



Diacronie

Studi di Storia Contemporanea

61, 1/2025

Memory, Perception and Politics of Empire Today

Movimenti e contronarrazioni. L'antifascismo e la Resistenza nel cinema d'animazione

Martina VITA

Per citare questo articolo:

VITA, Martina, «Movimenti e contronarrazioni. L'antifascismo e la Resistenza nel cinema d'animazione», *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea*, 61, 1/2025, 29/3/2025,

URL: < http://www.studistorici.com/2025/03/29/vita_numero_61/ >

Diacronie Studi di Storia Contemporanea → <http://www.diacronie.it>

ISSN 2038-0925

Rivista storica online. Uscita trimestrale.

redazione.diacronie@studistorici.com

Comitato scientifico: Naor Ben-Yehoyada – João Fábio Bertonha – Christopher Denis-Delacour – Tiago Luís Gil – Jean-Paul Pellegrinetti – Mateus Henrique de Faria Pereira – Spyridon Ploumidis – Andreza Santos Cruz Maynard – Wilko Graf Von Hardenberg

Comitato di direzione: Roberta Biasillo – Deborah Paci – Mariangela Palmieri – Matteo Tomasoni

Comitato editoriale: Valentina Ciciliot – Alice Ciulla – Federico Creatini – Gabriele Montalbano – Çiğdem Oğuz – Elisa Rossi – Giovanni Savino – Gianluca Scroccu – Elisa Tizzoni – Francesca Zantedeschi

Segreteria di redazione: Jacopo Bassi – Luca Bufarale – Fausto Pietrancosta



Diritti: gli articoli di *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea* sono pubblicati sotto licenza Creative Commons 4.0. Possono essere riprodotti e modificati a patto di indicare eventuali modifiche dei contenuti, di riconoscere la paternità dell'opera e di condividerla allo stesso modo. La citazione di estratti è comunque sempre autorizzata, nei limiti previsti dalla legge.

4/ Movimenti e contronarrazioni. L'antifascismo e la Resistenza nel cinema d'animazione

Martina VITA

ABSTRACT: *Il cinema d'animazione ha affrontato il tema dell'antifascismo e della Resistenza reinterpretando le narrazioni e le contronarrazioni attraverso una mitizzazione di soggetti e oggetti controversi e reinterpretando l'archetipizzazione rappresentata nei film dal vero del dopoguerra, talvolta sfruttando i termini del grottesco e del parodico. Grazie alla sua natura ibrida e finzionale, l'animazione offre una maggiore libertà espressiva rispetto al cinema dal vero, assumendo un valore più documentale che strettamente storico.*

ABSTRACT: *Animated cinema has explored the themes of anti-fascism and the Resistance by reinterpreting narratives and counter-narratives, often turning controversial subjects and objects into myths. It has also reshaped the archetypes seen in post-war live-action films, sometimes using elements of the grotesque and parody. Through its hybrid and fictional nature, animation allows for greater creative freedom than live-action cinema, giving it a more documentary-like rather than strictly historical value.*

Introduzione

La memoria è Resistenza. Ricordare e pensare sono diventati atti sovversivi. [...] Abbiamo smesso di pensare. [...] La Resistenza cancellata lentamente, silenziosamente, una parola al giorno, fatta sparire dai libri di testo e dalla nostra memoria. Messi all'ingrasso, ci hanno detto quando era il momento di ridere, di indignarci, di battere le mani, di avere paura¹.

Il film resistenziale è stato definito come un *corpus* ibrido, che si rivolge da una parte alla rappresentazione di un fenomeno storico e sociale, dall'altra alla tematizzazione di un sentire condiviso incentrato sulla lotta alla sopraffazione dei regimi fascisti². A partire da una tale connotazione tematica, la rappresentazione visuale della Resistenza ha condotto verso una

¹ MASSI, Simone, *Glossario: io so chi sono*, in TASSI, Fabrizio (a cura di), *Nuvole e mani. Il cinema animato di Simone Massi*, Roma, minimum fax, 2014, pp. 29-65, p. 48.

² Cfr. MIDA, Massimo, VENTO, Giovanni, *Cinema e Resistenza*, San Giovanni Valdarno, Luciano Landi Editore, 1959, p. 9.

mitizzazione della lotta partigiana, presentandosi come mezzo testimoniale di uno spirito che «non si è meccanicamente interrotto alla fine della guerra, ma al contrario continua a fermentare, a indirizzare il mondo della cultura più aperto e più sensibile al rinnovamento della società»³.

Se il cinema dal vero in Italia ha recepito il fermento degli eventi caratterizzanti la lotta per la Liberazione soprattutto tra il 1945 e il 1946⁴ (sebbene anche negli anni a seguire siano state prodotte pellicole incentrate sulla rappresentazione resistenziale), il cinema d'animazione – se si escludono gli esempi di film di propaganda antifascista in Paesi come gli Stati Uniti, la Grecia e l'Unione Sovietica – ha iniziato a cogliere e rappresentare un immaginario resistenziale soprattutto nell'ultimo ventennio. Da una parte questo può essere ricondotto certamente alle problematiche derivanti dalla scarsità dei supporti – fogli in acetato, tinte –, ma esistono anche altre ragioni; è perciò interessante definire quelle traiettorie socio-culturali che hanno portato ad una scarsa produzione animata della Resistenza e dell'antifascismo successivamente alla fine della guerra e alla ripresa di queste tematiche solo più di recente, anche per effetto della maggiore rilevanza del cinema d'animazione italiano a livello internazionale.

Alla luce di dinamiche storiche e sociali in continua perpetuazione e riproposizione – sebbene in forme e luoghi differenti rispetto al passato – sembra importante riconoscere il valore documentale come veicolo memoriale e chiave esplicativa di fenomeni non sempre risolti e molto spesso controversi. Il cinema e, più in generale, le forme audiovisive rappresentano significativi modelli interpretativi, non solo per quanto concerne l'analisi dell'immagine filmica, quanto piuttosto lo studio dell'immaginario contestuale, le dinamiche produttive e rappresentative, la loro messa in forma. Nell'ambito del contesto italiano, il cinema ha rappresentato una chiave interpretativa della storia presentando molto spesso, attraverso temi, stilemi e forme collaudate, modelli di pensiero e di riflessione in grado di comprendere dinamiche contemporanee ed errori reiterati⁵.

Il cinema d'animazione si presenta come un linguaggio filmico propriamente disgiunto da una rappresentazione mimetica e fotografica della realtà, peculiarità che gli ha permesso da sempre un certo grado di libertà espressiva e di costruzione narrativa.

In una tale accezione, l'animazione si pone come mezzo espressivo capace di veicolare forme, modelli e messaggi in modo più neutrale e diretto, perché si presenta come un linguaggio dichiaratamente frutto di manipolazione e costruzione tecnica complessa.

Tali premesse permettono di contestualizzare una tendenza ormai consolidata – dai film propagandistici all'*animated documentary*, fino alle trasposizioni di materiali d'archivio – che

³ MIDA, Massimo, VENTO, Giovanni, *Cinema e Resistenza*, cit., p. 11.

⁴ Cfr. PARIGI, Stefania, «L'immagine di guerra. La Resistenza nel cinema italiano dell'immediato dopoguerra», in *Cinema e Storia*, v. 1, 2015, pp. 35-50, p. 38.

⁵ QUAZZA, Guido, *Antifascismo fra storiografia politica e cinema sociale*, in BERNAGOZZI, Giampaolo (a cura di), *Dentro la storia. Cinema, Resistenza, Pace*, Bologna, Patron Editore, 1984, pp. 19-25, p.19.

pone l'animazione al centro di questioni di natura storica e politica, rappresentando molto spesso tendenze e contraddizioni che il cinema dal vero fatica a mettere in scena, soprattutto attraverso messaggi di stampo politico, di satira e denuncia sociale.

1. Animazione e propaganda antifascista

Durante il secondo dopoguerra il tema della rappresentazione della Resistenza nel cinema fu oggetto di un aperto dibattito che caratterizzò l'ambiente delle riviste e degli incontri all'interno di Festival e rassegne⁶. Le discussioni vertevano sull'incapacità di un'adeguata rappresentazione filmica dei movimenti resistenziali, mostrando principalmente, attraverso toni didascalici e paternalistici, raffigurazioni glorificanti dei martiri e degli eroi, ovvero «quanto vi sia [...] di più lontano dallo spirito della Resistenza»⁷. Sembra, dunque, «evidente che per trovare nella resistenza motivi validi oggi come ieri bisogna sottrarla alla mitizzazione e al feticcio»⁸, un motivo che l'animazione, nello specifico, sembra aver trasposto soprattutto nell'ultimo trentennio, ponendo in evidenza un intento più specificatamente legato alla veicolazione di tematiche di educazione culturale, piuttosto che una mera esaltazione del valore ideologico e mitizzante delle esperienze di liberazione nazionale.

Una definizione ulteriore della rappresentazione resistenziale si è, però, accompagnata al movimento di opposizione alle forze nazi-fasciste durante gli anni del secondo conflitto mondiale e nel periodo immediatamente successivo. L'animazione è un linguaggio efficace per conseguire intenti propagandistici, tra cui la ridicolizzazione del nemico: la specificità linguistica del cinema animato si è rivelata uno strumento capace di coniugare la concretezza dell'intento politico con l'innovazione estetico-tecnica⁹. In questo caso la rappresentazione animata si pone come mezzo contro-politico e di contro-narrazione egemonica, veicolando un modello visuale che richiama un sentire antagonista rispetto a quello dominante.

Numerosi sono gli esempi, soprattutto internazionali, in cui la figura di Mussolini si discosta nettamente dalla mitizzazione celebrativa che il Duce stesso veicolava attraverso le rappresentazioni medialì degli anni del regime. L'analisi comparativa di questi film è essenziale per comprendere non solo lo sviluppo del linguaggio propagandistico, ma anche la percezione del

⁶ Rilevante è, in questo frangente, il Festival Internazionale dei Film sulla Resistenza, organizzato a Cuneo a partire dal 1964, esperienza esauritasi dopo sole quattro edizioni, nel 1967. Fondamentale è constatare, in ogni caso, la presenza di uno spazio dedicato esclusivamente alle proiezioni di film resistenziali, nazionali e internazionali.

⁷ SCANDOLARA, Sandro, «La Resistenza oggi: un rapporto morale con la storia», in *Cineforum*, VI, 52, 2/1966, pp. 143-154, p. 146.

⁸ *Ibidem*, p. 145.

⁹ ALONGE, Giaime, *Il disegno armato. Cinema di animazione e propaganda bellica in Nord America e Gran Bretagna (1914-1945)*, Bologna, CLUEB, 2000, p. 15.

fascismo fuori dai confini nazionali, come si vedrà da qui in avanti. Alla luce di ciò, sembra possibile utilizzare l'immaginario animato come utile strumento di ricerca storiografica, soprattutto per quanto concerne l'utilizzo di fonti iconografiche che possano dimostrare in modo esplicito – attraverso una rappresentazione visuale – la radicalità di particolari sentimenti antifascisti in determinati contesti socio-politici, veicolati da un disegno satirico e provocatorio. Questo si rifà in larga parte alla tradizione delle illustrazioni su giornali e fogli di satira, pubblicati specialmente negli ultimi anni del secondo conflitto mondiale su riviste quali «Il pettirosso», «Marforio», «Pasquino» e il «Don Chisciotte», oltre che sporadiche illustrazioni su manifesti di stampo politico realizzate dalle forze militari alleate e resistenziali ad opera ad esempio del celebre grafico Albe Steiner¹⁰.

Comparando esempi filmici, pur distanti nelle forme e nelle pratiche produttive, è possibile ricostruire non soltanto un quadro tematico della rappresentazione resistenziale e dell'antifascismo italiano, ma anche strutturare un discorso dialettico in cui visioni apparentemente contrastanti – per luogo e periodo di produzione – possono concorrere a comuni e più approfondite prospettive del fenomeno, ancora non adeguatamente indagato e che risulta frammentario nell'offrire una classificazione filmografica di riferimento, in particolare per quanto concerne l'animazione. Dunque, sebbene si accostino opere filmiche eterogenee, è importante constatare come proprio da tale rapporto possano essere messi in luce aspetti di stampo ideologico e storiografico legati alla satira, alla veicolazione di valori culturali ed educativi, e a una rappresentazione aderente ad uno sguardo fortemente calato nella contemporaneità della produzione di una determinata prospettiva filmica.

Nell'ambito della propaganda bellica, numerosi sono gli esempi in cui è possibile riscontrare un modello ricorrente, costruito intorno alla rappresentazione parodica del potere mussoliniano, degli stereotipi del popolo italiano e delle difficoltà riscontrate dall'esercito regio durante le campagne della seconda guerra mondiale.

In relazione a queste ultime, un documento particolarmente rilevante è il cortometraggio *Il duce racconta* (*Ο Ντούτσε αφηγείται*), considerato il primo esperimento di animazione greca¹¹, realizzato da Stamatis Polenakis tra il 1942 e il 1945 durante l'occupazione delle potenze dell'Asse: il progetto ebbe inizio quando il regista si rifugiò nell'isola di Sifnos, per poi proseguire una volta tornato ad Atene a seguito della Liberazione, dove i disegni vennero animati grazie alla collaborazione con Meravidis e Papadoukas e musicati da Pogghis e Portokalis¹². Il film si pensava perduto, per poi

¹⁰ NOVELLI, Edoardo, *I manifesti politici: storie e immagini dell'Italia contemporanea*, Roma, Carocci, 2021, p. 20.

¹¹ Il primo cartello recita: «Questo piccolo film di animazione stile 'Topolino' è il primo del genere girato in Grecia. Preghiamo perciò il pubblico di giudicare con clemenza questo nostro tentativo».

¹² Riportato in BOSCHI, Luca, «Continuavano a chiamarlo Benito (con il primo cartoon greco!)», in *Cartoonist globale*, 1° maggio 2010, URL: < <https://lucaboschi.nova100.ilsole24ore.com/2010/05/01/continuavano-a-chiamarlo-benito-mussolini/> > [consultato il 25 febbraio 2024].

essere ritrovato nel 1980¹³: incontrovertibile testimonianza storica della rappresentazione del nemico, oltre che di notevole importanza per la storia dell'animazione, si presenta come un racconto ironico e beffardo del fallimento della campagna militare italiana e come celebrazione del valore della resistenza greca.

La costruzione delle prime inquadrature si carica di una valenza simbolica, accostando il motivo musicale del brano fascista di Beniamino Gigli, *Giovinezza*, all'immagine di braghe e lenzuola stese sulla balconata di un castello arroccato, sotto la bandiera sabauda. Quasi come un preludio didascalico, la transizione dai "panni sporchi" (quelli che, secondo la visione andreottiana, rappresentavano una messa in scena neorealista che doveva rimanere confinata entro la sfera nazionale) ad una dimensione ultraterrena è caratterizzata dal superamento di una porta, che segna il confine tra realtà e memoria: è la stanza della Storia d'Italia, dove il Duce tenta di occultare il proprio fallimento attraverso giustificazioni insensate che vengono riportate da una figura femminile (duplicemente rappresentante la Storia e l'Italia) su un grande libro di memorie. Secondo la visione mussoliniana l'invasione della Grecia sarebbe stata rapida e avrebbe portato ad una facile vittoria italiana: «...e la conquista della Grecia è questione di quattro giorni...» è la trascrizione imposta dal Duce, frase che funge da ossimoro simbolico alle immagini immediatamente successive, descrizione parodica della visione greca dell'invasione italiana. Il sole sorge sul 28 ottobre 1940, quando l'esercito sabauda oltrepassa il confine tra Albania e Grecia, per ritrovarsi rapidamente bloccato dopo pochi chilometri, a causa di intemperie e delle impervie condizioni del terreno: le montagne del Pindo sono rappresentate come un enorme *tsauruchi* (il tipico calzare degli *evzoni*, le truppe scelte dell'esercito greco¹⁴) che inghiotte la fanteria italiana, lasciando morti e feriti sul cammino. Mussolini continua a dettare alla mesta Italia la sua visione distorta della disfatta, giustificandosi per non aver calcolato le piene dei fiumi greci (metaforicamente rappresentati come la minzione di un cane), o i gas tossici usati dall'esercito nemico (che assumono quasi i connotati di un sortilegio quando un soldato greco urla "ἀέρα", cioè "aria", trasformando i soldati italiani in conigli). La disfatta delle truppe fasciste è dichiaratamente annunciata fin dagli esordi della campagna greca, ma Mussolini ignora il monito degli alleati e continua ad ordinare l'avanzata, spronando l'esercito dal fronte albanese, dove si reca personalmente per controllare le condizioni dei soldati. Nel *cartoon* greco questi sono rappresentati come figure non equipaggiate e mal addestrate, che continuano a cadere uno sull'altro, pungendosi con la baionetta e fuggendo di fronte al nemico: l'esercito greco viene mostrato come un valoroso e imponente soldato che trasforma un fante italiano in uno spolverino con cui pulisce gli scarponi, facendo fuggire tutto il comparto.

¹³ *Ibidem*.

¹⁴ MASONE, Leonardo, «Il Fascismo e la nascita del cartone animato in Grecia», in *Contropiano*, 1° dicembre 2021, URL: < <https://contropiano.org/news/cultura-news/2021/12/01/il-fascismo-e-la-nascita-del-cartone-animato-in-grecia-0144412> > [consultato il 25 febbraio 2024].

La visione distorta di Mussolini si esplicita alla fine del cortometraggio attraverso l'immagine tronfia del Duce che vola sul cielo greco sopra ad una bandiera nazista ("E alla fine ho conquistato la Grecia grazie al Tappeto volante"): la Storia, stanca delle insensatezze mussoliniane, lo conduce su un dirupo e legandolo ad un masso lo getta in mare, facendolo annegare infilzato dall'albero maestro dell'incrociatore Elli, affondato da un sottomarino italiano durante la festa della Madonna dell'Assunta il 15 agosto 1940¹⁵.

L'esempio greco, seppur embrionale e caratterizzato da una semplice messa in forma, rappresenta emblematicamente le corrispondenze tra il sentire di una popolazione sopraffatta dal regime fascista e la valenza allegorica e parodica dell'immagine che questa veniva veicolata attraverso il mezzo filmico. Quest'ultimo si pone come l'esplicitazione di una ferma posizione politica, coniugata alla volontà di mediare e veicolare determinati messaggi al pubblico, fungendo da strumento di attivismo e di contro-informazione rispetto alla propaganda delle potenze dell'Asse. L'animazione, ancor di più, si definisce come mezzo tecnico deputato alla rappresentazione della sconfitta del nemico o, in altri casi, alla diffusione di istanze denigratorie che possano accrescere il consenso della popolazione all'azione bellica alleata.

Gli esempi di rappresentazione del nemico fascista si ritrovano principalmente nell'animazione propagandistica statunitense: il nemico giapponese era quello maggiormente attaccato dall'azione filmica americana, ma d'altro canto i leader delle potenze dell'Asse subirono *in toto* una risemantizzazione in chiave detrattiva, seguendo l'assetto della politica estera roosveltiana. Nel 1942, sul modello del National Film Board canadese e del Ministry of Information inglese, le agenzie di propaganda sorte durante il periodo della neutralità vennero unificate nell'Office of War Information (OWI), cercando di mantenere un limitato grado di decentramento per evitare la creazione di un'unica organizzazione dotata di un controllo eccessivo sulle attività propagandistiche e su quelle cinematografiche, affidate alle grandi major hollywoodiane¹⁶. Queste si mostrarono collaborative allo sforzo informativo e divulgativo, mantenendo però una diffidenza verso forme di controllo pubblico e politico sulle loro attività, istituendo il War Activities Committee, strumento di coordinamento interno all'industria e di filtro verso le critiche dell'OWI alla spettacolarizzazione esasperata del tema bellico¹⁷.

La figura di Mussolini assume una connotazione ricorrente nella rappresentazione animata antifascista americana, mostrandosi come sottoposto di Hitler e mancante di una personalità forte e decisiva: agli occhi degli americani il Duce è un burattino senza slancio autonomo, visione rafforzata dai fallimenti bellici dell'Italia. Così in *The ducktators* (Norman McCabe, 1942), prodotto dalla Warner Bros. per reclamizzare l'acquisto di francobolli per la sovvenzione dell'impegno al

¹⁵ *Ibidem*.

¹⁶ ALONGE, *Il disegno armato. Cinema di animazione e propaganda bellica in Nord America e Gran Bretagna (1914-1945)*, cit., p. 171.

¹⁷ *Ibidem*, p. 172.

fronte, Mussolini viene rappresentato come un tozzo papero adorante Hitler, caratterizzato da un forte accento del Sud. Una ridicolizzazione dell'immaginario italiano che si esplicita maggiormente in *Tokio Jokio* (Norman McCabe, 1943), in cui la celebrazione delle rovine (che assumono una connotazione opposta a quella celebrativa propria della rappresentazione neorealista) tradisce una proiezione delle stesse come pezzi da museo; su di esse siede lo stesso Duce ferito, anch'egli dunque parte di una collezione museale, mentre si intrattiene con uno yo-yo (gioco molto in voga negli Stati Uniti, grazie soprattutto alla diffusione capillare attuata dall'azienda Duncan a partire dagli anni della Grande Depressione). Stereotipi italiani si ritrovano anche in alcuni cortometraggi del 1933: nella serie *Scrappy*, prodotta da Charles Mintz e animata da Art Davis, Mussolini giunge insieme ad altre personalità della politica e dello spettacolo alla festa di compleanno del protagonista in una limousine guidata dal re d'Inghilterra, ma sedendosi all'ultimo posto (*Scrappy's Party*, Dick Helmor); nel corto di presentazione del *Chicago World's Fair* *Scrappy* e *Dopy* presentano mirabolanti e surreali invenzioni, venendo omaggiati dal Duce con degli spaghetti, per poi cimentarsi in una buffa danza vestendo un tutù da ballerina (*Scrappy The World's Affair*, Sid Marcus). Sempre del 1933 la serie *Merrie Melodies* introduce la figura di Mussolini in *I've Got to Sing a Torch Song* (Tom Palmer), mentre fa ginnastica nella sua stanza da letto su un cavallo di legno, muovendo le braccia per mimare il saluto romano. La Warner Bros., dieci anni dopo il corto *Merrie Melodies*, produce per la serie *Looney Tunes* *Scrap Happy Daffy*, animato da Art Davis con la supervisione di Frank Tashlin, in cui Daffy Duck tenta di espugnare una torre di lattine: dopo aver scalato la paradossale fortezza, uno specchio "tripartito" riflette l'immagine del papero che si trasforma in quella di Mussolini, Hitler e Hirohito, per poi infrangersi rovinosamente. Una testata giornalistica svela la natura della torre: altro non è che la rappresentazione del fallimento fascista; sopra la foto vittoriosa di Daffy Duck svetta il titolo della prima pagina «Mussolini in scrap heap. Now let's junk Hitler. Duffy».

Nella cornice dei film propagandistici di divulgazione e impegno civile, *Six Legged Saboteurs* (Raymond Evans), realizzato con il patrocinio del Dipartimento Americano dell'Agricoltura, utilizza l'animazione per promuovere la campagna che invita la popolazione americana ad agire contro gli insetti infestanti che distruggono le colture. I parassiti vengono rappresentati come partecipanti a un congresso rivolto all'organizzazione di tattiche offensive: tra questi vi è anche Benito Boll Weevil, che viene schiaffeggiato dal capo Adolph Anopheles prima di riuscire ad illustrare il proprio rapporto di distruzione delle piantagioni di cotone.

In *The Last Round Up* (Mannie Davis), prodotto dai Paul Terry Studios nel 1943, Mussolini assume le fattezze di una scimmia che mima le movenze di Hitler – trasformato in un maiale –, applaudendo ad ogni suo gesto e ottenendo in cambio delle noccioline, ma fuggendo di fronte agli attacchi dei due protagonisti, un gatto e un papero rappresentanti i soldati americani.

La medesima iconografia fascista viene ripresa in *Song of Victory* (Bob Wickersham, 1942), prodotto da Dave Fleischer e distribuito dalla Columbia Pictures, ambientato in una tranquilla

foresta abitata da pacifici animali, la cui vita viene destabilizzata da Hitler, Mussolini e Hirohito (rispettivamente un avvoltoio, un gorilla e una iena), messi in fuga grazie alla cooperazione e all'unione delle forze di tutte le specie. Il primo cartello che apre il breve film animato recita: «Any similarity between the vulture, gorilla and hyena in this picture to certain dictators, either living or dead (we hope) is *purely intentional*...».

Analogamente, nel corto in *stop motion* *Bury the Axis* (1943) il celebre animatore Lou Bunin rappresenta Mussolini attraverso l'accostamento alla figura di un docile cane: al fischio di Hitler esce abbaiano a quattro zampe da una cuccia con le fattezze di un monumento romano, intonando una canzone dichiaratamente autodenigratoria. La rappresentazione di subalternità si esplicita fin dai titoli di testa, dove Mussolini si trova alla base di un totem, guardando sconsolato chi è sopra di lui: Hirohito e Hitler.

L'analisi di questi film d'animazione propone una visione d'insieme che prelude ad un discorso più approfondito sulla rappresentazione del movimento resistenziale italiano: la figura mussoliniana è vittima di un'esplicita satira politica, denaturata del vigore e della virilità propri della messa in scena di regime. Soprattutto in un tale contesto storico – quello della contrapposizione alle forze fasciste – il ricorrere ad espedienti linguistici legati alla satira politica sembra un mezzo necessario a generare un determinato effetto collettivo di sensibilizzazione e allineamento ai valori nazionali rispetto al posizionamento nel quadro politico della lotta contro il nazifascismo.

Quella del Duce è una condizione di subalternità e di sudditanza che manifesta incontrovertibilmente la percezione degli Alleati e che si presenta, dunque, come dato storico rilevante circa la volontà di veicolare un messaggio efficace alla popolazione: il nemico italiano è debole, può e deve essere sconfitto grazie allo sforzo bellico e alle forze rivoluzionarie.

2. Maiali e burattini contro il regime

Nel contesto contemporaneo, l'assimilazione di forme denigratorie nei confronti del regime fascista da parte dell'animazione si inserisce nel panorama *mainstream* soprattutto grazie a due film di larga diffusione e successo: *Porco Rosso* (1992) di Hayao Miyazaki e *Pinocchio di Guillermo del Toro* (*Guillermo del Toro's Pinocchio*, Guillermo del Toro, Mark Gustafson, 2022).

Questi lungometraggi propongono una rimediazione del regime attraverso scenari fantastici imperniati sul mito e sulla fiaba, ma a cui fa comunque da sfondo la grande storia. La distanza temporale di questi lungometraggi dalla produzione propagandistica statunitense sopraesposta manifesta i mutamenti nelle narrazioni e nelle rappresentazioni iconografiche della derisione e dell'opposizione al fascismo: una comparazione di questo tipo permette di approfondire le diverse manifestazioni della tematica in differenti contesti storici e culturali.

«A poco a poco gli avvenimenti del mondo, in particolare la guerra tra serbi, croati e bosniaci e la caduta del comunismo, mi hanno impedito di proseguire il mio divertimento leggero e sono stato costretto a pensare a un vero e proprio lungometraggio»¹⁸: Hayao Miyazaki si confronta in *Porco Rosso* con la riproposizione di un vivo sentimento politico – negli anni in cui lavorava all'interno della Toei aderì ai movimenti di sinistra e alle lotte sindacali, distaccandosene successivamente, rimanendo però sempre aderente al pensiero anticapitalistico – attraverso la figura emblematica di un maiale antropomorfo, Marco Pagot¹⁹. Trasformato da uomo ad animale a seguito di una maledizione, Porco Rosso combatte apertamente il regime, dichiarando di preferire essere «porco che fascista» per opporsi ad ogni forma di controllo della libertà personale, costrizione e sopraffazione²⁰. La costante reiterazione all'interno del film del messaggio antifascista si mescola con la rappresentazione stessa del maiale come soggetto rivoluzionario: appropriandosi della visione orwelliana – in cui il Vecchio Maggiore incarna la rivoluzione leninista – Miyazaki rende il suo protagonista capace di proporre azioni e sentimenti eversivi contro il potere imposto, dichiarandosi un emarginato dal sistema sociale, in quanto maiale antropomorfo e, al contempo, cacciatore di taglie («i maiali non hanno né patria né legge»). L'opposizione al regime, materiale e ideologica, si presenta come l'unica prospettiva proponibile per un uomo/animale alla deriva, che si esplicita diegeticamente proprio attraverso la sua avversità al sistema.

Un'avversità che in *Porco Rosso* si manifesta anche come lettura testuale alternativa del film: un quadro storico ucronico in cui il protagonista può essere inteso come ribaltamento figurativo del poeta Gabriele D'Annunzio e della sua vicenda storica legata al fascismo; Porco Rosso può essere così accostato, per la sua opposizione al regime, alla figura di Paolo Tarsis, il protoaviatore protagonista del romanzo *Forse che sì forse che no*²¹. Gli antagonisti di Porco Rosso, i pirati scapestrati del gruppo Mamma Aiuto, secondo una lettura storica possono essere confrontati con la generazione disillusa dagli esiti della prima guerra mondiale, che si rifugiano in un'ideologia dall'opinabile moralità²². Durante i preparativi per la gara contro il protagonista la coalizione dei Pirati del cielo (di cui fanno parte i Mamma Aiuto) litiga per i costi delle munizioni, delle riparazioni dei velivoli e riguardo a chi debba iniziare l'attacco; alcuni si ritirano o perdono la loro unità offensiva: il paragone più esplicito sembra essere quello con le forze dell'Asse.

¹⁸ CIMENT, Gilles, CIMENT, Michel, «Entretien avec Hayao Miyazaki. Portrait d'un cochon volant», in *Positif*, 412, 6/1995, pp. 82-85, p. 83 [traduzione di Anna Antonini].

¹⁹ Il riferimento esplicito è da ricercarsi nel vero Marco Pagot, figlio di Nino Pagot che, insieme al fratello Toni, fu uno dei nomi più noti dell'animazione italiana, fondatore della Pagot Film. Attiva soprattutto negli anni di Carosello, produsse il primo lungometraggio d'animazione italiano, *I fratelli Dinamite* (1949) e insieme alla RAI e allo Studio Tokyo Movie Shinsha realizzò una co-produzione italo-nipponica, la serie anime *Il fiuto di Sherlock Holmes* (1981), supervisionata da Hayao Miyazaki, che ne diresse i primi sei episodi.

²⁰ ANTONINI, Anna, *L'incanto del mondo. Il cinema di Miyazaki Hayao*, Milano, Il principe costante, 2005, p. 52.

²¹ JURISIĆ, Srećko, *Il Mediterraneo, l'eterotrofia e Porco Rosso di Hayao Miyazaki*, in CALIARO, Ilvano, FABRIS, Angela (a cura di), *Confini, identità, appartenenze. Scenari letterari e filmici dell'Alpe Adria*, Berlin, De Gruyter, 2020, pp. 267-291, p. 285.

²² *Ibidem*, p. 287.

In *Porco Rosso* la critica al fascismo rappresenta il sottotesto ideologico e retorico che anima e costruisce la narrazione e la messa in scena: soffermandosi su dettagli visuali (l'idrovolante cremisi Savoia S. 21 di Marco Pagot che si staglia su nere nubi temporalesche durante l'inseguimento con il rivale americano Donald Curtiss) sembra possibile delineare traiettorie manifeste di simbologie legate ad una rappresentazione antifascista della narrazione. Mentre attende le riparazioni del suo aereo affidate alla giovane Fio, Porco Rosso passeggia per le strade di Milano stagliandosi sui muri degli edifici su cui sono affissi manifesti politici comunisti e fascisti, entrambi strappati e imbrattati, a simboleggiare la critica verso le due manifestazioni ideologiche contestate dallo stesso Miyazaki.

Porco Rosso si dimostra essere il film più politico del regista nipponico che, nonostante i frequenti riferimenti nelle sue pellicole a temi quali il femminismo, l'ecologismo e il pacifismo, tende a non mostrare esplicitamente alcun posizionamento ideologico: «in *Porco Rosso*, viewers are reminded of how [...] hopes and dreams turned into nightmares as Italian nationalism turned into militant dictatorship»²³.

In *Pinocchio di Guillermo del Toro* il tema dell'antifascismo si definisce come il sostrato diegetico dell'intero film, ponendosi come incipit narrativo e risolutivo dell'intera vicenda filmica, riattualizzando la fiaba collodiana. Geppetto perde l'amato figlio Carlo a seguito di un bombardamento durante la seconda guerra mondiale, un attacco non necessario per le sorti della guerra (gli aerei sganciano le bombe sul paesino toscano per alleggerire il carico), ma essenziale per l'economia filmica. La creazione di Pinocchio rappresenta simbolicamente la rivalse di Geppetto contro il regime fascista: con la sua ferma opposizione ad ogni atto di violenza e sopruso, il burattino si identifica con una condizione post-umana e post-ideologica, definita attraverso una libertà espressiva e d'opinione che nessun personaggio del film sembra possedere. Solo Pinocchio ha la prontezza di replicare alla domanda del Podestà fascista: "Chi ti controlla, burattino?", "Chi controlla te?"; solo Pinocchio ha la libertà di ridicolizzare la figura di Mussolini, presente durante lo spettacolo in suo onore, chiamandolo "bebè" e modificando la canzone celebrativa, accostando l'odore del Duce a quello di un letamaio; solo Pinocchio riesce a sovvertire il sistema coercitivo in cui i giovani balilla si addestrano, mandati in campo durante i bombardamenti nonostante la loro giovane età, salvando l'amico Lucignolo. Quest'ultimo, figlio del Podestà, grazie all'amicizia del burattino riesce a trovare il coraggio di opporsi al controllo paterno e al potere fascista: "Anche se ho paura riesco a dirvi di no. Non ho paura di dire di no. E voi?".

La stessa tecnica utilizzata da del Toro e Gustafson, la *stop motion* ibridata con il digitale, si concretizza come mezzo espressivo attraverso il quale esplicitare ed esaltare il contrasto tra «un

²³ GREENBERG, Raz, *Hayao Miyazaki. Exploring the Early Work of Japan's Greatest Animator*, London, Bloomsbury, 2018, p. 130.

mondo in cui gli esseri umani si comportano come burattini obbedienti ai comandi che arrivano dall'alto e l'unico vero burattino che agisce di testa sua»²⁴.

L'utilizzo di marionette e la loro manipolazione all'interno del film rappresenta simbolicamente un motivo metatestuale: Pinocchio è quindi inteso come essere artificiale a cui l'animazione conferisce vita attraverso il movimento; ma è, al contempo, un burattino che prende vita nella storia grazie all'intervento della magia. La *puppet animation* è una delle prime forme di animazione: in questo film la scelta di utilizzare una tecnica tradizionale ibridata al digitale e di porre al centro un soggetto mitopoietico dell'immaginario collettivo si configura al tempo stesso come duplice intersezione tra vecchio e nuovo, tra rivoluzione e tradizione.

A livello narrativo Pinocchio è al contempo agente di un cambiamento rispetto ad una condizione radicalmente reiterata e comunemente accettata – il regime fascista – e soggetto di una rappresentazione mitizzata e sacrale di aspetti consolidati della società – la fiaba, la religione, la famiglia –, delineando motivi di riflessione ideologica nel momento in cui il protagonista si interroga sulle motivazioni soggiacenti comportamenti reiterati dagli esseri umani.

Il burattino si presenta come *homo novus*, testo integro ancora da sovrascrivere, portatore di innocenza infantile e libertà d'opinione: l'unico soggetto/oggetto in grado di opporsi al potere fascista.

3. La Resistenza nell'animazione italiana

Descrivere un contesto storico in cui i film d'animazione si contrappongono alla descrizione celebrativa delle logiche di regime sembra essenziale per comprendere uno spirito oppositivo internazionale, che però stentava a radicarsi nel contesto italiano, evidentemente estraneo ad ogni possibilità di ribaltamento figurativo. L'animazione, d'altronde, è maggiormente deputata veicolare il messaggio retorico, linguaggio largamente utilizzato dal fascismo stesso come mezzo politico e di educazione sociale²⁵.

Negli ultimi anni l'animazione italiana si è soffermata sul tema della Resistenza non solo come atto rivoluzionario in grado di rappresentare un periodo storico, ma come metafora di un sentimento di opposizione a politiche di genere e sociali: un valore educativo di cui l'animazione si appropria e che adotta il tema resistenziale come modello esemplificativo di lotta e opposizione a politiche di disegualianza sociale. A differenza del panorama *mainstream* statunitense e nipponico, il contesto italiano mostra caratteristiche radicalmente differenti anche sul piano della produzione.

²⁴ BROCARDO, Enrica, «Il Pinocchio di Guillermo del Toro è diverso da quello del libro di Collodi. E va bene così», in *GQ Italia*, 1° dicembre 2022, URL: < <https://www.gqitalia.it/show/article/pinocchio-guillermo-del-toro-diverso-libro-collodi> > [consultato il 5 marzo 2024].

²⁵ In questo frangente si inseriscono, ad esempio, i corti propagandistici ed educativi di Liberio Pensuti (1903-1946).

Il cortometraggio *Libere sempre. Una ragazza della Resistenza a una ragazza di oggi*, prodotto nel 2021 dall'italiana Kiné e promosso dal Coordinamento Donne dell'Anpi (con la collaborazione del Comitato Provinciale Anpi di Bologna), intende mostrare attraverso il disegno animato il contributo essenziale delle donne durante la guerra nella società, tentando di scardinare la visione del ruolo tradizionalista nel passato come nella contemporaneità. Tratto liberamente dall'omonimo saggio di Marisa Ombra, il cortometraggio si pone come manifesto della lotta per la parità di diritti, per la libertà e la democrazia. Una mano disegna e scrive la Storia: le donne hanno volti e nomi, sono connotate nella loro singolarità di combattenti e partigiane al fianco degli uomini contro il fascismo, la dittatura e l'occupazione nazista. Il tratto è caratterizzato da tinte chiaroscurali, tendenti al bianco, nero e grigio, con inserti di tinte rosse rappresentanti gli emblematici fazzoletti resistenziali e il sangue che imbratta i corpi delle partigiane morte in battaglia. *Libere sempre*, a partire dal titolo, si indirizza verso una comunicazione trasversale e transgenerazionale, affidata all'accostamento tra la figura della donna partigiana (madre, moglie e combattente) e quella odierna: la lotta non è finita, non si può circoscrivere al periodo resistenziale, ma deve essere perpetuata nella società odierna contro gli abusi, le violenze, la disparità di genere e di diritti, perché «è importante esserci, per continuare a cambiare le persone e impedire che il mondo torni indietro»²⁶.

L'intento di mostrare una riflessione dal basso sulla storia, mettendo in risalto la vita di uomini e donne comuni, è la peculiarità che caratterizza molto cinema resistenziale dal vero negli anni del neorealismo²⁷: «venne un giorno in cui il sabotaggio non bastò più: i partigiani, gli attivisti dei partiti clandestini, vennero sommersi da tutto un popolo che rivendicava il diritto alla vita»²⁸.

Gli umili, i disperati: sono questi i soggetti prediletti del cinema resistenziale che descrive i moti di Liberazione nazionale, e sono queste le figure predilette dal cinema d'animazione che si confronta con tali tematiche. In particolare i bambini sembrano essere i soggetti maggiormente rappresentati nella definizione di un'umanità in frantumi, ma che al contempo tenta di risollevarsi dalla condizione di oppressione. Sono due gli esempi contemporanei italiani che mostrano il *topos* dell'infanzia negata dagli orrori della guerra: il cortometraggio del 2021 di Cinzia Angelini, *Mila*, e la serie animata *Bu-Bum! La strada verso casa* (2016) di Maurizio Forestieri.

Ispirato ai ricordi della madre della regista, *Mila* è ambientato nella Trento del 1943 e descrive poeticamente la tragica vicenda di una bambina che perde la madre a seguito di un bombardamento nemico, venendo salvata da una giovane ragazza dai capelli rossi. Il corto è prodotto in animazione computerizzata 3D grazie alla collaborazione di 350 artisti provenienti da 35 Paesi diversi, che

²⁶ Si riporta uno dei testi che accompagnano le immagini del cortometraggio d'animazione.

²⁷ MANCIOTTI, Mauro, *Alla ricerca della struttura nascosta*, in MANCIOTTI, Mauro, RICCI, Raimondo, VIGANÒ, Aldo (a cura di), *La Resistenza nel cinema italiano 1945-1995*, Genova, Istituto Storico della Resistenza in Liguria, 1995, pp. 9-17, p. 15.

²⁸ SCHWARZ, Angelo, *Quasi un diario in 5 tempi*, in BONGIOANNI, Marco (a cura di), *I film della Resistenza*, Torino, Centro studi "Giorgio Catti" sulla resistenza piemontese, 1965, pp. 21-25, p. 23.

hanno lavorato a titolo gratuito per circa dieci anni²⁹, con «32 set e 10 personaggi: per un film senza budget è davvero impegnativo»³⁰. Elemento preponderante e iconico è la costante reiterazione del colore rosso, simbolo identificativo della lotta partigiana: la bandiera, i biglietti, la criniera del cavallo della giostra, la poltrona su cui siede la madre della protagonista – anch'ella vestita con una maglia rossa – luogo del martirio dell'innocenza. Il cielo si tinge di tinte cremisi quando gli aerei nemici sganciano le bombe: un aquilone, simbolo di libertà, cade a terra, abbattuto dai bombardamenti, così come le persone che affollano la piazza. L'istanza resistenziale è veicolata dalla figura di Luisa, giovane combattente dai capelli rossi che conduce Mila lontana dai combattimenti, ponendosi da una parte come salvatrice e dall'altra come martire, avendo perduto marito e figlio durante la guerra. Il cortometraggio si affida alla musica come strumento universale di veicolazione mediale, omettendo la vocalità e caricando l'immagine di valore simbolico ed emozionale imperniato sulla rappresentazione allegorica resistenziale. Il ricorrere al colore rosso si associa all'inserimento di simbologie legate a temi e immagini della Resistenza: emblematica è la presenza nei titoli di coda – realizzati in animazione tradizionale – dei papaveri rossi, fiori simbolo della lotta alla Liberazione, che crescono spontanei e vigorosi anche nei campi più ostili, come i moti resistenziali e i partigiani stessi. *Mila* può essere considerato come emblema della raffigurazione contemporanea di un periodo dimenticato, ponendosi l'intento divulgativo di diffondere conoscenza e memoria, grazie alla sua capacità di rivolgersi alle nuove generazioni attraverso l'efficacia tecnica dell'animazione digitale e la semplicità della messa in scena. La stessa regista afferma come abbia da sempre creduto che il cinema di animazione risulti un linguaggio efficace per la trasmissione di temi forti e complessi ai bambini e ai ragazzi, efficace «per stimolare un dialogo, per conoscere ed apprezzare realtà diverse da quelle che vivono»³¹. L'innocenza e la spensieratezza dell'infanzia si scontrano con la tragedia vissuta, senza apparente possibilità di fuga da un destino tragico: il messaggio etico e sociale di speranza è affidato alla giovane partigiana, che dona una nuova vita a Mila e, metaforicamente, all'infanzia negata dai conflitti.

Anche la serie animata *Bu-Bum! La strada verso casa* si indirizza verso un intento educativo: mette in scena, innestandosi nel più grande contesto della lotta alla Liberazione, la storia di un bambino che durante la guerra va alla ricerca dei genitori perduti. Ambientata sul finire del 1944, la serie traspone in chiave favolistica e melodrammatica un'Italia martoriata dal conflitto bellico, rivolgendosi a bambini e ragazzi attraverso codici e stilemi propri dell'animazione (gag, personaggi accattivanti come gli animali parlanti che accompagnano Bu-Bum nel suo viaggio) che, al contempo, fungono da veicolo efficace per la rappresentazione di storie e tematiche controverse.

²⁹ GRAZZI, Michela, «*Mila* di Cinzia Angelini storia che tocca il cuore», in *Trentini nel mondo*, 4, 2021, p. 11, URL: < https://www.trentininelmondo.it/images/PDF/cinzia_angelini.pdf > [consultato il 1° marzo 2024].

³⁰ *Ibidem*.

³¹ Come afferma la stessa Cinzia Angelini nel documentario in cui illustra la produzione di *Mila*, URL: < <https://www.youtube.com/watch?v=EJdpJ5i5pFk> > [consultato il 5 gennaio 2025].

La saturazione dei colori, la cruda narrazione ancorata ad un contesto storico in disfacimento, le condizioni dei più deboli e fragili si accordano in un quadro al cui interno si intersecano l'intento di intrattenere e quello di educare alla Storia. Il viaggio di Bu-Bum è contraddistinto da molteplici insidie e avventure, che lo portano a contatto con individui che tentano di sopravvivere agli orrori della guerra: tra questi un gruppo di partigiani, i Lupi dell'Appennino, che aiutano il bambino nella ricerca dei genitori. Il giovane Mario è l'emblema del combattente pronto a rischiare la sua stessa vita per gli innocenti, compassionevole verso il fratello gemello passato dalla parte del nemico nazista, irreprensibile con il compagno che consegna informazioni ai tedeschi, accogliente verso Viola, giovane ragazza che si unisce alla causa partigiana. Omettendo le ombre della guerra di Liberazione, il messaggio che si vuole veicolare è quello del coraggio e del valore nella lotta all'oppressione, mostrando un modello consolidato nella visione comune, non scevro però di contraddizioni. L'intento è quello di narrare ai più giovani alcuni momenti topici degli ultimi anni della guerra, in cui il popolo italiano era spinto da una forza rivoluzionaria effetto anche della stanchezza prodotta da un conflitto che perdurava da troppo tempo, e che aveva sfiancato la penisola economicamente, socialmente e politicamente. *Bu-Bum! La strada verso casa* può essere accomunato, da questo punto di vista, con la rappresentazione filmica partigiana del secondo dopoguerra, attraverso una mitizzazione della forza liberatrice e una derisione esplicita del fascismo.

Il tema del viaggio verso le proprie origini e del riscatto sociale è centrale anche nel lungometraggio in *stop motion Manodopera* (2022) di Alain Ughetto, animatore francese di origini italiane che tenta di ricostruire la storia della sua famiglia attraverso la narrazione del viaggio di emigrazione da Ughettera, piccolo centro montano sul Monviso, alla Francia. La ricerca di una migliore condizione economica si fonde con la fuga dal fascismo, rappresentato dalle figure di prelati e suore che esaltano la grandezza dell'Italia e riprendono la propaganda mussoliniana, esortando i lavoratori italiani naturalizzati in Francia a fare ritorno nel proprio Paese per servire la causa fascista. La violenza perpetrata ai danni dell'umile famiglia di Ughettera si manifesta con l'accostamento tra l'egoismo del prete del paese – che si appropria dei beni di prima necessità in nome del volere divino – e quello di un gendarme fascista, che tenta di violentare una giovane, venendo però ucciso. Attraverso il gesto del regista, che anima a passo uno il suo film muovendo in alcune sequenze le marionette e gli elementi della scenografia con le sue mani, si esplicita l'intervento diretto nella materia filmica, che accompagna la narrazione attraverso gli anni e gli ambienti rappresentati: dai primi del Novecento e dalle alture del Monviso si sconfinano le Alpi per approdare nella Francia del secondo conflitto mondiale, assistendo ai tentativi della famiglia Ughetto di opporsi all'estradizione in Germania. Uno dei figli maggiori di Luigi e Cesira – i nonni di Alain – si unisce alla Resistenza francese per fuggire ai lavori forzati, diventando un ricercato di guerra durante il governo di Vichy. Il sogno di una vita migliore incarnato nella costruzione della

tenuta rinominata Paradis (“paradiso”) si spezza quando i bombardieri italiani distruggono la dimora: il grande orologio a pendolo, simbolo dell’unione familiare, cade a terra, distruggendo la coesione e portando il resistente Vincent a fuggire dai fascisti, cercando rifugio presso le forze di Liberazione. Degli Ughetto rimane la memoria della nonna Cesira, testimone diretta e nume tutelare della storia della famiglia, tramandata al nipote Alain: quest’ultimo ha il compito di portarla alla luce e diffonderla attraverso il mezzo filmico, ricostruendo manualmente i set e i personaggi di un frammento della storia di quegli anni. La storia dei singoli diventa, attraverso l’animazione, la storia di molti attraverso una reiterazione memoriale e testimoniale.

4. Animazione resistente

«*Nel campo del cinema, essere fedeli alla Resistenza significa uscire dalle secche delle celebrazioni e delle descrizioni oratorie per rappresentare, dentro l’intreccio delle contraddizioni, le forze umane nuove del mondo contemporaneo*»³². Un impegno civile e sociale, quello descritto da Pio Baldelli, di cui il cinema deve farsi carico per assumere connotazioni testimoniali quanto di azione ricorsiva nella contemporaneità, capace dunque di porsi come rappresentazione storica e non assurgere esclusivamente a celebrazione fine a se stessa, «in cui i fatti, allontanati favolosamente, generano un consenso che sprema le lacrime, ma non incita all’azione, non turba profondamente una realtà che c’interessa come uomini contemporanei»³³.

Il cinema di Simone Massi – “animatore resistente” come si definisce egli stesso – si pone in linea con un intento memoriale e di attivismo resistenziale, attraverso un’artigianalità trasposta in un’adesione mistica nei confronti del reale e dell’invisibilità rivelata grazie alla forma filmica³⁴.

Il tema della Resistenza è centrale in molti lavori di Massi: «disegni essenziali esaltati dal bianco e dal silenzio, matita e gessetti, suoni inquietanti e ricordi»³⁵, la semplicità e la metamorfosi del tratto tradizionale si fondono per mostrare la profondità di un’umanità povera, affranta, oppressa. È un impegno civile che “l’animatore resistente” attua con la trasposizione della concezione universale di “memoria negata”, che permette di tenere viva un’idea di *resistenza* imperniata sulla reiterazione di un ricordo e di pratiche ormai desuete (l’animazione a disegni animati), e che si pongono come veri e propri atti di coraggio, a partire dalla definizione stessa del cinema di Simone Massi, privo – almeno inizialmente – di sovvenzioni e finanziamenti produttivi. La volontà di non arrendersi nonostante le difficoltà economiche e di ritirarsi dal frastuono delle grandi città, scegliendo di vivere isolato nelle campagne marchigiane, fanno di Massi uno spirito resistente e del

³² BALDELLI, Pio, «Scuola, Resistenza e cinema storico-celebrativo», in *I problemi della pedagogia*, 5/6, 1965, pp. 877-893, p. 883.

³³ *Ibidem*, p. 879.

³⁴ TASSI, Fabrizio, *Vertigine lieve*, in *Nuvole e mani. Il cinema animato di Simone Massi*, cit., pp. 11-28, pp. 15-16.

³⁵ *Ibidem*, p. 23.

suo cinema un manifesto di libertà espressiva e produttiva. Il valore testimoniale nel cinema di Massi si coniuga all'intento attivista attraverso una reiterazione del tema resistenziale in chiave simbolica.

Immemoria (1995) è il suo primo cortometraggio, ispirato dalla lettura delle *Lettere dal carcere* di Gramsci: la costruzione del breve film (1'7"") ruota intorno alla figura di un detenuto «che immagina la fuga e, come in un sogno, corre all'indietro verso i fascisti e (forse) la sua esecuzione»³⁶. La prima animazione è quella di un uomo resistente, pronto alla morte pur di opporsi al sistema coercitivo: già da questa breve sequenza è possibile riscontrare lo stile eversivo di Massi, indirizzato verso una consequenzialità diegetica data dall'uso del piano sequenza e dall'involuzione delle forme e delle immagini in un turbine di sinonimi e contrari visuali.

Il film-manifesto della Resistenza è *Tengo la posizione* (2001): un giovane partigiano immobile in mezzo ad un bosco montano, con una sciarpa rossa intorno al collo – simbolo ricorrente che si staglia sulle tinte chiaroscurali che contraddistinguono il disegno a matita e carboncino – che gli impedisce di proferire alcun suono. Le parole sono quelle scritte, visualizzate sulla carta delle lettere dei condannati a morte dal fascismo, che si accumulano e piovono addosso al ragazzo, il quale entra all'interno di esse visualizzando le storie dimenticate di uomini senza nome, per poi cadere a terra esanime, diventando egli stesso parte della storia. Parole che si trasformano in fucili, case, volti di anziani e bambini, e che assurgono al valore testimoniale di chi ha lottato per la libertà contro l'oppressione.

La liquidità delle forme nella filmografia di Simone Massi si esplicita attraverso la fusione di corpi in dissolvenza, carnale e memoriale, costruendo un racconto ibrido improntato sulla poetica del non detto. *Animo Resistente* (2013) si apre con un cartello che recita: «A ridosso del maggio 1944 sul Monte Sant'Angelo c'è una casa che si è riempita del sonno e dei sogni dei contadini, dei partigiani e di una bambina. Zeppa di sonno com'è, la casa sbadiglia, s'addormenta e prende anch'essa a sognare. La notte del 4 fa un sogno che incendia il cielo a giorno». L'eccidio di Monte Sant'Angelo viene messo in scena senza la presenza del nemico; la reiterazione di una storia destinata all'oblio del tempo è affidata alle parole di un testimone della strage, Wilfred Caimmi, e a una favola animata fatta di innocenza, martirio, combattenti: attraverso la figura di un pettirosso le figure si intersecano l'una nell'altra, avviluppandosi e poi volando via insieme all'uccello e alle lenzuola tinte del sangue delle vittime.

«La volontà di continuare la lotta è in ogni animo resistente»: la conclusione del cortometraggio può considerarsi l'incipit figurativo del primo lungometraggio di Massi, *Invelle*, uscito esattamente dieci anni dopo *Animo Resistente*. Il vorticoso intreccio di storie familiari – legate a quella di Massi grazie alla figura di Zelinda, nonna del regista – si condensa intorno alla definizione di un'emancipazione agognata, come forza ideologica che possa contrapporsi al potere preimposto

³⁶ MASSI, Simone, *Tutti i film*, in *Nuvole e mani. Il cinema animato di Simone Massi*, cit., pp. 66-93, p. 67.

dei padroni e dei fascisti. Zelinda, contraddistinta nella sua crescita dall'emblematico fazzoletto rosso, vorrebbe imparare a leggere e scrivere, migliorando la sua condizione statica di disagio: il padre, però, si oppone alla sua volontà, affermando che ai padroni non piace che gli umili si emancipino, preferendo che il popolo rimanga nell'ignoranza per essere manipolato più facilmente. Il regime stesso intende perseguire questo intento, imponendo la propria visione egemone e oscurando ogni possibilità di pensiero individuale e oppositivo: quando in un'aula di scuola viene chiesto cosa sia l'armistizio, l'atto di resistenza di un bambino (che risponde: «L'Italia ha perso la guerra e il re scappa via») viene punito con frustate sulle mani che assumono i contorni di ferite rosse, come il sangue dei partigiani. Gli stessi che trovano rifugio nella casa di Zelinda, ormai cresciuta, che ha fatto del monito del padre un motivo di ribellione, rimembrando la storia di libertà e di emancipazione contro l'oppressione di Dedalo e Icaro, ascoltata quando era una bambina, durante i primi anni di consolidamento del potere fascista. Le immagini del periodo bellico e quelle successive dei moti sessantottini vengono sottolineate da voci fuori campo che assumono il valore del messaggio universale di Simone Massi:

La Resistenza ci sarà fino a quando ci saranno queste prepotenze. Le luci della Resistenza... le luci e le ombre della Resistenza, l'entusiasmo della Resistenza, la vita vissuta nella Resistenza... Col tempo è naturale che, se chiusa, se finita quella pagina, è diventata un po' un ricordo... un ricordo che non può... non hai trovato riscontri nella realtà, dopo... perché chi è andato al potere, chi poteva realizzare gli ideali per i quali si era fatta la Resistenza non solo non li hanno realizzati, ma addirittura sono andati piano piano, col tempo, in senso contrario...

Un'accusa esplicita nei confronti della condizione sociale attuale, segno distintivo del pensiero ideologico e politico di Massi. Nonostante i lasciti dei movimenti resistenziali, continuano a manifestarsi ingiustizie e violenze contro i più deboli, complice anche la mancanza di un lavoro memoriale incentrato sulla trasmissione del ricordo e delle verità storiche. Un racconto, quello della Resistenza, che mitizza la lotta di liberazione, tralasciando molto spesso le ombre che pure la hanno caratterizzata, ma che certamente si manifesta come atto di opposizione ad un potere politico consolidato sulla violenza e sull'oppressione dei più deboli. E l'intento di Simone Massi è proprio quello di esplicitare e veicolare un senso di dovere civile.

Conclusioni

La lotta di Liberazione dall'oppressione nazi-fascista in Italia è stata oggetto di una mitizzazione filmica che ha condotto verso la delineazione di un quadro prospetticamente articolato sulla definizione di un fenomeno complesso dal punto di vista ideologico e sociale, oltre che politico e culturale.

Il cinema d'animazione si è inserito in queste rappresentazioni definendone caratteri contraddittori ed emblematici – più che il cinema dal vero – attraverso la ridicolizzazione della figura mussoliniana, caratteristica dei film propagandistici, ma soprattutto con intenti divulgativi e civili che hanno contraddistinto le forme cinematografiche d'animazione del panorama contemporaneo. Una diapositiva del movimento resistenziale che si pone esplicitamente come fotografia storiografica, garantita dalla libertà espressiva affidata alle forme animate e come impegno educativo in una società ancora caratterizzata da conflitti e contraddizioni.

L'AUTRICE

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.

URL: < <https://www.studistorici.com/progett/autori/#Vita> >