

Art&Media Files

Sei gradi “di collegamento”, o forse più

Per iniziare a scandagliare il fenomeno del documentario animato

È indubbiamente col film *Walzer con Bashir* (Ari Folman, 2008) che ci si è accorti che si poteva parlare della realtà anche con le modalità del cinema d'animazione. E vedendo il lavoro del regista israeliano, a molti sarà senz'altro venuto in mente di essersi già imbattuti in un altro lungometraggio animato che ripercorreva eventi reali: *Persepolis* (Marjane Satrapi, 2007). Il termine “documentario animato” ha iniziato a prendere piede anche tra il largo pubblico, dopo che, qua e là, almeno in ogni grande festival di cinema, è stato presentato, talvolta in concorso, un film d'animazione che ricostruiva eventi realmente avvenuti. Si pensi al cortometraggio *Chienne d'histoire/Barking island*¹ (Serge Avédikian, 2010), palma d'oro a Cannes per il cortometraggio, oppure a *Pequeñas voces*² (Jairo Eduardo Carrillo e Oscar Andrade, 2010) presentato nello stesso anno alle giornate degli autori della Mostra del Cinema di Venezia, ancora a *Crulic – drumul spre dincolo/Crulic – The Path to Beyond*³ (Anca Damian, 2011) nel programma dell'ultima edizione del Festival del cinema di Locarno.

In attesa di più approfondite riflessioni teoriche, tenteremo in questa sede una prima mappatura del fenomeno, ripercorrendone alcuni esempi significativi. Nel corso del 2011 hanno avuto luogo specifiche iniziative sul genere documentaristico in animazione: dal 18 al 20 marzo si è tenuto al Forum des Halles di Parigi un convegno dal titolo *Le documentaire animé: vrai ou faux?*; sul finire dell'estate, in Italia a Pietrasanta, è sorto *DOCartoon*, il primo festival appositamente dedicato al “disegno della realtà” (come recita il sottotitolo), che ha declinato questa definizione estendendola alla produzione fumettistica e dei libri illustrati, mentre in Svizzera, a Baden presso Zurigo, il festival di cinema d'animazione Fantoche arrivato alla X edizione, ha proposto un programma speciale chiamato *ANIDOC*, articolato su quattro mattinate di proiezioni e un'intera giornata di studi. *Animadok* era invece la sigla di un programma speciale offerto nel 2008 al Festival del cinema documentario e del cinema d'animazione di Lipsia e riproposto, in dimensioni ridotte, nell'edizione dello scorso novembre dello stesso festival. I saggi di alcuni degli intervenuti al simposio di Fantoche sono andati a unirsi ad altri contributi critici nell'ultimo numero della rivista britannica *Animation, an Interdisciplinary Journal*⁴. La rivista, che da una decina d'anni si occupa di teoria del cinema d'animazione, ha ora dedicato una speciale monografia al “film documentario animato”.

La fondatrice della rivista inglese, la professoressa Susanne Buchan, ci riporta ai

simposi avvenuti negli scorsi anni alla Tate Modern di Londra⁵ sul cinema d'animazione, nei quali appariva già chiaro che, per molte opere che si muovono al confine tra più generi, è difficile trovare una definizione esaustiva. Per esempio, può essere classificato come documentario il cortometraggio *Purple Grey* (Sebastian Buerckner, 2006)? Realizzato con la tecnologia Flash, il film *non segue solamente* i gesti di un uomo in preda al panico di fronte alla pagina bianca, ma sembra anche fornirci *in tempo reale* una testimonianza di quel momento così cruciale – l'atto creativo – *dall'interno* del suo cervello. Per tutto il film si sta a distanza molto ravvicinata dal corpo del protagonista: con la matita tamburella sui denti, si sfiora i peli dell'avambraccio, si ferisce di proposito superficialmente con la punta di grafite come per scuotere i sensi; ma neanche dopo aver provato ulteriori possibili "riattivatori" di creatività – caffè, tè, sigarette, dolciumi – riesce a scrivere quello che deve. *Purple Grey* sembra essere la cronaca non solo di questi tentativi falliti, ma anche delle inconse associazioni mentali dell'uomo: e allora velocissime visioni – poco comprensibili come lo sono certi messaggi subliminali collocati all'interno di un flusso più regolare – si intercalano alle scene più realistiche, immagini di grande eleganza, ricche di tantissime sfumature che vanno a impreziosire quel minimalismo di forme tipico dell'immagine vettoriale⁶.

Anche in *Ryan* (Chris Landreth, 2004) elementi fantastici irrompono all'interno di una struttura narrativa e visiva "verosimile": nel bel mezzo di una conversazione, fiammate di colore si avvinghiano ai due interlocutori fino a quasi soffocarli; dalle loro teste prendono a ramificarsi germinazioni incontrollate come pensieri fastidiosi. Univocamente riconosciuto come documentario, questo film, che ha vinto l'Oscar come migliore cortometraggio nel 2005, oltre a dare preziose informazioni su una personalità importante del mondo del cinema⁷, riesce a rendere in maniera efficace *tramite metafore visive* l'intensità di certi stati d'animo. Chris Landreth, entrando nel salone di un centro di accoglienza di Montréal dove il famoso animatore canadese Ryan Larkin trascinava ormai da anni la sua esistenza, *non ha certamente visto* uomini semi-liquefatti su un bancone e creature che sembrano uscite da una tavola di Brueghel il Vecchio, ma quelle soluzioni visive traducono perfettamente l'impressione di trovarsi a contatto con esistenze – psicologicamente come fisicamente – a brandelli (Ryan, tra l'altro, si presenta col volto incompleto, con intere parti della testa mancanti, un ciuffo di capelli, un occhio e il naso che stanno su da soli...).

Non sono pochi i film animati che prendono avvio come delle inchieste e che poi si sviluppano seguendo le libere associazioni dell'animatore: si potrebbe quasi parlare, nel cinema d'animazione, di una sempre più frequente *tendenza evocativa* che interseca la *tendenza documentaria*. Rientra in questo ambito *Little Deaths*⁸ (Ruth Lingfort, 2010). È singolare notare come la stessa regista

abbia attribuito al proprio lavoro l'appellativo di "documentario animato". Al contrario *Teat Beat of Sex*⁹ (Signe Baumane, 2009) solo raramente viene incluso nella suddetta categoria. Questo secondo titolo è accomunato al primo dallo stesso metodo conoscitivo: vedere "il sesso non secondo gli 'esperti' ma dal punto di vista di chi lo fa", basarsi su autentiche testimonianze, non rinunciare al tono ironico, poter tradurre, seguendo la "libertà" della propria immaginazione, quanto riportato da altri: così la Lingfort può rendere con immagini astratte "quel riflesso di luce sul muro in una strada di Riga" (ricordo di un orgasmo evocato da un'intervistata, che gli "insider" riconosceranno essere, grazie all'accento inconfondibile, proprio l'estone naturalizzata americana Signe Baumane); oppure è tramite la metamorfosi di una linea – che da sinuosa e avvolgente diventa filo spinato – che l'artista inglese traduce in disegni il racconto di un ambiguo momento nel quale piacere e dolore si confondono...

Attualmente la Baumane sta preparando un film animato sulla depressione e sul sito web dedicato al progetto, dal quale lancia appelli di ricerca fondi¹⁰, non parla mai di documentario quanto di "funny feature film", che parte comunque dall'auto-osservazione del suo stato di salute mentale e ripercorre i casi gravi di questa malattia che hanno afflitto la sua famiglia per più generazioni.

Non dubitano di lavorare col documentario l'inglese Samantha Moore e i suoi sponsor e consulenti scientifici: la giovane artista ricerca i punti di contatto tra arte e scienza, collaborando con istituti medici nella realizzazione di cortometraggi dipinti incentrati su rare patologie come la sinestesia indotta e la prosopagnosia¹¹. Nella realizzazione di *An Eyeful of Sound* (2010) ha lavorato a stretto contatto con i pazienti affetti da sinestesia per realizzare delle immagini dipinte che poi ha animato, e che dovrebbero visualizzare quel che prova quotidianamente chi soffre di questa malattia: numeri che invadono lo schermo tutte le volte che entra in campo un determinato colore, scene che pulsano di sensazioni diversificate tanto da far evolvere la morbida tavolozza di inchiostri che potrebbe essere quella di Kandinskij verso una materica e luccicante superficie stratificata di sabbie, come avviene nelle creazioni del pittore canadese Riopelle. È superfluo notarlo: propendere per un'immagine piuttosto che per un'altra, nella visualizzazione di ciò che un "sinestetico" dovrebbe provare, è stato il risultato della personale sensibilità artistica di Samantha Moore – non affetta dalla patologia. Fare in modo che gli scenari realizzati graficamente rispecchino in tutto e per tutto le sensazioni dei soggetti è pressoché impossibile. Non dimostra, infatti, il principio di indeterminazione di Heisenberg – una legge della fisica fatta propria dalla teoria del documentario poiché riesce a spiegarne perfettamente le dinamiche – che non esiste operazione conoscitiva che non alteri la realtà che si va a studiare? *La resa fedele del reale* che si pretende il documentario possa attuare, è un mito. "Tutto, dalla scelta dell'inquadratura alle scelte di montaggio, è interpretazione del

regista”¹². Il cinema d’animazione è “la forma più onesta di documentario” perché dichiara da subito a chi lo guarda: “Non è una registrazione fotografica quella che stai guardando, ma ‘nientemeno’ che una vera ‘ri-presentazione’ di una realtà”¹³. Le parole sono di Orly Yadin, produttrice e regista di origine israeliana che con la collega francese Sylvie Bringas ha realizzato *Silence* (2003), storia di una donna sopravvissuta allo sterminio nazista che per decenni ha convissuto col peso di un implicito divieto a parlarne. Tana Ross, la protagonista di quelle vicende, ha commissionato il film alle due artiste di cui conosceva e stimava il lavoro, perché voleva essere affiancata nella rielaborazione della sua esperienza. Se si esclude una brevissima scena in cui si vedono sullo sfondo le case bombardate di una città tedesca, la Bringas e la Yadin non hanno fatto ricorso a immagini di repertorio, né hanno realizzato interviste con sopravvissuti, testimoni o esperti, e neanche sono andate a filmare oggi nei luoghi di cui parla Tana. Il racconto in prima persona è autobiografico, ma è anche il risultato di una riscrittura: “Eppure è un documentario”¹⁴.

Come in moltissimi altri casi, i disegni animati sopperiscono alla mancanza di fonti iconografiche: Tana Ross, infatti, non dispone di fotografie di sé bambina a Berlino, né del periodo dell’internamento e neppure dell’arrivo in Svezia, senza la madre. Il critico norvegese Gunnar Strøm (un nome che, accanto a quello della già citata Susanne Buchan, di Paul Ward e di Paul Wells ricorre spesso nel dibattito sul documentario animato) cita una ricerca¹⁵ nella quale si è rilevato che, molte volte, l’uso di immagini d’archivio nei documentari non è accompagnato da rigore filologico: rimanendo nell’ambito della memoria della Shoah, per esempio, non pochi film mostrano immagini di corpi accatastati fotografati in un determinato campo di sterminio quando si sta parlando di altre stazioni della morte. In primo luogo, non è dunque soltanto l’immagine animata ad essere “non autentica”. In secondo luogo, Strøm suggerisce di accettare, riferendosi alle ricerche di Brinch, Elsaesser, Iversen¹⁶, lo spostamento teorico dalle nozioni di *belief* (*credere nell’immagine*) a quella di *trust* (*avere fiducia nell’immagine*), notando che certi tipi di “infedeltà”, come quella relativa ai corpi di Bergen-Belsen nel documentario su un altro campo di sterminio, non compromettono la veridicità dell’informazione¹⁷ (anche in altri campi avvenivano esattamente quelle cose, così come nel film *Silence* il corpicino di Tana vola via da un fondale di case sventrate che potrebbero esser quelle di Dresda come di Berlino e, per esteso, simboleggiare la Germania intera).

Strøm fa ancora notare che la fiducia in ciò che ci viene mostrato, la diamo anche a quelle istituzioni che hanno trascorsi di indubitabile correttezza: non ci disturba, per esempio, che “l’effetto di realtà” dei dinosauri nel documentario del 1999 della BBC sull’evoluzione delle specie viventi, *Walking with Dinosaurs*, sia ottenuto con programmi informatici, poiché l’istituzione dalla quale proviene è autorevole.

Nel caso del film *Silence* le due registe, in accordo con la testimone, non volevano focalizzarsi esclusivamente su una singola esperienza, ma essere in grado di parlare anche per tutti coloro che hanno conosciuto quella particolare forma di autocensura. A loro premeva anche spiegare come chi non può parlare di sé, non riesca neanche a intrecciare alcun rapporto con l'altro: Tana si sente esclusa da quella comunità che non vuole conoscere il suo passato e spia con invidia i bimbi biondi in processione nella notte con le candeline accese sulla testa. I disegni di questa seconda parte di *Silence*, cromaticamente molto vivaci – nonostante per Tana non sia un periodo più sereno di quello precedente – inglobano le reminescenze dei noti taccuini, illustrati con colori sgargianti, dell'ebrea olandese Charlotte Salomon. A crearli è stato Tim Webb¹⁸ (mentre quelli della prima parte, dai toni cupi e dalle forme più stilizzate, sono di Ruth Lingfort), a riprova di come in questo ambito artistico molti siano i percorsi incrociati e le collaborazioni.

Più animatori firmano i disegni anche di *I Was a Child of Holocaust Survivors* (Ann Marie Fleming, Canada, 2001)¹⁹, tematicamente legato al film precedente. Vale la pena soffermarvisi perché esso ripropone la questione dell'uso di immagini simboliche e metaforiche. Il cortometraggio è stato direttamente tratto dall'omonimo libro di Bernice Eisenstein, che è anche la protagonista della storia. I disegni animati rielaborano le fasi più significative della narrazione scritta, rifacendosi per alcune scene alle illustrazioni del libro con le quali l'autrice aveva arricchito il testo: "C'è un proverbio yiddish che dice: un uomo saggio sente una parola e ne capisce due. Io non rivendico saggezza, ma nel tempo ho cercato di considerare le cose da più punti di vista. [...] Il libro ha queste due lingue per parlare a una voce sola, per scavare più profondamente possibile"²⁰.

Il titolo originale, impropriamente coniugato al presente nella traduzione italiana e privato così di una precisazione significativa²¹, suggeriva una dolorosa consuetudine della protagonista, quella di aver portato con fatica – ma anche ostentato – una certa eredità. Da quel vero e proprio clan che si tiene in vita organizzando celebrazioni di anniversari, commemorazioni e incontri tra esuli, la protagonista si sente profondamente esclusa ma al contempo intimamente legata. Arriverà a dire: "Inconsapevolmente i miei genitori divennero i miei spacciatori", perché dall'Olocausto si può anche diventare dipendenti – questa è la tesi dell'opera – e tutto il film sarà come una cronaca di una terapia²². La ragazza, in un primo momento, ricerca disperatamente una *giustificazione* a quanto accaduto e, a più riprese, inesplica laddove voci note e autorevoli come Primo Levi o Hannah Arendt hanno affermato che non può esistere alcuna "motivazione" al male: ecco che la silhouette di Primo Levi, scelta a caso da un carosello di sagome di pensatori sulla Shoah, dà una spinta alla bambina, che cade e si fa male. Un trattamento simile riservato a Levi ci stupisce, ma

l'animatrice ha senz'altro optato per quell'immagine fastidiosa perché la protagonista non è in grado, in quello stadio, di accogliere in maniera adeguata le lucide e poco consolatorie riflessioni dell'intellettuale torinese. A ben guardar tra le righe, del resto, è come se, mandandola in terapia da Freud, la regista avesse già dato alla protagonista una risposta, giacché Freud ne *Il disagio nella civiltà* (1929) aveva parlato della realtà incurabile dell'aggressività umana²³.

È sicuramente un'altra immagine mentale, quella del padre vestito da pistolero che apre i cancelli del campo. Visualizzazioni di desideri inconsci come questo, in opere dalle intenzioni testimoniali, si ritrovavano anche in *Walzer con Bashir*, dove una bella donna nuda dalle proporzioni giganti, galleggiante nel mare notturno, offriva al protagonista approdo e riparo prima di abbandonarlo nuovamente all'incarico bellico sulle rive di Beirut. Ci sono film che cercano lo straniamento delle immagini per dare una dimensione di universalità al loro messaggio. Come *Gömd/Hidden* (Hanna Heilborn, Mats Johansson e David Aronowitsch, 2002) che, per tutelare la privacy del bambino protagonista, un immigrato sudamericano in Svezia, lo rappresenta come pupazzetto.

E cosa dire di uno dei programmi più seguiti di ARTE-TV, *Karambolage*? Ogni settimana espleta in maniera egregia la "funzione cognitiva nei confronti della realtà"²⁴, proponendo – *esclusivamente attraverso i mezzi del cinema d'animazione* – l'esito di accuratissime ricerche condotte tra gli interstizi dei modi di dire nazionali e delle contaminazioni linguistiche. I brevi cortometraggi animati proposti ogni domenica sera portano alla luce *visioni del mondo* (dapprima di Francia e di Germania, essendo il canale televisivo bilaterale, in seguito indagando anche gli apporti della multiculturalità: dagli utensili di origine italiana, alle esclamazioni yiddish) tramite un linguaggio preciso ma anche ellittico, allusivo, allegorico. Non si rincorre la verosimiglianza; la rielaborazione grafica, al contrario, deve consentire la trasmissione dettagliata e accurata dell'informazione; dando loro consistenza di "oggetto" (ritaglio, disegnano), i *cliché* saltano agli occhi anche di chi ne ha fatto largo uso nelle argomentazioni abituali. L'evidenza dell'intervento artistico, insomma, porta alla luce verità nascoste nella realtà o nell'*immagine* sottoposta a indagine. Lo dimostrano tre film che presentati nel programma curato da Stoffel Debuysere e María Palacios Cruz al citato simposio della Tate Gallery del 2009: *The Quick and the Dead* (Stephen Andrews, 2004), *Infinite Justice* (Karl Tebbe, 2006), *The Simpson Verdict* (Kota Ezawa, 2002).

Concludiamo questa prima indagine²⁵ esaminando uno di questi titoli, il brevissimo – poco più di un minuto – *Infinite Justice*.

Si intravede un corpo nudo a terra, con i genitali in bella mostra, poi l'immagine pulsante si rivela essere ciò che resta del lancio di una granata in territorio di guerra. Il soldato americano che l'ha lanciata esamina i brandelli semicarbonizzati del suo nemico iracheno, spegne l'incendio e se ne va.

Circolavano poche immagini della missione *Infinite Justice* e forse – proprio per quel motivo – molti ne sostenevano la necessità. Sul web il regista trova una clip video. Ricopia a matita centinaia di fermo immagine, curandosi di rendere l'effetto retinato dello schermo puntellato dai pixel; ingrandisce i pixel, il mosaico diventa più astratto; poi ricostituisce il movimento ponendo in sequenza i seicento disegni nel programma di montaggio. Tutti gli stadi di rielaborazione dei materiali visivi sono momenti di un'operazione di approfondimento conoscitivo: alla fine emerge con evidenza tutta l'inutilità del gesto del soldato e della sua precedente azione, e – più globalmente – la crudele assurdità della guerra. I disegni in successione registrano anche l'imbarbarimento di chi ormai passa accanto e sopra a un corpo morto con indifferenza. L'arte e il documentario sono in grado di risvegliare l'impegno civile, l'arte e il documentario “devono unirsi”²⁶ per render ciò possibile.

Francesca Esposito

Note

1 Entrambi i titoli di questo terzo film di Serge Avédikian da regista, si riferiscono a un episodio storico avvenuto in Turchia nel 1910 e ricostruito dal regista armeno. In quell'occasione, i cani divennero vere e proprie vittime della malvagità e dell'insensibilità umane: deportati su un'isola dalle milizie turche vennero lasciati morire crudelmente: l'episodio diventa una metafora della persecuzione del popolo armeno che i turchi operarono da lì a poco.

2 Il film racconta la storia di bambini-soldato in Colombia ed è stato realizzato inglobando le interviste-audio dei protagonisti e i loro disegni.

3 *Il cammino verso l'aldilà* ripercorre il caso giudiziario di un immigrato rumeno in Polonia, accusato di omicidio e deceduto a seguito dello sciopero della fame.

4 *Animation, an Interdisciplinary Journal*, vol. 7, n. 1, marzo 2012.

5 *Pervasive Animation*, 2-4 marzo 2007, <http://www.tate.org.uk> , 20-21 marzo 2009, <http://www.tate.org.uk> .

6 Il film è visibile integralmente sul sito: <http://www.lumeneclipse.com> , mentre dal sito personale dell'artista si può avere un'idea più generale della sua filmografia: <http://www.sebastianbuerkner.com>

7 *Ryan* ripercorre il percorso professionale e personale del canadese Ryan Larkin, animatore di fama poi caduto in disgrazia. Il film è composto di interviste, disegni ed estratti dai film del protagonista, e dalle metamorfosi visionarie, che assalgono l'intervistatore, il regista Chris Landreth. *Ryan* è visibile sul sito dell'Ufficio Nazionale del Film canadese <http://www.nfb.ca>

8 “Piccole morti” è la traduzione letterale di un'espressione francese usata al singolare, “la piccola morte”, che indica l'orgasmo.

9 Difficile riuscire a tradurre questo titolo mantenendone il gioco di parole: *Teat* significa “tetta”, *beat* “battere”, ma la frase suona anche come *tit bit*, “un assaggio”.

10 <http://www.rocksinmypocketsmovie.com>

11 La prima è una malattia di probabile origine genetica per cui chi ne è colpito riceve stimoli sensoriali plurimi e non può impedirsi, per esempio, di vedere un colore sentendo congiuntamente uno specifico suono correlato, o di provare dolore alla vista di una precisa tonalità di colore. La seconda patologia consiste nella difficoltà a riconoscere i volti delle persone. Cfr. *WLVdialogue*, University of Wolverhampton, novembre 2011, p. 5.

12 Orly Yadin, *Holocaust and the Moving Image: Representations in Film and Television since 1933*, London-New York, Wallflower Press, 2003, p. 169 (corsivi miei).

¹³ *Ibidem*.

14 *Ibidem*.

15 Pelle Snickars, "To Cite and Sight History. On the Use of Nonfiction Footage", *Aura*, n. 4, 2000.

16 Thomas Elsaesser, "Truth or Dare: Reality Checks and Indexicality, or the Future of Illusion", *D-Vision Yearbook*, n. 45, 1988. Sara Brinch, Gunnar Iversen, *Images of Reality: One Hundred Years of Norwegian Documentary*, Oslo, Universitetsforlaget, 2001.

17 Gunnar Strøm, "The Animated Documentary", *Animation Journal*, n. 11, p. 55-56.

¹⁸ Webb è l'autore del pionieristico *A is for Autism*, del 1990, nel quale aveva animato disegni di bambini autistici montandoli con il sonoro originale di alcune loro conversazioni.

19 Sugli orrori dello sterminio nazista è giusto ricordare anche *Ingrid Pitt: Beyond the forest* (2011) di Kevin Sean Micheals e *Ligne de Vie* (2002) di Serge Avédikian.

20 Bernice Eisenstein intervistata da Giulia Mozzato, <http://www.wuz.it>

21 "Ero figlia di sopravvissuti all'Olocausto" in italiano è diventato *Sono figlia dell'Olocausto* (Guanda Graphic, 2007).

22 In una delle prime scene il film ritrae la bambina-ragazza-donna dall'età imprecisata sdraiata su un lettino con alle spalle un anziano signore che ha tutte le sembianze di Sigmund Freud. Non si tratta, evidentemente, di un "falso storico", perché quella figura non sta lì a indicare uno specifico personaggio, ma la psicoanalisi in generale come prospettiva di accettazione della sofferenza.

23 Sigmund Freud, *Il disagio nella civiltà*, Torino, Einaudi, 2010.

24 Roberto Nepoti, *Storia del documentario*, Bologna, Patron, 1988, p. 141.

²⁵ Nell'impossibilità di esaurire nello spazio di questo saggio la complessità del fenomeno, rimandiamo ulteriori analisi a un prossimo contributo sugli stessi temi.

26 Così le parole dei curatori della mostra *War at a Distance* (Gallery TPW, Toronto, 24 ottobre-21 novembre 2009), che presentava il film in *loop*: "That there are such serious issues of public concern is reason enough to explore new ways of bringing art and documentary media together [corsivi miei] to fashion forms of engagement that might enliven the contribution of visual culture to Canadian civic life". Blake Fitzpatrick, Karyn Sandlos, Roger I. Simon, *War at a Distance: Visual Culture and the Framing of Public Conversations about Canadian Forces in Afghanistan*, Toronto, Gallery TPW, 2009, <http://gallerytpw.ca>.