferrara

Formato: girato con pellicola da 16 mm, sviluppato e stampato in 35 mm

Tecnica: Collage, pittura, acquerello, bruciature

Durata: 4' 11"

Les inconnus dans la boîte (2007)

Cortometraggio animato

Regia, sceneggiatura, animazione: Ursula Ferrara e Manuela Sagona

Produzione: CEC La Hesse

Colonna sonora: Antoine Boulangé

Formato: digitale

Tecnica: mista (fotografia, grattage, stilo, smalti ad acqua)

Durata: 1'35"

In *L'amore e basta* (2009), regia di Stefano Consiglio

Il Cerchio (2009)

Cortometraggio animato

Regia, sceneggiatura, montaggio, animazione: Ursula Ferrara

Colonna sonora: musica di Rocco De Rosa

Produzione: Bibifilm

Tecnica: inchiostro su carta stampata

Formato: digitale

Durata: 42"

Le Amiche (2009)

Cortometraggio animato

Regia, sceneggiatura, montaggio, animazione: Ursula Ferrara

Colonna sonora: musica di Rocco De Rosa

Produzione: Bibifilm

Tecnica: mista (disegno, blaching, trapano)

Formato: digitale

Durata: 30"

Galline (2009)

Cortometraggio animato

Regia, sceneggiatura, montaggio, animazione: Ursula Ferrara

Colonna sonora: effetti sonori Ursula Ferrara

Produzione: Bibifilm

Tecnica: pittura su carta fotografica

Formato: digitale

Durata: 10''

Dreaming (2009)

Cortometraggio animato

Regia, sceneggiatura, montaggio, animazione: Ursula Ferrara

Colonna sonora: effetti sonori Ursula Ferrara

Produzione: Bibifilm

Tecnica: pittura su carta fotografica

Formato: digitale

Durata: 10''

Brindisi (2009)

Cortometraggio animato

Regia, sceneggiatura, montaggio, animazione: Ursula Ferrara

Colonna sonora: effetti sonori Ursula Ferrara

Produzione: Bibifilm

Tecnica: pittura su pagine di libro.

Formato: digitale

Durata: 16''

Io Tutti (2009)

Cortometraggio animato

Regia, sceneggiatura, montaggio, animazione: Ursula Ferrara

Colonna sonora: effetti sonori Ursula Ferrara

Produzione: Bibifilm

Tecnica: pennarelli su carta fotografica

Formato: digitale

Durata: 30''

In *Pivano Blues - Sulla Strada di Nanda* (2011), regia di Teresa Marchesi

La Corsa (2011)

Cortometraggio animato

Regia, sceneggiatura, montaggio, animazione: Ursula Ferrara

Colonna sonora: effetti sonori Ursula Ferrara

Produzione: Associazione culturale Fernanda Pivano Generation

Tecnica: pittura su acetato

Formato: digitale

Durata: 36''

Tell me (2011)

Cortometraggio animato

Regia, sceneggiatura, montaggio, animazione: Ursula Ferrara

Colonna sonora: effetti sonori Ursula Ferrara

Produzione: Associazione culturale Fernanda Pivano Generation

Tecnica: pittura su carta Galery

Formato: digitale

Durata: 38''

Quadrifoglio (2011)

Cortometraggio animato

Regia, sceneggiatura, montaggio, animazione: Ursula Ferrara
Colonna sonora: effetti sonori Ursula Ferrara
Produzione: Associazione culturale Fernanda Pivano Generation
Tecnica: acquerello su carta di cotone
Formato: digitale
Durata: 11”

In *La passione di Laura* (2011), regia di Paolo Petrucci

Laura Betti (2011)

Cortometraggio animato
Regia, sceneggiatura, montaggio, animazione: Ursula Ferrara
Colonna sonora: effetti sonori Ursula Ferrara
Produzione: Bibifilm
Tecnica: fotografie e video modificati con una “app” di un tablet (Ipad)
Formato: digitale
Durata: 34”

BIBLIOGRAFIA

Amaducci 2007

Amaducci Alessandro, *Anno Zero. Il cinema nell'era digitale*, Torino, Lindau, 2007.

Amaducci - Alonge 2007

Amaducci Alessandro - Alonge Giaime, *Passo uno: l'immagine animata dal cinema al digitale*, Torino, Lindau, 2007.

Argan - Bonito Oliva 2002

Argan Giulio Carlo - Bonito Oliva Achille, *L'arte moderna, 1770–1970. L'arte oltre il Duemila*, Firenze, Sansoni, 2002.

Ballio - Zancchi 1987

Ballio Laura - Zancchi Adriano, *Carosello story: la via italiana alla pubblicità televisiva*, Torino, ERI edizione RAI, 1987.

Bendazzi 1988

Bendazzi Giannalberto, *Cartoons. Il cinema d'animazione 1888-1988*, Venezia, Marsilio Editori, 1988.

Bendazzi – Ceconello - Michelone 1995

Bendazzi Giannalberto - Ceconello Manuele - Guido Michelone, *Coloriture: voci, rumori, musiche nel cinema d'animazione*, Bologna, Pendragon, 1995.

Bendazzi - Scrimatore 2006

Bendazzi Giannalberto - Scrimatore Raffaella (a cura di), *Il cinema d'animazione e la nuova critica*, Milano, CUEM, 2006.

Bugarelli 2007

Bugarelli Stefano (a cura di), *Paul Campani: dai fumetti ai cartoon di Carosello*, (Modena, Foro Boario, 1 Settembre – 28 Ottobre 2007), Modena, Associazione culturale Paul Campani, 2007.

Carandini - Fazio 1980

Carandini Silvia - Fazio Mara *Il sipario magico di Emanuele Luzzati*, Roma, Officina, 1980.

Pasetti 2007

Pasetti Elena, *Cinquenovanta, schemi d'animazione: piccoli e grandi autori dalle origini alle ultime sperimentazioni del cinema d'animazione*. Collana PInAC *Gli occhi le Mani*, Color Art, Rodengo Saino, 2007.

D'Agostini - Della Casa 1977

D'Agostini Paolo - Della Casa Andrea Stefano (a cura di), *Cinema italiano: annuario 1997*, Milano, Il Castoro, 1997.

D'Agostini - Della Casa 2002

D'Agostini Paolo - Della Casa Andrea Stefano (a cura di), *Cinema italiano: annuario 1997*, Milano, Il Castoro, 2002.

De Micheli 1966

De Micheli Mario, *Le avanguardie artistiche del Novecento*, Milano, Feltrinelli, 1966.

Di Marino 1998

Di Marino Bruno (a cura di), *Animania: cento anni di esperimenti nel cinema d'animazione, Pesaro, 27 ottobre – 1 novembre*, Milano, Il Castoro, 1998.

Di Marino 2002

Di Marino Bruno, *Interferenze dello sguardo: la sperimentazione audiovisiva tra analogico e digitale*, Bulzoni, Roma, 2002.

Di Marino - Renzitti 2009

Di Marino Bruno - Renzitti Antonella, (a cura di), *Prospettiva mobile: cinque videoinstallazioni di arte animata: Basmati, Leonardo Carrano, E.G.O., Ursula Ferrara, Virgilio Villoresi*, Federico Carra Editore, Roma, 2009.

Di Giuseppe 1994

Di Giuseppe Gianni, *Il cinema d'animazione: storia, tecniche, protagonisti*, Torino, Loscher Editore, 1994.

Ferrara 2007

Ferrara Ursula (a cura di), *8 film di Ursula Ferrara*, Roma, Filmitalia – Cinettà Holding Group, 2007.

Grazioli 2010

Grazioli Elio (a cura di) *Arte dal 1900: Modernismo, Antimodernismo, Postmodernismo*, Milano, Zanichelli, 2010.

Fumagalli - Roselli 2006

Fumagalli Sara - Roselli Vera (a cura di), *Pantere rosa. L'animazione femminile italiana*, Bologna, Dada, 2006.

Giovannetti 2006

Giovannetti Viviana, *Ai margini del cartoon*, Roma, FEDIC, 1995.

Halas - Privett 1977

Halas John - Privett Bob, *Come realizzare cartoni animati*, Milano, Il Castello, 1977.

Incontri internazionali con gli autori di cinema d'animazione - Genova, marzo '83 - personali di Norman McLaren, Gianini e Luzzati - panoramica sull'animazione italiana, Pegli - Manni, 1983.

Lischi - Marcheschi 2009

Lischi Alessandra - Marcheschi Elena (a cura di), *Senza meta – Invideo. Mostra Internazionale di video e cinema oltre: XIX edizione*, Milano, Mimesis, 2009.

Lodoli 1999

Lodoli Marco, *Fuori dal cinema: il diario di cento film*, Torino, Einaudi, 1999.

Magri 1997

Magri Chiara, *I Castelli Animati. Festival internazionale di cinema di animazione*, Genzano di Roma, 27-31 Ottobre 1997.

McLuhan 1967

McLuhan Marshall, *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Il Saggiatore, 1967

Nochlin 1994

Nochlin Linda, *Women, Art, and Power and Other Essay*, London, Thames and Hudson, 1994.

Pilling 1992

Pilling Jayne, *Women and animation: a compendium*, London, British Film Institute, 1992.

Perucca 2008

Perucca Sabrina, *Il cinema d'animazione italiano oggi*, Roma, Bulzoni, 2008.

Poli 2003

Poli Francesco, *Arte contemporanea : le ricerche internazionali dalla fine degli anni '50 a oggi*, Milano, Electa, 2003.

Regosa 1999

Regosa Maurizio (a cura di), *Immagini del piacere*, Firenze, Alinea, 1999

Riout 2008

Riout Denis, *L'arte del ventesimo secolo: protagonisti, temi, correnti*, Torino, Einaudi, 2008.

Rondolino 2003

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

Sadoul 1960

Sadoul Georges, *Manuale del cinema*, Torino, Einaudi, 1960.

Stucchi - Volpi 1998

Stucchi Gaetano - Volpi Gianni, *Corti d'autore: film e video italiani 1980-1997*, Torino, Lindau, 1998.

Sutherland - Nochlin 1976

Sutherland Harris - Nochlin Linda (a cura di), *Women artists; 1550- 1950*, Los Angeles Country Museum of Art, 1976

Tongiorgi Tomasi 1976

Tongiorgi Tomasi Lucia, *Il femminismo artistico nell'ambito della neo-avanguardia in Usa : appunti per un'analisi*, estr. da: *Movimento operaio e socialista*, anno XXII, 1976, n. 4, ottobre-dicembre 1976, Genova, Centro ligure di storia sociale, 1976.

Tortora 2010

Tortora Matilde (a cura di), *Le donne nel cinema d'animazione*, Latina, Tunué, 2010.

Verdone 1968

Verdone Mario, *Cinema e letteratura nel futurismo*, Roma, Bianco e Nero, 1968

Vettese 2006

Vettese Angela, *Capire l'arte contemporanea: dal 1945 a oggi*, Torino, Allemandi, 2006.

Zagarrio 2006

Zagarrio Vito (a cura di), *La meglio gioventù. Nuovo Cinema Italiano 2000-2006*, Venezia, Marsilio, 2006.

Zane 1998

Zane Marcello, *Scatola a sorpresa: la Gamma Film di Roberto Gavioli e la comunicazione audiovisiva in Italia da Carosello a oggi*, Milano, Jaka Book, 1998.

Un ringraziamento speciale a tutti coloro che mi hanno sostenuto e aiutato per la realizzazione di questa tesi.

Un grazie particolare ai miei genitori che mi hanno sostenuto moralmente e economicamente in questi anni universitari e a Francesco che ha saputo donarmi la giusta energia per andare avanti.

Sono stati anni intensi, a volte difficili, ma di certo di grande amore e passione per l'Arte.