

SINESTESIEONLINE

SUPPLEMENTO DELLA RIVISTA «SINESTESIE»

ISSN 2280-6849

A. XIV, N. 46, 2025 – SPECIALE ATTI DEL CONVEGNO «A KIND OF MAGIC: VISIONI E DECLINAZIONI INTERDISCIPLINARI DEL MAGICO» (TORINO, 29-31 MAGGIO 2024)

Animismo disegnato. Storie e culti nel cinema d'animazione italiano

Drawn Animism. Stories and Cults in Italian Animation

MARTINA VITA

ABSTRACT

Il cinema italiano ha sempre rappresentato la dimensione folkloristica e mitologica del Paese, mostrando il forte legame con la natura insito nelle pratiche rituali. L'animazione, intesa come animismo rappresentazionale nella misura in cui si conferisce movimento a oggetti inanimati, traduce concezioni animiste in chiave visiva e narrativa. Tale accezione sembra concretizzarsi nell'animazione italiana in opere filmiche e seriali come Allegro non troppo, Aida degli alberi, Totò Sapore e Winx Club.

Italian cinema has represented the country's folkloric and mythological dimension, showing the deep connection with nature in ritual practices. Animation, in its meaning as representational animism to the extent that movement is given to inanimate objects, translates animist concepts into visual and narrative forms. This notion materializes in Italian animation through films and series such as Allegro non troppo, Aida degli alberi, Totò Sapore, and Winx Club.

PAROLE CHIAVE: *animismo, animazione, Italia*

KEYWORDS: *animism, animation, Italy*

AUTORE

Martina Vita è dottoranda di ricerca in "Culture, pratiche e tecnologie del cinema, dei media, della musica, del teatro e della danza" presso l'Università degli Studi Roma Tre. Il suo progetto di ricerca è incentrato sulla valorizzazione e riscoperta del Fondo Gamma Film. È autrice di saggi su riviste di settore e su volumi collettanei, e ha partecipato a convegni nazionali e internazionali. I suoi interessi di ricerca si concentrano sul cinema d'animazione e le sue interrelazioni con il digitale e le forme di precinema.

martina.vita@uniroma3.it

«La nostra Italia è una terra di culti antichi, ricca di forze naturali e soprannaturali, e quindi ognuno ne sente l'influenza. Del resto, chi cerca Dio lo trova dove vuole», esclama una donna mentre partecipa alla "parata mediatica" messa in scena in una delle sequenze più emblematiche de *La dolce vita* (F. Fellini, 1960): la presunta apparizione della Madonna a due bambini viene interpretata dall'anziana come una manifestazione di quelle credenze popolari legate a forze ancestrali che pervadono la penisola fin da tempi remoti. Poco importa se l'evento sia dunque realmente frutto di un'intercessione divina; l'atto di fede si basa sulla credenza di una spiritualità insita nel territorio italiano, al quale afferiscono visioni simboliche e mistiche che hanno caratterizzato le genti italiche fin dall'antichità.

Il cinema italiano si è appropriato di tali visioni folkloriche rimediandole in rappresentazioni di carattere documentale, trasponendo le manifestazioni dei rituali magico-sincretici in chiave antropologica ed etnografica (propria dell'approccio demartiniano), oppure sfruttando la carica evocativa dell'immagine come veicolo memoriale che esprima «il senso della perdita di un mondo che stava scomparendo mentre veniva ripreso»¹ (come nel cinema documentario di Vittorio De Seta).

Un animismo sinestetico e visuale, che può essere inteso come il rapporto tra spiritualità, natura e cinema attraverso forme linguistiche che non necessariamente devono rifarsi al realismo rappresentativo delle condizioni sociali,² ma che, al contrario, risiedono molto spesso nella carica evocativa delle immagini come riscrittura significativa di pratiche culturali e cultuali.

In questo senso, il cinema d'animazione può essere inteso come il maggiore interprete di tali suggestioni: da un punto di vista propriamente ontologico, l'animazione è stata più volte interpretata come pratica animista, in quanto linguaggio filmico che permette di conferire movimento a oggetti e soggetti inanimati e privi di "anima".

Il contesto italiano sembra recepire tale definizione nella trasposizione più o meno esplicita ed esplicativa di pratiche e concezioni animiste, attraverso la costruzione di storie e narrazioni fantastiche che si indirizzano e si focalizzano su una visione trascendentale del rapporto tra uomo, natura e spiritualità.

Per dar conto di una accezione mitopoietica di tale interrelazione, sembra interessante analizzare alcuni prodotti paradigmatici che, specialmente negli ultimi anni, hanno rappresentato in un'accezione fantastica la spiritualità insita nella natura e nelle pratiche culturali e cultuali legate ad essa. Il cinema d'animazione

¹ M.C. LASAGNI, *Nanook cammina ancora. Il cinema documentario, storia e teoria*, Mondadori, Milano 2014, p. 184.

² Da un tale punto di vista, è interessante analizzare le perplessità di Ernesto De Martino rispetto alla rappresentazione popolare e folklorica nel cinema neorealista. Cfr. E. DE MARTINO, *Realismo e folklore nel cinema italiano*, in «Film critica», 19, 1952, pp. 183-185.

italiano ha saputo far propria una concezione rituale legata al territorio e alle credenze popolari, per poi trasporla in forme narrative ed estetiche che pongono al centro, sia su un piano produttivo che diegetico, il panorama paesaggistico e una cultura di compartecipazione e di rispetto verso la natura e le sue forze spirituali. La valorizzazione del patrimonio ambientale italiano si coniuga alla mitizzazione dello stesso attraverso la creazione di cornici fantastiche basate sull'*animizzazione* delle forme e pratiche del disegno animato.

1. *L'animismo delle immagini in movimento*

Anzitutto sembra essenziale delineare una prospettiva teorica che coniughi da una parte la concezione filosofica e antropologica di *animismo* – e, di riflesso, di *panpsichismo* –, e dall'altra l'attribuzione di una natura animista all'animazione *tout court*, nell'accezione di tecnica in grado di conferire movimento e vita ad oggetti e soggetti inanimati.

Fondamentale è sicuramente la definizione ejzenstejniana, che si riferisce al disegno animato associandolo proprio alle concezioni animiste:

Se si vuole, l'idea stessa di *animated cartoon* è come l'incarnazione del metodo dell'animismo. Quel *lasso di tempo* in cui un oggetto inanimato è dotato di vita e di anima, che noi conserviamo quando, avendo urtato una sedia, l'apostrofiamo come fosse un essere vivente, o quel periodo durevole durante il quale l'uomo primitivo fornì di vita la natura inanimata.³

E ancora, riprendendo le definizioni di Veselovskij e Lévy-Bruhl per una contestualizzazione terminologica, e riferendosi al cinema animato di Disney, afferma che

in inglese si chiama *animated cartoon*. In questa definizione si sono fusi i due concetti: l'"animizzazione" (anima) da una parte e la "mobilità" (*animation* – animazione, movimento) dall'altra. E in effetti, il disegno è "animato dal movimento". Ma questa condizione di indissolubilità – di unità – dell'animazione e del movimento è già profondamente "atavica" e del tutto consona alla mentalità primitiva.⁴

Ecco che la definizione di *animated cartoon* data da Ejzenštejn trova una corrispondenza fenomenologica con l'accezione antro-po-filosofica di animismo prototipica di Edward Tylor, secondo cui il culto dell'anima si identifica

³ S. M. EJZENŠTEJN, *Walt Disney*, SE, Milano 2004, p. 58.

⁴ Ivi, p. 74.

nell'attribuzione di un principio incorporeo e vitale (*l'anima*) ai fenomeni naturali e in generale a tutti quegli esseri viventi o inanimati che concettualmente non sembrano possederne.⁵ Ma se la visione tyloriana è più accentrata sulla credenza di animismo come assunto religioso e spirituale, è probabilmente la definizione che ne fa Stewart Guthrie a risultare pregnante in questo contesto: l'animismo consisterebbe semplicemente nell'attribuire animazione ad entità inanimate, e nello specifico nel conferimento, da parte dell'uomo, di un'*antropomorfizzazione* a esseri non umani.⁶ Ed ecco ritornare ad una visione ejzenstejniana, secondo cui l'umanizzazione degli animali nei miti e nei racconti consisterebbe in una recessione dell'essere umano ad un prestadio morale: gli animali, nelle fiabe, rappresenterebbero l'incarnazione dei tratti umani, esagerati nella loro conformazione simbolica e metaforica.⁷

Per non addentrarsi eccessivamente nella definizione di una concezione legata all'evoluzione religiosa e rimanendo nella sua formulazione propriamente immanente alla natura e al cosmo animato da un principio regolatore ed intelligente (oltre che intelligibile, proprio delle visioni panpsichiste influenzate dal neoplatonismo), è interessante notare come un tale principio possa essere applicato alle pratiche dell'animazione di disegni e pupazzi come idea elementare di attribuzione di *anima* a qualcosa che, per principio applicativo, ne è privo. Nello specifico, una delle implicazioni derivanti dalla dottrina dell'animismo – e che a ben vedere sembra interessarci maggiormente nella definizione di animazione filmica – è l'*animatismo*, ovvero l'attribuzione di movimento agli oggetti naturali e inanimati.

Secondo una visione psicoanalitica, l'esigenza innata dell'uomo di controllare la natura e il cosmo induce ad un ripensamento del ruolo statico e immutabile del mondo inanimato: dotandolo di uno spirito e riconoscendo la propria supremazia, l'uomo garantisce a se stesso la possibilità di governo mediante le pratiche magiche, attraverso la consapevolezza che l'uomo primitivo ha nel potere del pensiero e dei suoi desideri.⁸

Scardinando tali concezioni da una semplice speculazione ascrivibile a popoli e tempi primitivi, estrapolando quindi il concetto di animismo come accezione filosofica ed applicandolo alle pratiche filmiche, possiamo sussumere come tale definizione possa essere intesa in termini di applicazione di una forma spirituale che conferisca movimento a oggetti inanimati attraverso forze interne e strutturali – oltre che concettuali – date proprio da un'agentività materiale proveniente

⁵ Cfr. E.B. TYLOR, *Primitive Culture. Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art, and Custom. Vol. 2*, Cambridge University Press, Cambridge 2010. In particolare si rimanda al cap. XV *Animism (continued)*.

⁶ Cfr. S.E. GUTHRIE, *Faces in the Clouds. A New Theory of Religion*, Oxford University Press, Oxford 1993.

⁷ S.E. EJZENŠTEJN, *Walt Disney* cit., p. 71.

⁸ S. FREUD, *Totem e tabù*, Newton Compton, Roma 1990, p. 143.

dall'esterno: sotto molti punti di vista, questa sembra essere la concezione ontologica di animazione come prodotto di una sequenza di oggetti e soggetti inanimati a cui viene conferito il movimento tramite la giustapposizione manuale di elementi statici.

Tenendo conto delle differenti tecniche di realizzazione, si può definire il cinema d'animazione quel particolare mezzo espressivo che si ottiene con la successione, nel tempo, di immagini statiche realizzate ciascuna isolatamente, il cui movimento nasce al momento della proiezione e non come riproduzione di un movimento già esistente in fase di ripresa, come avviene nel cinema "dal vero".⁹

Da una tale prospettiva preliminare, che sembra utile nel definire un concetto come quello dell'animismo nella sua applicazione ad un ambito come quello filmico a cui apparentemente non sembrerebbe correlato, è interessante notare come il contesto italiano sia per certi versi portatore di determinate implicazioni significativi rispetto a queste accezioni legate propriamente alla struttura concettuale dell'animazione come pratica animista. Questo perché la definizione semantica qui presentata sembra intersecarsi con un sentire e una pratica consolidate all'interno della cinematografia – principalmente documentaria e antropologica – di residuali rituali e religiosi che ancora permangono nel contesto italiano (legati specialmente al Meridione) e che rappresentano forme primitive di pratiche caratterizzanti determinate comunità sociali che continuano ad essere reiterate anche oggi. Il cinema documentario di Ernesto De Martino o di Gianfranco Mingozzi, ad esempio, si pone come esplicitazione rappresentazionale e contestuale di una realtà in cui la resistenza di un tale impianto rituale ha molto a che vedere con le pratiche culturali legate alla natura, ai cicli biologici e sociali, coniugati ad una visione mistico-religiosa primitiva. Una tale istanza sembra preminente, sebbene non si possa darne conto in questo frangente, ma sicuramente è necessario tenerla in considerazione per quanto concerne l'adesione di alcuni prodotti animati a visioni e rappresentazioni di tipo animistico, seguendo in taluni casi una perpetuazione di tali visioni.

Il paradigma teorico fin qui illustrato sembra utile per rintracciare alcune corrispondenze tra la pratica tecnica dell'animazione e una sua struttura fenomenologica, che sembra convergere nell'idea di una forza motrice intrinseca all'oggetto filmico, concependo così il movimento come componente strutturale del linguaggio animato. D'altro canto si intende utilizzare lo stesso paradigma come strumento di analisi per studiare dei particolari casi di studio: avendo contestualizzato la presenza nel panorama italiano di particolari credenze culturali e culturali di derivazione animista, che si traducono molto spesso in una

⁹ G. RONDOLINO, *Tutto il cinema è animazione*, in «La valle dell'Eden», 16, 2006, pp. 17-18.

rappresentazione visuale nell'ambito del cinema popolare, sembra adeguato utilizzare uno schema teorico basato proprio sull'animismo per analizzare dei film di animazione che sembrano convergere nell'assimilazione di esso anche nella rappresentazione estetica e narrativa.

I casi filmici presentati sono stati estrapolati da un *corpus* variegato, ma che giustifica una tale scelta nel momento in cui la struttura teorica converge inevitabilmente non solo nella tecnica utilizzata (l'animazione), ma anche nella costruzione di un immaginario che si appropria e risemantizza le credenze popolari italiane. Non sembra nemmeno scontato il fatto che tali esempi siano destinati alla fruizione di un pubblico diversificato: dopotutto, come si è illustrato in apertura, le pratiche culturali animiste, nonostante vengano analizzate in ambito antropoculturalista e dunque innestate in una cornice filosofica e di ricerca molto specifica, derivano necessariamente da credenze popolari trapiantate in contesti arcaici e rurali, e che in passato (ma, in forma residuale, anche nella contemporaneità) influenzavano la vita all'interno di differenti contesti sociali.

2. *La magia della natura nell'animazione italiana contemporanea*

Un esempio paradigmatico che si rifà ad una rappresentazione mitopoietica della dimensione folklorica del paesaggio italiano è *Totò Sapore e la magica storia della pizza* di Maurizio Forestieri (2003): la narrazione del mito della nascita della pizza si incardina emblematicamente nella cornice napoletana, mitizzata dalla presenza costante del Vesuvio come *locus* divino che, nella concezione popolare, è da una parte guardiano e dall'altro agente silente e nascosto, potenziale distruttore e destabilizzatore della vita dei napoletani e dei centri attigui.¹⁰

La rappresentazione del vulcano in *Totò Sapore* incarna, nello specifico, una valenza narrante oltre che mitizzata, fungendo da antagonista e raccordo diegetico: l'umanizzazione di Vesuvia, che assume quindi fattezze femminili, si configura diegeticamente nella funzione di narratore onnisciente, che veicola lo svolgimento filmico attivamente dall'interno – influenzando lo svolgimento e il concatenamento degli eventi, agendo per ostacolare la felicità dei napoletani e, di riflesso, permettendo nell'effettivo la costruzione narrativa –, ma anche extradiegeticamente, fungendo da narratore esterno. Vulcania si dissolve in una *voice over* lontana, e al contempo vicina ai personaggi principali (dilatandosi, dunque, nel tempo della narrazione e nello spazio diegetico, presentandosi come essenza aleatoria nella funzione della fabula e dell'intreccio): la narrazione si serve

¹⁰ Cfr. C. RAIA, *Terra di Somma. Lo spazio, la storia, gli uomini e le tradizioni*, Edizioni Scientifiche Italiane, Napoli 2020.

di una trasposizione mediale della lava del vulcano come cornice schermica su Napoli – che, emblematicamente, assume le fattezze di una televisione “primordiale”, con interferenze sull’unico canale possibile a causa dell’antenna-albero posta sulla sommità – fungendo da espediente narratologico presentando da un punto di vista esterno le immagini delle vicende di Totò, Pulcinella e le pentole magiche. Queste ultime, nello specifico, sembrano incarnare nella loro trasformazione da rottami a elementi magici la personificazione non solo di tipi e modelli tipici – ognuno di loro assume una determinata personalità e uno specifico ruolo in base alle sue fattezze –, ma anche una rappresentazione della tradizione legata al popolo e al territorio. Totò Sapore afferma che «non si è mai vista una magia con le pentole», indicando un rinnovamento dei canoni della fiaba quanto una traslitterazione delle concezioni animiste applicate ad un determinato *setting* contestuale: per interpretare tale concezione – oggetti inanimati che assumono un’umanizzazione a seguito di un intervento spirituale al fine di agire attivamente nella vita degli uomini – è possibile prendere a prestito la concezione freudiana di *magia* (ripresa a sua volta da Reinach)¹¹ come parte più originaria dell’animismo,¹² capace di sfruttare l’influenza e i benefici dati dagli spiriti (sottomettendo ad esempio i fenomeni naturali al volere degli uomini) per scopi benefici quanto malefici.¹³ Le pentole magiche aiutano Totò nel suo intento di allietare il popolo napoletano con la cucina, trasformando oggetti comuni e di scarto in pietanze. Ma le pentole sono, al tempo stesso, create da Vesuvia con l’intento di destabilizzare la felicità dei napoletani. La contrapposizione tra naturale (il vulcano) e artificiale (le pentole), tra malvagio e benefico, viene ribaltata attraverso la tecnica con cui questi personaggi vengono animati: le pentole magiche sono realizzate in tecnica tradizionale, contrapponendosi però agli sfondi di Napoli animati in digitale e installati nell’impianto visuale del disegno animato, mentre Vesuvia è realizzata interamente in 3D, assumendo su di sé fattezze artificiali – nonostante rappresenti emblematicamente l’elemento naturale e primordiale per eccellenza, il vulcano – ed installandosi in ambientazioni realizzate attraverso un layout in tradizionale, che si serve dell’animazione ibrida¹⁴ per sfruttare appieno l’esplorabilità dell’ambiente grazie al digitale. La costruzione scenografica, affidata a Marcos Mateu Mestre,¹⁵

¹¹ Cfr. S. REINACH, *Cultes, Mythes et Religions. Vol. II*, Leorux, Parigi 1908, p. XV.

¹² S. FREUD, *Totem e tabù* cit., p. 134.

¹³ *Ibid.*

¹⁴ Commistione di animazione 2D e 3D, che permette di costruire il soggetto o la scena attraverso il digitale, ma conferendogli un aspetto bidimensionale grazie a determinate colorazioni o processi di realizzazione del layout.

¹⁵ Artista che ha lavorato come scenografo, visual development artist e set designer in film d’animazione di successo internazionale come *Il principe d’Egitto* (S. Wells, B. Chapman, S. Hicker, 1998), *Il gatto con gli stivali* (C. Miller, 2011), *Dragon Trainer 2* (D. DeBlois, 2014), *I pinguini di Madagascar* (E. Darnell, S.J. Smith, 2014).

ricrea una Napoli fantasmatica «con un gusto tutto mediterraneo»,¹⁶ in cui le scenografie dipinte in animazione tradizionale sono installate in una matrice in animazione computerizzata 3D,

dove gli azzardati movimenti virtuali della macchina da presa percorrono i mercati, le strade e i vicoli di questa Napoli fatta di migliaia di ponticelli, di casupole ammucciate una sopra l'altra, fino a culminare nella Reggia che domina il tutto: una sorta di pentolone gigante, una caffettiera. All'orizzonte, onnipresente, il Vesuvio.¹⁷

È al contempo interessante notare come Maurizio Forestieri abbia deciso di intrattenere in questo film una forte relazione con il tradizionale e il tratto pittorico che ha caratterizzato due dei maggiori artisti della *golden age* dell'animazione italiana: il personaggio di Pulcinella – già emblema della tradizione popolare napoletana – si rifà alla figura della maschera delineata nei cortometraggi di Giulio Gianini ed Emanuele Luzzati. Il regista ha deciso di rendere così omaggio ai suoi primi insegnanti di animazione a partire dai titoli di testa, che fondono le estetiche che gli artisti hanno utilizzato per l'incipit animato de *L'armata Brancaleone* (M. Monicelli, 1966) e *Brancaleone alle crociate* (M. Monicelli, 1970), oltre che le disavventure della maschera napoletana nel cortometraggio *Pulcinella* (Gianini, Luzzati, 1973).

Una dicotomia analoga è presente evidentemente in un altro lungometraggio d'animazione italiano di qualche anno precedente, *Aida degli alberi*, diretto da Guido Manuli e uscito nel 2001. Qui la narrazione si esplicita attraverso la contrapposizione tra il Regno di Arborea, mondo idilliaco i cui abitanti vivono in comunione con la natura, e il Regno di Petra, caratterizzato da un forte impianto militare e dal progresso tecnico ed economico. Due civiltà (la prima delineata sulle fattezze dell'Etiopia e la seconda dell'Egitto, anche nella conformazione fisica dei suoi personaggi antropomorfi) in costante lotta tra loro, proprio a causa della loro diversità e del fatto che l'una non conosce e comprende l'altra, dimostrando un'impossibilità ad integrarsi a vicenda. Dal punto di vista estetico e tecnico questa incompatibilità è esplicitata attraverso la rappresentazione di Arborea in tecnica tradizionale, e la rappresentazione di Petra in digitale:¹⁸ *Aida degli alberi* è il primo lungometraggio italiano a fare uso dell'animazione computerizzata per interi segmenti filmici. La simmetria e le forme squadrate della città-fortezza, innestate in un ambiente desertico e sterile, ribaltano diametralmente la ricchezza naturale e l'armonia caratterizzante la foresta dove vive il popolo di Aida: ed è proprio

¹⁶ S. PERUCCA, *Il cinema d'animazione italiano oggi*, Bulzoni, Roma 2008, p. 157.

¹⁷ *Ibid.*

¹⁸ Ivi, p. 150.

attraverso tale contrapposizione estetica che, potremmo dire, si evidenzia esplicitamente non solo la differenziazione culturale, ma anche quella culturale.

Gli arborei vivono in simbiosi con la natura, da essa traggono il nutrimento e il riparo, essa costituisce la culla di protezione e di sostentamento, un mondo idilliaco che contribuisce allo sviluppo della società stessa. Arborea, nella sua conformazione stilistica, si mostra come la sintesi visuale della vita simbiotica tra abitanti e ambiente: l'avvilupparsi estetico e l'amalgama tra personaggi – sempre realizzati in animazione tradizionale, che siano arborei o abitanti di Petra – con i fondali dipinti, l'assenza di tecnologia che potrebbe trasmettere nello spettatore una percezione contraddittoria (e che nel caso di Petra assurge proprio a questa funzione), sembrano mostrare incontrovertibilmente la volontà di delineare una società primitiva che vive con la natura, grazie ad essa e in sua funzione. La vita tranquilla di Arborea è rovinata solo dall'intervento bellico esterno che, non a caso, è dettato da esigenze materiali di approvvigionamento di risorse; a seguito dello sviluppo tecnologico e dello sfruttamento intensivo dell'ambiente, infatti, il Regno di Petra è rimasto senza nessuna risorsa naturale, desertificando tutto il terreno circostante la città-fortezza.

Anche il dio Satam, nella sua conformazione figurativa e personificata, assume su di sé l'estetica della stessa città che controlla: da statua si trasforma in essere senziente, emblema dell'assunzione di potere spirituale nell'icona (anche questo riferimento ad una forma di animazione spirituale di un oggetto inanimato con funzione mistico-religiosa),¹⁹ e caratterizzato anch'esso dall'animazione digitale, che si contrappone ai fondali della cripta in cui è posizionato (gli interni di Petra, a differenza degli esterni sono dipinti in tradizionale) e dei personaggi stessi. Una distanza anche simbolica, in quanto il dio non si interessa della sua gente, ma il suo intento è solo quello di espandere il proprio dominio, non a caso caratterizzato anch'esso dal digitale.

Un tale impianto estetico e tecnico, coniugato alla rappresentazione dei due popoli e delle ambientazioni, si riferisce, da questa particolare accezione, alla prospettiva delineata inizialmente di animismo ejzenstejniano come pura forma implicita di animazione filmica,²⁰ introducendo in questo caso la contrapposizione tra estetica e tecnica tradizionali e digitali con la funzione di rimarcare la dicotomia primitivo/innovativo, vecchio/nuovo e mostrare come da tale configurazione possano esplicitarsi anche forme di simbolismo culturale.

3. *Metamorfosi ed erotismo in Allegro non troppo*

¹⁹ Cfr. C. SEVERI, *L'oggetto persona. Rito, memoria, immagine*, Einaudi, Torino 2018. In particolare si rimanda al capitolo *Io-qui-ora: l'immagine dimostrativa e la parola in atto*.

²⁰ S. M. EJZENŠTEJN, *Walt Disney* cit., p. 74.

Individuando una comune matrice animista nella rappresentazione della figura antropomorfa all'interno del contesto naturale e dell'umanizzazione dello stesso, sembra interessare analizzare l'episodio *Preludio al pomeriggio di un fauno*, contenuto in *Allegro non troppo* di Bruno Bozzetto (1975), da un punto di vista di assimilazione del comparto visivo con quello musicale per rappresentare una narrazione bucolica dalle forti tinte erotiche, in una chiave di denuncia dello sguardo maschile sul corpo femminile.

Il vecchio fauno rappresentato da Bozzetto, che tenta di attuare una trasformazione del suo aspetto per irretire le giovani ninfe che popolano la foresta, è un agente metamorfico che sfrutta da un lato l'ambiente naturale per migliorare il proprio aspetto fisico, e dall'altro si plasma attraverso la musica di Debussy, che fa progredire la spinta del movimento in avanti della narrazione e che scansiona ritmicamente i gesti e le azioni del fauno. Ma attraverso la sua immaginazione, il fauno pone al contempo l'ambiente bucolico come piena rappresentazione delle proprie fantasie erotiche. Ecco che potremmo nuovamente ritornare ad una delle definizioni di animismo date dalla psicoanalisi: «Dobbiamo solo supporre che l'uomo primitivo è dotato di una fiducia enorme nella potenza dei propri desideri. In definitiva, tutto quanto egli si sforza di ottenere con la magia deve verificarsi giacché egli lo vuole. Dimodoché, in origine, solo il desiderio ha una grande importanza».²¹

Ed ecco che, al termine dell'episodio, il vecchio fauno, appropriandosi dei suoi desideri, non riuscendo materialmente a raggiungere l'oggetto delle sue fantasie, proietta nella natura forme e corpi femminili che si sostituiscono ad alberi, fiori e animali. L'uomo – in questo caso, l'essere antropomorfo – si pone come al centro di una dimensione mitica che al contempo si trasforma in narrativa e prende forma attraverso il connubio tra immagine e musica: è interessante notare come nei diari inediti di Bozzetto, in cui egli appuntava le suggestioni soggiacenti la produzione di *Allegro non troppo*, almeno inizialmente non era contemplato il tema della vanità che avrebbe poi caratterizzato il fauno animato, ma questo sembra essere invece molto efficace nella realizzazione finale dell'episodio.²² Questo perché il tema della vanità può essere associato anche a quello dell'onnipotenza, concezione essenziale ad una definizione di controllo della natura e in qualche modo di "addomesticamento" della stessa, attraverso l'attribuzione di un principio incorporeo e vitale che progressivamente assume una forma di venerazione. L'incasellamento in uno spazio visuale naturale che progressivamente muta e

²¹ S. FREUD, *Totem e tabù* cit., p. 139.

²² M. BELLANO, *Dal Bolero a un film intero. La produzione di Allegro non troppo*, in *L'eccezione alla regola. Modi di produzione alternativi del cinema italiano dal dopoguerra agli anni ottanta*, a cura di C. Uva e V. Zaggarro, Marsilio, Venezia 2024, p. 198.

assume fattezze femminili è un altro tema che potremmo associare in particolare alla dimensione animatista convergente all'animismo: la "plasticità" di cui parla Ejzenštejn rispetto alla fluidità delle forme animate²³ si esemplifica nel primo episodio di *Allegro non troppo* in una chiave propriamente fenomenologica del desiderio trasposto, definendo la progressione stessa della narrazione. Desiderio e movimento quindi coincidono specularmente, il fauno incide con la sua fantasia sulla definizione non solo del film, ma in generale di una convergenza simbolica tra natura spirituale e natura individuale.

4. *La comunione con le forze spirituali. Il caso Winx Club*

È a quest'ultimo aspetto che sembra legarsi un fenomeno mediatico come la serie d'animazione *Winx Club*, a cui si vuole dedicare la parte finale di questa ricognizione. Il successo ormai internazionale ha permesso uno sfruttamento del franchise senza precedenti, garantendogli una vitalità ormai ventennale e che continua ad aumentare grazie alle continue produzioni in termini seriali e di *spin off*.

L'aspetto su cui però è interessante soffermarsi – e che concerne il discorso generale sull'animismo legato all'animazione – sembra in qualche modo essere ricorsivo e costante in tutta la narrazione, sebbene affrontato con diverse chiavi in ogni serie: la questione della comunione con le forze spiritiche e spirituali e la compartecipazione dei singoli in una dimensione comunitaria, che taluni hanno osservato come assimilabile all'ambito delle sette religiose. È noto il fatto che la Rainbow, casa di produzione delle Winx, sia stata fondata da Iginio Straffi e da don Lamberto Pigni e abbia sede principale a Loreto, luogo di interesse cristiano. Cosicché è stato riconosciuto da studiose come Nicoletta Marini Maio ed Ellen Nerenberg come la conformazione stessa delle fate protagoniste assuma una connotazione fortemente religiosa: le ali e le trasformazioni con pose quasi estatiche ricordano in qualche modo un'angelificazione delle ragazze magiche, che si coniugano ad una rappresentazione della "donna che può" e che non ha bisogno di un aiuto maschile ma che, grazie proprio alla collaborazione del gruppo femminile, riesce a portare a termine prove e a fronteggiare insidie sempre più minacciose.²⁴

Al contempo, oltre a questa visione mistico-religiosa che però in ogni caso dimostra una forte afferenza alla dimensione spirituale, le Winx presentano una forte connessione alla natura e alle forze che la governano, agli agenti atmosferici e a tutta una serie di poteri e trasformazioni derivanti dalla compartecipazione e dalla

²³ S.M. EJZENŠTEJN, *Walt Disney* cit., p. 30.

²⁴ N. MARINI MAIO, E. NERENBERG, *Winxologia: il mondo salvato dalle ragazze?*, in «Imago», 16, 2017, p. 152.

fusione con il mondo naturale e gli spiriti che la abitano. Flora è probabilmente l'emblema di questa connessione, in quanto fata dei fiori e della natura, così come Stella, fata del sole e della luna; ma non bisogna considerare solamente la rappresentazione manifesta del potere e della dimensione naturale: se consideriamo l'essenza stessa della magia, questa può essere vista come una forza primordiale che avvolge tutta la dimensione di Magix, rendendola addirittura più futuristica rispetto alla Terra. È così che anche Tecna, ad esempio – che potremmo non considerare come compartecipe di una visione animistica, in quanto fata della tecnologia – si presenta come una delle manifestazioni della forza spirituale della dimensione magica.

La Fiamma del Drago, il portentoso potere magico detenuto da Bloom, viene descritto come ciò che plasmò l'intero mondo di Magix, il potere supremo dell'universo, incarnato da un antico drago che scelse il pianeta Domino per riposarsi dopo la creazione dell'universo, e da allora il suo potere viene trasmesso di generazione in generazione nella famiglia reale.

La definizione di un tale potere come generatore di vita è sicuramente da ricollegarsi ad una visione religiosa (anche rispetto all'assunzione del fuoco come catalizzatore di purezza e di forza spirituale), ma cristallizza anche una specifica connotazione di permeazione costante e duratura di una forza vitale che infonde un'anima e una spinta rinnovatrice a tutte le cose. Le stesse trasformazioni che caratterizzano le differenti stagioni possono essere lette alla luce di un continuo rinnovamento e perfezionamento di uno *status quo*, che si manifestano nel momento in cui le fate entrano in simbiosi con determinati stati e ambienti naturali, come il mare per il Sirenix, o l'universo per il Cosmix, l'influenza del potere del Grande Drago per il Bloomix.

La magia derivante dalle pratiche animiste si indirizza verso la rappresentazione di una dimensione mitopoietica dell'animazione, che assume su di sé una connotazione ancestrale che si coniuga alle pratiche quanto ai linguaggi, assumendo una valenza simbolica che si configura come l'esplicitazione, nel caso specifico degli esempi trattati, di forze spirituali che si manifestano direttamente e indirettamente nelle pratiche estetiche, tecnologiche e stilistiche del linguaggio dell'animazione.