

Animazione Una storia globale

“Leggendo le oltre mille pagine che la compongono, si ha la prova dell’ambizione e della completezza di *Animazione - Una storia globale*. Dal Nepal alla Georgia, dall’Olanda al Kuwait, dalla Mongolia al Cile, dal Mozambico alla Nuova Zelanda (senza dimenticare l’Italia) l’animazione riserva volti e storie inaspettate e sorprendenti che Giannalberto Bendazzi ci aiuta a scoprire”, scrive Paolo Mereghetti.

Sono tre secoli di animazione, una storia planetaria. La definitiva cartografia di quel vasto mondo che ormai, con la diffusione del 3D e degli effetti speciali digitali, sembra diventato il paradigma del cinema contemporaneo.

Giannalberto Bendazzi ricostruisce la storia dell’animazione a partire dalle origini, e presenta al grande pubblico una schiera di artisti finora poco conosciuti, ma che meritano un posto a fianco dei celeberrimi Walt Disney, Miyazaki Hayao, Bruno Bozzetto, Osvaldo Cavandoli, Tex Avery, Hanna & Barbera, John Lasseter.

Nel primo volume viene tracciata l’avventura di una cinematografia che, accanto ai successi americani ed europei, contò già ai tempi del “muto” opere notevoli in Argentina, Sudafrica e Giappone, e concluse la fase storica con la caduta dell’Impero Sovietico nel 1991. Nel secondo volume il lettore troverà un giro del mondo contemporaneo.

Pensando all’animazione, il pubblico normalmente pesca nella memoria i lungometraggi hollywoodiani, e solo qualche spettatore fortunato è riuscito a vedere i recenti *Le stagioni di Louise* del francese Laguionie o *La tartaruga rossa* dell’olandese Dudok De Wit. Ma i capolavori dell’animazione, linguaggio conciso, sono di cortometraggio, e il libro spende pagine e pagine nel lodare artisti di polso che la censura ci ha negato.

Il modo migliore di sfruttare tutto questo sapere, finalmente reso accessibile, è dunque digitare su YouTube o su Vimeo i titoli che ci paiono più promettenti e finalmente mettere piede su quel continente sconosciuto che Bendazzi ha esplorato in lungo e in largo per



Giannalberto Bendazzi

Animazione

Una storia globale

UTET, Milano 2017, 2 tomi

pp.1.680, €65.00

quarantotto anni. Attivo fin dall’adolescenza nella critica e nella storia del cinema (sia “dal vero” sia d’animazione), questo studioso stimato ma appartato ci regala, oggi, la migliore storia dell’animazione mai scritta.

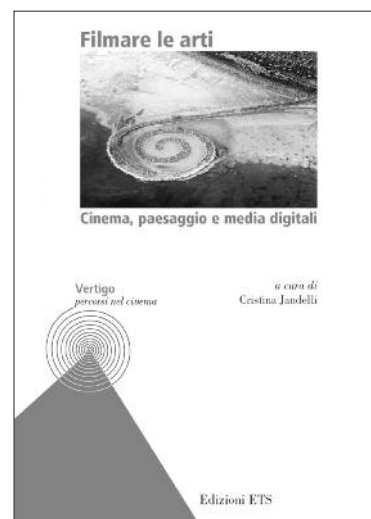
Non solo in Italia. Il testo originale, *Animation - A World History*, è uscito in inglese nel 2016, conquistando il premio Outstanding Academic Title dell’American Library Association. La redazione

Filmare le arti

Il *flâneur* dell’Ottocento fu invenzione e realtà di grandi scrittori; oggi, le tecnologie sempre più portatili e pervasive hanno forgiato il “*flâneur* digitale”. Ecco allora muoversi “nello spazio, munito di un apparecchio che offre l’illusione di captare e archiviare, afferrare e condividere l’esperienza delle arti e del paesaggio che lo circondano moltiplicando la vita sensoriale e percettiva che orienta la sua soggettività”. Le parole sono di Cristina Jandelli, curatrice dello stimolante volume pubblicato da ETS, *Filmare le arti* (nato dall’omonimo progetto biennale, sfaccettato e pluridisciplinare, dell’Università di Firenze che ha poi intercettato ricerche e iniziative contigue di altre istituzioni accademiche nazionali). Il sottotitolo del libro ci informa di *Cinema, paesaggio e media digitali*, il discorso è ampio e stratificato, però, e oltrepassa le terminologie e gli ipotetici steccati, esce dalle aule universitarie, e guarda il mondo che abitiamo, che riproduciamo, tra *device* personali e vecchie e nuove forme artistiche, tra immagini e suoni, archivi e nuove possibilità dello sguardo. Ecco perché è interes-

sante pensare, da una parte, al *flâneur* contemporaneo e, dall’altra, ai fuori campo e ai controcampi di ieri e di oggi, certamente del futuro, tra reale e immaginario, cultura e percezione, memoria e presente, tra creazione e fruizione, come si evince dai diversi contributi del libro (difficile elencarne tutti gli autori: da Sandro Bernardi a Chiara Tognolotti, da Marco Bertozzi a Thierry Roche, e poi Nicola Dusi, Federico Pierotti, Sandra Lischi, Elena Marcheschi, Paola Valentini, Raffaele Pavoni, Giulia Lavarone, Farah Polato, Paolo Simoni...).

E dunque, la questione, tanto vasta quanto complessa, investe da prospettive differenti il *vedere* e *sentire* lo spazio, che è forma artistica, tecnologica, pratica quotidiana, emozione. Tutto in un libro che sembra una sorta di atlante: il paesaggio, l’architettura, il luogo e l’umano, gli oggetti e le figure, il tempo. Pagine che si svolgono in fruttuosa eterogeneità, così, dal piccolo al grande schermo, dal cinema alla *app*, dagli auricolari nelle orecchie fino a Petrarca e Sant’Agostino, i Dardenne e Manoel de Oliveira, dal videogame *Assassin’s Creed II* al cinema “dal



Cristina Jandelli (a cura di)

Filmare le arti

Cinema, paesaggio e media digitali

Edizioni ETS, Pisa 2017

pp. 298, €22.00

vero” nelle prime due decadi del ‘900, i cri-tofilm di Carlo L. Ragghianti e gli *home movies*, la videoarte e il *film-induced tourism*. Sono combinazioni e tendenze, rimodulazioni e nuove esperienze nel magmatico e virtualmente infinito scenario audiovisivo del nostro tempo. Leonardo Gregorio