

Lo schermo e il burattino: intermedialità e rimediazione tra teatro di figura e cinema muto

Federico Pacchioni

Introduzione: uno sguardo oltre la nostalgia

Dopo la sua prima esplosione a partire dal 1897, il cinematografo, privo delle infrastrutture industriali che impiegarono una decina d'anni a instaurarsi in Europa, visse principalmente grazie al lavoro di artisti ambulanti. Sebbene strettamente legato nella sua evoluzione a una certa cultura scientifica e sperimentale borghese e aristocratica, il cinema ha, come noto, le sue radici nel mondo degli imbonitori, dello spettacolo di strada o di fiera costantemente alla ricerca di trucchi e attrazioni. Il cinema fu una portentosa macchina delle meraviglie che unì scienza e magia, visse nelle fiere, nelle piazze, nei circhi e nei teatri alternandosi a momenti di intrattenimento musicale, varietà e mimo, e anche spettacoli di teatro di figura.¹ Tra le forme di spettacolo con cui il cinema condivise momenti e luoghi durante i primi anni del suo sviluppo vi è anche il teatro di figura, che in Italia si declina in varie forme di marionette, burattini e oggetti animati.² Nell'affrontare il rapporto tra teatro di figura e cinema, la prospettiva degli storici è spesso limitata a una visione nostalgica, che si concentra sull'idea della scomparsa del primo in quanto vittima del successo del nuovo medium.³

La graduale trasformazione dei teatri in cinema e il progressivo decadimento economico del teatro di figura in Italia sono fatti incontrovertibili, anche se alla fine del Novecento quest'arte saprà trovare nuovi spazi consapevoli delle trasformazioni antropologiche e culturali avvenute. Piuttosto che una scomparsa del teatro di figura, è più corretto parlare di un graduale venir meno del suo tradizionale *spazio sociale* nel corso del Novecento. Ciò non fu soltanto per via del cinema, ma per un insieme di fattori quali l'affermarsi del teatro borghese realista e del varietà, il diffondersi della televisione e il passaggio dal modello economico familiare (su cui si basavano molte delle compagnie) ai modelli di consumismo individualistici. Alla prospettiva puramente storica che evidenzia la vittoria del cinema sul campo dell'intrattenimento popolare a scapito di forme più antiche quali i burattini, va però affiancata una prospettiva estetico-culturale disposta a rivelare il rapporto di reciproca influenza tra i due media. I risvolti più significativi di questa relazione sono fenomeni di intermedialità spesso poco conosciuti, o esaminati solo in modo frammentario, che aiutano tuttavia a comprendere la *funzione culturale* del teatro di figura in Italia in termini più ampi. Le antiche tradizioni del teatro popolare risultano infatti impiegate

¹ Aldo Bernardini, *Cinema italiano delle origini: gli ambulanti* (Udine: La cineteca del Friuli, 2001), 14–15.

² Spesso “burattino” o “marionetta” vengono impiegati nel senso generale di “fantocci animati” e quindi con valore di sinonimi, ma in questo saggio si utilizzano nel loro senso specifico. Il burattino è quindi il fantoccino controllato dal basso a mo' di guanto, mentre la marionetta è controllata dall'alto per mezzo di fili. Con le dizioni *teatro d'animazione* e *teatro di figura* indico sia il teatro delle marionette che dei burattini, nonché l'oggetto animato.

³ Parole come quelle dello storico dello spettacolo Giancarlo Pretini esemplificano questo modo di vedere: “Il cinema è stato pressoché portato per mano dalla gente del viaggio, all'inizio di un cammino che, in pochi anni, ha soppiantato nei gusti del pubblico spettacoli già radicati da secoli, tanto che, per fare solo un esempio, burattini e marionette quasi scomparvero.” Pretini, *Dalla fiera al Luna Park* (Udine: Trapezio, 1984), 117.

all'interno del tessuto estetico del nuovo medium sia nel contesto del precinema che nei primi anni dello sviluppo dell'industria, un fatto che complica senz'altro l'idea comunemente condivisa di *scomparsa* del teatro di figura. Un'analisi più esaustiva di tale rapporto dimostra le modalità e il significato della trasfusione di forme di spettacoli popolari, quali il teatro delle marionette, in forme nuove di intrattenimento, quali il cinema e il film d'animazione.

La prospettiva intermediale permette di esemplificare concretamente ipotesi culturali grazie a letture stilistiche ravvicinate, e allo stesso tempo permette di dare senso a scelte estetiche ponendole in un contesto storico culturale più ampio. Il concetto di *intermedialità* viene applicato in questo saggio non come sinonimo di intertestualità, ma come asse di ricerca che esamina il fenomeno di travalicamento dei confini mediatici all'interno di una prospettiva storica. Questo rapporto viene seguito nelle sue tipologie di *riferimenti espliciti* e *impliciti*, ovvero quando un medium del teatro di figura è presente all'interno di un altro a livello tematico, o quando il cinema cerca di imitare o evocare le convenzioni relative al teatro di figura.⁴ Vedremo tuttavia come la tradizionale distinzione tra riferimento implicito ed esplicito risulta in alcuni casi non del tutto praticabile, in quanto anche in testi apparentemente più documentaristici il burattino finisce spesso per svolgere una funzione stilistica e poetica profonda influenzando il tessuto complessivo dell'opera.

È senz'altro vero, come sottolinea David Trotter nel suo studio sul rapporto tra letteratura modernista e cinema all'inizio del ventesimo secolo, che prima di essere arte il cinema è medium, e che come tale esso si sovrappone ad altre forme di spettacolo, replicandole, creando rapporti di parallelismi.⁵ Data la prossimità stilistica tra teatro e cinema, i quali si intrecciano sul piano della messa in scena, lo scambio sembra complicarsi fin da subito in rapporti che vanno oltre il parallelismo e implicano analogie estetiche a vari livelli. Se già dai vetrini delle lampade magiche ottocentesche il cinema e il teatro d'animazione dimostrano essere più che semplici compagni di strada, a partire dal Novecento la funzionalità estetica della loro mescolanza si infittisce notevolmente.

Allargando l'idea postmoderna dello studio della cultura come studio dei media, Fredric Jameson ha spiegato come anche le arti tradizionali sono da considerarsi dei media, e come esse non siano esenti dalle dinamiche estetico-politiche venute alla luce attraverso lo studio dei nuovi media.⁶ Il modo in cui il cinema delle origini incorpora l'esperienza delle forme d'attrazione popolari, per superarla, non è dissimile dalle più recenti dinamiche di competizione tra i nuovi media digitali (in particolare la realtà virtuale e i videogiochi) e i media tradizionali (letteratura, cinema, web, e così via). Non è quindi inopportuno applicare strumenti concettuali come quello della *rimediazione* nello studio del rapporto tra cinema e teatro di figura. Il concetto di

⁴ Altri esempi di riferimenti espliciti sono l'apparizione del cinema in un'opera letteraria nella quale si nomina il titolo di un film o il nome di un regista e viceversa; casi di riferimenti impliciti sono il drammatico slancio visivo o *ekphrasis* presente nelle descrizioni di Giorgio Vasari, nei tentativi di musicalizzazione della pittura di Klee e Kandinsky o nella ricreazione della deposizione di Pontormo nel film di Pier Paolo Pasolini *Ricotta*, e così via. Si vedano anche: Werner Wolf, "Intermediality Revisited: Reflections on Word and Music Relations in the Context of a General Typology of Intermediality," in *Word and Music Studies*, a cura di Walter Bernhart, Michael Halliwell, Lawrence Kramer e Werner Wolf (Amsterdam: Rodopi, 1999), 13–34; Irina Rajewsky, "Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality," *Intermedialités* 6 (2005): 43–64; Ágnes Pethő, "Intermediality in Film: A Historiography of Methodologies," *Film and Media Studies* 2 (2010): 39–72.

⁵ David Trotter, *Cinema and Modernism* (Oxford: Blackwell, 2007), 3.

⁶ Fredric Jameson, *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism* (Durham: Duke University Press, 1991), 68.

rimediazione teorizzato da Bolter e Grusin secondo il quale “a medium in our culture can never operate in isolation, because it must enter into relationships of respect and rivalry with other media,” aiuta a descrivere le sfumature estetico-politiche di rapporti intermediali anche nel contesto di media più tradizionali.⁷ La rimediazione tra teatro di figura e cinema sarà destinata a riaffiorare di tanto in tanto nel corso Novecento. Ma è nel periodo del cinema delle origini—quando il nuovo medium entra nella scena culturale negoziando un proprio spazio e causando generale riassetto e ridefinizione nelle altre arti—che si possono studiare esempi affascinanti di accesa competizione.

Orizzonti di intermedialità: cinema delle origini e teatro di figura

Il Settecento e l'Ottocento sono i secoli della diffusione in Europa sia delle marionette che del teatro d'ombre e della lampada magica. Questi media hanno in comune la capacità di essere impiegati sia per l'intrattenimento popolare, permettendo alle classi basse di fruire di scene esotiche e meravigliose non altrimenti accessibili, sia per l'intrattenimento colto, ora esprimendo una rappresentazione filosofica della vita umana, ora come gioco domestico aristocratico. Le ombre e le lampade magiche si fondano sul fascino per la silhouette, con la differenza che la lampada magica permette attraverso l'uso dei vetrini intercambiabili un più preciso controllo dei colori e dell'immagine. I vetrini della lampada magica vengono costruiti e animati con modalità sempre più sofisticate, contenenti al loro interno meccanismi azionati da leve, manopole e cordicelle. I vetri animati offrono un terreno di incontro tra teatro delle marionette e precinema, in quanto si rifanno spesso al mondo dello spettacolo popolare di strada, e in certi casi presentano al loro interno marionette e burattini in miniatura con articolazioni mobili.

Le importanti collezioni accolte dal Museo del Precinema e della Lanterna Magica di Padova e dal Museo Nazionale del Cinema di Torino ci permettono di studiare i sistemi di animazione dell'immagine adoperati dai lanternisti, e aprono, con i tanti vetrini di produzione inglese e francese, un orizzonte internazionale alle dinamiche intermediali in questione.⁸ Gli spettacoli dei lanternisti tendevano spesso a culminare in un finale sorprendente di giochi di colori, forme astratte e visioni astronomiche, grazie all'utilizzo di vetri circolari sovrapposti (cromotropi).⁹ Invece, le proiezioni a tema giocoso che riproducevano protagonisti del circo e artisti di strada, basate su meccanismi a leve, maschere o tiretti, erano probabilmente riservate alla parte iniziale dello spettacolo, integrando e scartando così altre forme di intrattenimento. La marionetta meccanica è presente all'interno dei vetrini per lanterna magica in numerose forme umane e animali: tra le marionette più sofisticate sono quella del vetro con la strega a cavallo di un capro e quella con l'acrobata trapezista. Tra i materiali del deposito di Torino, troviamo inoltre vetri che si rifanno esplicitamente al teatro di figura inglese, tra cui uno contenente uno spettacolo del Punch & Judy con figurine intercambiabili animate in ottone e uno contenente uno spettacolo di teatro d'ombre. Il vetrino con lo spettacolo del Punch & Judy è particolarmente

⁷ Jay David Bolter e Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media* (Cambridge: MIT Press, 1999), 65.

⁸ I vetrini descritti possono essere consultati tramite il sito del Museo Nazionale del Cinema di Torino (<http://www2.museocinema.it/collezioni/LanternaMagica.aspx>).

⁹ Si veda il catalogo ragionato della collezione Minici Zotti del museo padovano e in particolare il capitolo riguardante i meccanismi di animazione: Carlo Alberto Zotti Minici, *Magiche visioni prima del cinema: la collezione Minici Zotti* (Padova: Il Poligrafo, 2001), 154–156.

interessante in quanto evoca con accuratezza l'esperienza teatrale legata a questo tipo spettacolo dei burattini a guanto britannico, che ha le sue radici nel teatro di Pulcinella napoletano. Lo spettacolo è mostrato in strada: vi sono un banditore con tamburo e flauto e un pubblico misto sia in termini di classe che di età. Offrendo l'animazione di vari personaggi, il vetrino diventa in questo caso un vero e proprio teatrino, ibridando radicalmente la propria natura e quindi l'esperienza della proiezione secondo la necessità di incorporare forme del teatro di figura superandole sul piano della miniaturizzazione e nella sistematicità della riproduzione. Burattini e marionette diventano per la prima volta proiezioni di luce, il cui gioco si intreccia a sua volta con le coeve esperienze teatrali del pubblico. Questi vetrini mostrano il bisogno delle forme del precinema di integrare forme di intrattenimento familiari al pubblico tramite un riferimento esplicito, ma anche di incorporarne implicitamente il potere attrattivo tramite le figurine meccaniche in ottone, semplici automi in miniatura.

D'altro canto il teatro di figura cerca anch'esso di confrontarsi con la vertiginosa meraviglia della fotografia animata e assimilarla. Tra i materiali d'epoca raccolti troviamo la locandina di uno spettacolo dei fratelli Salvi al Teatro Garibaldi di Padova del 7 aprile 1900, un documento che oltre a ricordarci che il teatro di figura non era solo una realtà nomade ma un'arte radicata anche a contesti cittadini, ci permette di osservare ulteriori modalità del rapporto tra teatro e cinema in questo periodo.¹⁰ La réclame della serata al Teatro Garibaldi non mostra solo un caso di coesistenza tra teatro di figura e cinema delle origini, ma anche un esempio del complesso rapporto di simbiosi estetico-economica che ebbero queste forme di spettacolo.

Il programma della locandina segue un ordine di progressione per eccezionalità e modernità, partendo dalle "marionette meccaniche" e concludendo nel gran finale delle "fotografie animate ottenute col cinematografo Lumière," passando per vari effetti e giochi di luce. L'aspetto che preme sottolineare qui non è tanto l'enfasi sulla meccanicità dello spettacolo (il cui finale viene preannunciato come "scenario meccanico di grande illusione"), che è una posa pseudo-scientifica tipica degli spettacoli del periodo volta a dare l'illusione che lo spettacolo contenga automi,¹¹ ma il modo in cui si modificano le modalità retoriche pubblicitarie dello spettacolo di marionette. All'interno della particolare progressione di questa serata, il cinema viene posto senz'altro come l'evento di maggiore novità e spettacolarità visiva. Il valore drammatico rimane tuttavia dominio dello spettacolo di marionette incentrato sulla rappresentazione del "Povero Fornaretto di Venezia," che promette di toccare un'ampia gamma di toni: la tragedia, la commedia, la storia e la redenzione. Se da una parte i marionettisti si avvalgono qui della novità del cinema per attirare un pubblico maggiore all'usato appuntamento in teatro, il cinema rimane un ospite del "grandioso edificio di marionette meccaniche."

La conclusione dello spettacolo di marionette con una proiezione cinematografica è una pratica che si trova anche nei pupi meridionali, con il Teatro di Grasso e il teatro itinerante di Antonino Mancuso.¹² Il teatro di figura e il cinema condividevano in questi casi un'unica serata o

¹⁰ Si veda la locandina riprodotta in Aldo Bernardini, *Cinema italiano delle origini: gli ambulanti* (Udine: La cineteca del Friuli, 2001), 128.

¹¹ Nel corso dell'Ottocento e primi Novecento dell'Ottocento, marionettisti e burattinai europei ricorrono all'aggettivo "meccanico." Tuttavia la forma di spettacolo che presenta veramente automata messi in funzione tramite meccanismi e leve è quella che in Germania viene denominata *Theatrum Mundi*. Si veda John McCormick e Bennie Pratasick, *Popular Puppet Theater in Europe 1800-1914* (Cambridge: Cambridge University Press, 2004), 66.

¹² Si veda la riproduzione del biglietto del puparo Mancuso in Marcella Croce, *Pupi carretti contastorie. L'epica cavalleresca nelle tradizioni popolari siciliane* (Palermo: Dario Flaccovio Editore, 1999), 14.

spazio, nei teatri come nelle arene all'aperto, a volte trasformando i primi in luoghi multifunzionali, con uno schermo per la proiezione da un lato e il palcoscenico dall'altra (come nel caso della famiglia Braga di Udine). L'incapacità o impossibilità di raggiungere un'integrazione spinse evidentemente a situazioni conflittuali—come a San Giuseppe Iato, dove il teatro di Gaspare Canino fu costretto a chiudere e a spostarsi in un altro paese per via delle pressioni di un cinema locale.¹³

Anche il cinema muto dimostra il bisogno di far riferimento al teatro di figura cercando di integrarne il valore drammatico e gli effetti di scena. La marionetta viene utilizzata come effetto speciale nell'*Inferno* del 1911—film che, ponendosi degnamente di fronte all'opera dantesca e le illustrazioni di Gustav Doré, segnò, come noto, un passo avanti nel processo di legittimazione del cinema italiano. Tra i ricchi e pionieristici effetti speciali dell'*Inferno* troviamo una marionetta con tre teste operate da fili per il mostro Cerbero (Figura 1), ma anche l'impiego della prospettiva forzata, come per esempio nell'incontro con Plutone. Dello stesso anno abbiamo *Pinocchio*, diretto da Giulio Antamoro e prodotto dalla Cines romana. Tra le scene più interessanti del film vi è l'arrivo al teatro di Mangiafuoco. Pinocchio, entrato di nascosto dal retro senza pagare, si trova nel magazzino delle marionette che, nonostante essere interpretate da attori vivi, colpiscono per la rigidità con cui cadono al passare di Pinocchio. Dopo aver accolto Pinocchio come fratello ritrovato, le marionette danno inizio allo spettacolo. A questo punto la cornice è suddivisa in due parti permettendo la doppia esposizione e la finta prospettiva: in fondo a destra il pubblico acclamante, e gli attori nei panni delle marionette nell'angolo a sinistra, sempre realizzate nei movimenti con grandissima efficacia (Figura 2). La doppia esposizione permette anche la differenza di statura tra le marionette e Mangiafuoco quando questi le chiama al suo cospetto (Figura 3). È importante notare anche la gestualità di Ferdinand Guillaume (ossia Polidor, 1887–1977) nei panni di Pinocchio, in quanto può essere considerata una prima manifestazione cinematografica di un modo di recitare burattinesco che avrà poi grande successo nel corso del Novecento con la figura di Totò.¹⁴



Fig. 1. La marionetta a tre teste de Cerbero in *L'inferno*, dir. Giuseppe de Liguoro, Francesco Bertolini e Adolfo Padovan (1911).

¹³ Si veda John McCormick, Alfonso Cipolla e Alessandro Napoli, *The Italian Puppet Theater: A History* (Jefferson: McFarland, 2010), 80–81.

¹⁴ È significativo che Federico Fellini celebri Polidor inserendolo come “clown malinconico” all'interno di *La dolce vita* (1960). Tale figura è utile per comprendere in modo più profondo lo stesso Totò.



Fig. 2. Doppia esposizione per rimpicciolire il corpo degli attori in *Pinocchio*, dir. Giulio Antamoro (Roma: Società Italiana Cines, 1911).



Fig. 3. Doppia esposizione per rimpicciolire il corpo degli attori in *Pinocchio* (1911).

Il 1914 è sia l'anno in cui si apre la grande parabola nazionale e internazionale della compagnia marionettistica di Podrecca, che l'anno di uscita del film che segna la storia del cinema italiano e mondiale, *Cabiria*, nel quale la teatralità figurale si percepisce sia in influenze macroscopiche che in riferimenti microscopici.¹⁵ Come nota giustamente Alfonso Cipolla, nel film di Pastrone "l'ambientazione esotico-pagana, la violenza della natura, il sacrificio, il crollo del tempio possono essere rintracciati appunto [...] in molto repertorio marionettistico coevo."¹⁶ Inoltre è interessante evidenziare un riferimento alle marionette a tavolette, ossia un antichissimo tipo di marionetta usato nel meridione dagli zampognari.¹⁷ Nei primi fotogrammi del film, la nutrice Croessa sta insegnando il funzionamento del gioco alla piccola Cabiria, muovendo il filo con le mani (Figura 4).



Fig. 4. Marionette a tavolette nella sequenza iniziale di *Cabiria*, dir. Giovanni Pastrone (Torino: Itala Film, 1914).

¹⁵ Nella celebre suddivisione di André Gaudreault, i primi decenni della vita del cinema sono suddivisi in due fasi: quella del cinema d'attrazione, in cui il cinema si delinea principalmente come veduta sensazionale (1885–1905); e quella del cinema dell'integrazione narrativa caratterizzata dallo sviluppo delle convenzioni del racconto filmico e del rapporto tra letteratura e cinema (1905–1915). Si veda Gaudreault, *Cinema delle origini, o, della "cinematografia-attrazione"* (Milano: Il Castoro, 2004), 36–49.

¹⁶ Alfonso Cipolla, "L'Italia," in *Il mondo delle figure. Burattini, marionette, pupi, ombre*, a cura di Luigi Allegri e Manuela Bambozzi (Roma: Carocci, 2012), 213.

¹⁷ Anton Giulio Bragaglia, *Pulcinella* (Roma: G. Casini, 1953), 401.

Il giocattolo sembra essere un ibrido tra la marionetta a tavoletta (dove solitamente il filo è fatto muovere da una gamba e non con le mani) e l'antico gioco medievale dove marionette attraversate da corde erano fatte muovere da due persone ai lati opposti di un tavolo.¹⁸ La scelta di utilizzare questo tipo di marionetta nel film è dovuta all'antichità di questi riferimenti. Si tratta comunque di un riferimento anacronistico che ne sottolinea l'artificialità e quindi la sua funzione simbolica nel film. Infatti le due marionette alludono a un soldato romano e a una ragazza, un'immagine che suggerisce il destino turbolento della giovane Cabiria e del suo soccorritore Fulvio Axilla, legati da un filo comune che li fa sobbalzare a suo piacimento, ora avvicinandoli e ora allontanandoli, dinamica al cuore di un film dove, secondo il critico Paolo Cherchi Usai, "tutto [...] accade per la vendetta o il benvolere della sorte."¹⁹

Si tratta quest'ultimo di un caso d'intermedialità minimo e circoscritto. Tuttavia, questa strategia cinematografica incorpora il potenziale di immediatezza e il fascino della miniaturizzazione che sono il punto di forza del teatro di figura. Una simile mossa meta-narrativa, nascosta in un accenno apparentemente casuale allo spettacolo di burattini, si troverà poi applicata in modo più elaborato in un film quale *I bambini ci guardano* (Vittorio de Sica, 1944), dove lo spettacolo di animazione nel parco, anch'esso in apertura del film ne preannuncia le dinamiche relazionali profonde; e poi nel più noto caso di *Paisà* (Roberto Rossellini, 1946), dove un combattimento tra cavalieri e saraceni in un teatrino di pupi napoletani serve da miniatura della realtà moderna di conflitti razziali e guerre, interagendo direttamente su un piano di narrazione profonda.

La guerra dei grandi nei sogni dei piccoli: tra marionetta e giocattolo animato

Il teatro di figura è fortemente associato alla sfera del piccolo. Tuttavia ciò non si deve intendere secondo lo stereotipo moderno per il quale il teatro di figura è limitato ai semplici bisogni di intrattenimento dei bambini, e quindi come una forma di cultura bassa o intellettualmente meno stimolante. L'associazione alla sfera del piccolo esiste in realtà per una serie di ragioni profonde quali il suo rapporto con la ritualità "primitiva," la miniaturizzazione, il doppio, e le dinamiche di potere. Il burattino è legato all'infanzia umana a un livello ontologico e filogenetico, in quanto le pratiche di animazione d'oggetto sono profondamente radicate alla sfera del gioco così come a quella del rito. Il burattino è piccolo—e si pensi alla doppia valenza del nome che Podrecca dà alla sua compagnia, Teatro dei Piccoli, proprio per l'interesse verso la miniaturizzazione, l'imitazione e la riproduzione della vita umana nella sua complessità. Infine, il burattino è politicamente e socialmente piccolo, emarginato e oppresso, per il suo essere erede della commedia degli zanni, nonché della stessa sfortunata maschera di Burattino.²⁰

Il riferimento al mondo dei burattini da parte di un testo letterario o cinematografico non confina quindi automaticamente tale testo all'interesse di un pubblico giovanile. Ciò vale anche nei casi in cui il riferimento al teatro di figura si interseca direttamente con problematiche infantili o giovanili. Oltre all'emblematico caso di *Pinocchio*, esistono casi meno conosciuti i

¹⁸ Si veda la famosa illustrazione del gioco stupefacente ("ludus monstrorum") contenuta nel trattato latino *Hortus deliciarum* del XII secolo nella quale si mostra un simile meccanismo in forma di gioco da tavola. L'illustrazione è riprodotta in Luigi Allegri, "L'antichità e il Medioevo" in *Il mondo delle figure*, 185.

¹⁹ Paolo Cherchi Usai, *Giovanni Pastrone. Gli anni d'oro del cinema di Torino* (Torino: Strenna Utet, 1986), 16.

²⁰ Federico Pacchioni, "La passione di un Burattino: Teste di legno ribattezzate all'ombra della Commedia dell'Arte," *Intersezioni. Rivista di storia delle idee* 3 (2009): 339–356.

quali, unendo la sfera dell'infanzia agli effetti espressivi dell'animazione d'oggetto, riescono a toccare corde dai significati più ampi. Il modo affascinante in cui il cinema italiano ha rielaborato il sostrato di tradizioni teatrali figurali in rapporto al mondo dei bambini mostra il grande valore critico che questa operazione intermediale possiede sul piano psicologico e sociale. Si tratta di un filo rosso che passa, senza perdere di vitalità, attraverso vari periodi e forme di cinematografia: dal primo film d'animazione italiano *La guerra e il sogno di Momi* (Segundo de Chomón, 1917)—una delle più raffinate riflessioni sul primo conflitto mondiale— a sequenze chiave di film come i sopracitati *I bambini ci guardano* e *Paisà*, ma anche all'interno di altri discorsi in *Novecento* (Bernardo Bertolucci, 1976) e *Tu devi essere il lupo* (Vittorio Moroni, 2005).

Nel 1917, l'artista spagnolo Segundo de Chomón scrive con Pastrone il soggetto *La guerra e il sogno di Momi* (d'ora in avanti *Momi*), del quale poi cura autonomamente regia, sceneggiatura, fotografia, effetti e animazione.²¹ Chomón passa il suo periodo più fecondo in Italia dal 1912 al 1926 come addetto agli effetti speciali per i film di Pastrone, producendo insieme a lui quelli che furono tra i film più innovativi dell'epoca del muto. Poco si conosce riguardo l'apporto di Chomón, specialista di sovrimpressioni, miniature, e animazione, al cinema muto italiano; tuttavia il suo operato si prefigura importante avendo influenzato uno dei padri del cinema dell'animazione, il francese Emile Cohl.²²

Anche se un esame del rapporto tra avanguardie e cinema di figura va ben aldilà dei limiti di questo studio, Chomón rappresenta un esempio lampante del respiro internazionale delle dinamiche intermediali in questione e di come esse si siano svolte in Europa a cavallo tra confini nazionali. Le potenzialità evocative insite nel manichino e nell'uomo-oggetto—esplorate in questi stessi anni con indimenticabile efficacia nell'arte metafisica di Giorgio de Chirico e nel surrealismo francese—possono essere considerate ulteriore espressione del rapporto intermediale tra teatro di figura in senso ampio e altre arti. Già da tempo, nel film *El hotel eléctrico* (1908), Chomón aveva mostrato una certa inclinazione per quella che oggi si definirebbe performance d'oggetto, in quel frangente per esprimere il pericolo insito in un'eccessiva fiducia e abbandono alla tecnologia, animando in stop-motion l'arredamento di un infernale hotel dove tutto è controllato da invisibili correnti elettriche. Più tardi, con *Momi*, egli impiega nuovamente la tecnica della stop-motion, ma come espediente per dare l'illusione dell'animazione di pupazzi giocattoli, esprimendo in modo ancor più esplicito l'influenza estetica del teatro di figura.²³

L'animazione del giocattolo pupazzo ha sempre legato per tradizione il cinema alle sfere del meraviglioso e quindi alla dimensione sognante dell'infanzia e arriverà fino al successo

²¹ Nel 1923, Chomón scrisse e diresse anche *Lulù*, uno scherzoso filmato d'animazione di minor importanza ai fini del presente studio. Questi dettagli sono contenuti nel volume a cura di Claudia Giannetto e Enrico Montrosset, *Omaggio in musica a Segundo de Chomón* (Torino: Museo Nazionale del Cinema, 2012).

²² Cherchi Usai, *Giovanni Pastrone*, 12–13.

²³ La tecnica della stop motion, anche detta “ripresa a passo uno,” nasce come trucco fotografico scoperto per caso dal prestigiatore e poi regista francese Georges Méliès nel 1896 quando, durante un giorno di riprese dal vivo in strada, inceppatasi per un attimo la macchina da presa, si trovò con un filmato nel quale un autobus sembrava essere sostituito improvvisamente da un cavallo. In seguito Méliès utilizzò il trucco intenzionalmente—famosa la trasformazione della zucca in carrozza nel suo *Cenerentola* (1899). Bisogna anche ricordare qui Wladyslaw Starewicz, direttore del museo di storia naturale di Kovno in Russia, che iniziò a filmare scene di insetti, modellandone i corpi a suo piacimento, fino a filmare intere favole quali *La cavalletta e la formica*, che vennero mostrate anche in Europa, e film particolarissimi quali *La vendetta del cineoperatore* (1912) e, più tardi, *La storia della volpe* (1930) e *La mascotte* (1933). Si veda Neil Pettigrew, *The Stop-Motion Filmography: A Critical Guide to 297 Features Using Puppet Animation* (Jefferson: McFarland, 1999), 9–10.

commerciale Pixar, *Toy Story* (1995), primo lungometraggio in animazione digitale, dove il giocattolo animato supplisce alla ancora limitata raffinatezza degli effetti degli anni Novanta. Partendo dalle origini, fu la compagnia americana Vitagraph a dare vita per prima a giocattoli di animali nel filmato *The Humpty Dumpty Circus* (1897), mentre alcuni anni più tardi Edwin S. Porter fece muovere degli orsetti in *The Teddy Bears* (1907) e Arthur Melbourne Cooper animò un gruppo di giocattoli in *A Dream of Toyland* (o *Dreams of Toyland* o *In the Land of Nod*, 1907). Chomón e Pastrone ripresero chiaramente l'idea del combattimento tra giocattoli animati all'interno del sogno di un bambino già contenuta in *A Dream of Toyland* di Cooper—ma anche, come nota Antonio Costa, da *Conte de la grand-mère et rêve de l'enfant* di George Méliès (o *Au pays des jouets*, 1908), dove i giocattoli stilizzati e animati possono essere messi in rapporto anche alle creazioni di Depero.²⁴ A differenza di questi film, in *Momi*, il valore onirico dell'animazione confluisce in una critica alla guerra. Mentre gli inganni dei giochi ottici di un Méliès si basano interamente su una comicità priva di valori e di significati metafisici, dove l'oggetto animato e il gioco ottico non sono altro che effetti volti a meravigliare,²⁵ i giocattoli animati ideati da Chomón sono invece impiegati con funzione riflessiva e demistificante, artifici che denudano, accusano e deridono la follia della guerra.

Il film si apre con Momi, un bambino di famiglia agiata, in attesa del ritorno del padre dal servizio militare. Una lettera dal fronte genera un flashback nel quale vediamo la squadra comandata dal padre salvare un altro bambino, Berto, e sua madre da un attacco nemico. Mentre Berto tocca con mano il terrore, la disperazione e le violenze della guerra, il piccolo Momi le vive indirettamente nello spazio protetto della sua casa, nell'immaginazione del gioco dei suoi soldatini, Trick e Track (Figura 5). Il piccolo Momi si addormenta e sogna lo sviluppo del conflitto tra i giocattoli, che da scaramuccia si inasprisce esponenzialmente, mobilitando eserciti e armi sempre più distruttive.



Fig. 5. Il piccolo Momi simula la guerra con i suoi soldatini in *La guerra e il sogno di Momi*, dir. Segundo de Chomón (Torino: Itala Film, 1917).

²⁴ Si vedano i commenti di Antonio Costa: “Un mondo popolato di fantastici giocattoli, stilizzati con effetti che fanno pensare al futurista Fortunato Depero o anche a certe animazioni realizzate successivamente da Segundo de Chomón come *La guerra e il sogno di Momi*.” Costa, *La morale del giocattolo: saggio su Georges Méliès* (Bologna: CLUEB, 1989), 126–127.

²⁵ *Ibid.*, 155–159.

Il film raggiunge nuova e notevole profondità nell'esprimere il mondo psichico-onirico infantile, e allo stesso tempo nell'affrontare il tema della guerra. Certamente la prospettiva critica deriva anche dal fatto che la guerra è rivissuta nel sogno di un bambino, di per sé distante dal mondo degli adulti, colto nel tentativo di attraversare e risolvere il trauma dell'esperienza bellica appresa dalla lettera del padre nella prima parte del film (una dinamica simile ritorna in altri film più recenti quali *Il cielo cade* di Andrea e Antonio Frazzi, 2000 ed *El laberinto del fauno* di Guillermo del Toro, 2006). Tuttavia è il linguaggio dell'animazione d'oggetto, nella sua meccanicità e miniaturizzazione, che permette la massima concretizzazione e sintesi di un discorso critico e originale sulla guerra.

Il film dimostra grande attenzione coreografica per le scene belliche. Ciò è evidente nel segmento iniziale, dove assistiamo alla recitazione dal vero in flashback della storia di Berto, ma soprattutto nella seconda parte del film, attraverso le calcolatissime animazioni contenute nel sogno di Momi. La tecnica dell'animazione diretta da Chomón esprime pienamente la follia della guerra che porta a invenzioni come quella del cannone Kolossal—la prima arma chimica rappresentata nel cinema—che Track inventa studiando manuali tecnici e bevendo alcol (Figure 6 e 7).

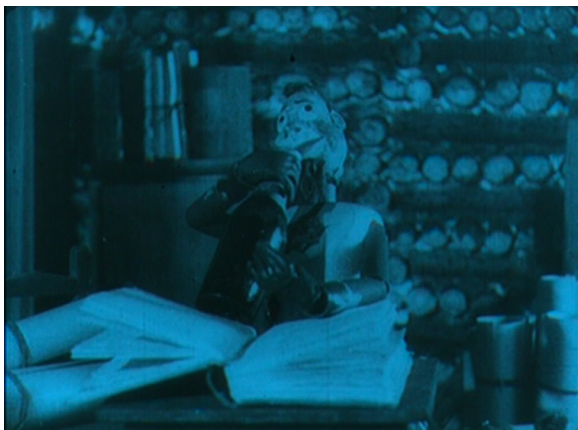


Fig. 6. Il soldato Track mescola scienza ad alcool in *La guerra e il sogno di Momi* (1917).

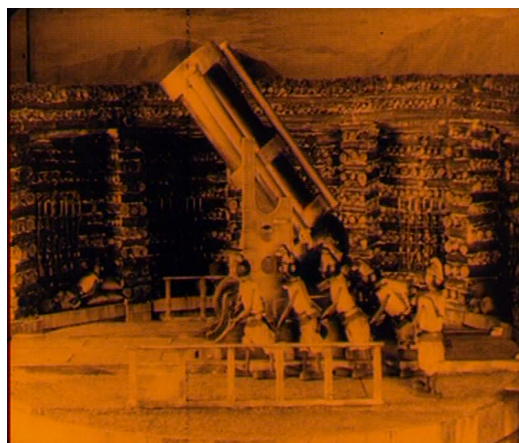


Fig. 7. L'invenzione di Track, il cannone chimico in *La guerre e il sogno di Momi* (1917).

Il piccolo Momi sogna numerose invenzioni belliche, come un soffiato gigante per risucchiare i gas chimici dentro a sacchi che vengono rispediti al mittente, ma anche conflitti aerei, il bombardamento della città di Lilliput, il camion dei soccorsi, e così via. L'animazione permette a Chomón e a Pastrone di elaborare con nuova profondità il genere del film di guerra. Infatti, più che in altri film prodotti dall'Itala Film in quel periodo, come per esempio *La paura degli aeromobili nemici* (1915) e *Maciste alpino* (1916), in *Momi* la guerra è vista dall'alto, grazie alla superiore interpretazione dell'essere umano offerta dal pupazzo, portando inevitabilmente ad una critica più radicale e globale del fenomeno bellico. Grazie al fantoccio animato si comprendono con maggior forza l'atrocità, la futilità, l'im maturità e l'insensatezza del conflitto, che calpestanto i sentimenti familiari e distruggono la civiltà e l'ambiente.

Il rapporto tra cinema delle origini e teatro di figura non si può ridurre a un semplice rimpiazzo del secondo. Si tratta bensì di un dialogo e di una negoziazione intermediale ricchi di sfumature, un esempio alquanto istruttivo di rimediazione, ma anche una conferma della continua vitalità estetico-culturale del teatro di figura a cavallo tra confini mediatici e nazionali. A partire dai vetri animati per lanterna magica che integrano con modalità anche radicali il

riferimento agli spettacoli di burattini, e attraverso casi più o meno sporadici di film quali *Pinocchio*, *L'Inferno*, *Cabiria* e *La guerra e il sogno di Momi*, si possono osservare varie forme di impiego delle tradizioni del teatro popolare e delle qualità del burattino. La magia dell'oggetto animato è trasformata in spettacolo di luce, accentuandone così non solo le specifiche qualità sintetiche, ma anche le sue particolari funzioni narrative di cornice, e le prospettive critiche e filosofiche intrinseche al burattino. In questo panorama intermediale, il teatro di figura non svanisce, ma continua a vivere all'interno del corpo del nuovo e trionfante medium cinematografico—una rimediazione che raggiungerà più avanti momenti di profonda consapevolezza e sofisticazione come nel pasoliniano *Che cosa sono le nuvole?*

Bibliografia

- Allegri, Luigi. "L'antichità e il Medioevo." In *Il mondo delle figure. Burattini, marionette, pupi, ombre*, a cura di Luigi Allegri e Manuela Bambozzi, 117–186. Roma: Carrocci, 2012.
- Bernardini, Aldo. *Cinema italiano delle origini: gli ambulanti*. Udine: La cineteca del Friuli, 2001.
- Bolter, Jay David e Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 1999.
- Bragaglia, Anton Giulio. *Pulcinella*. Roma: G. Casini, 1953.
- Brunetta, Gian Piero. *Il viaggio dell'iconauta: dalla camera oscura di Leonardo alla luce dei Lumièrè*. Venezia: Marsilio, 1997.
- Cherchi Usai, Paolo. *Giovanni Pastrone. Gli anni d'oro del cinema di Torino*. Torino: Strenna Utet, 1986.
- Cipolla, Alfonso. "L'Italia." In *Il mondo delle figure. Burattini, marionette, pupi, ombre*, a cura di Luigi Allegri e Manuela Bambozzi, 187–219. Roma: Carrocci, 2012.
- Costa, Antonio. *La morale del giocattolo: saggio su Georges Méliès*. Bologna: CLUEB, 1989.
- Croce, Marcella. *Pupi, carretti, contastorie. L'epica cavalleresca nelle tradizioni popolari siciliane*. Palermo: Dario Flaccovio Editore, 1999.
- Gaudreault, André. *Cinema delle origini, o, della "cinematografia-attrazione"*. Milano: Il Castoro, 2004.
- Jameson, Fredric. *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press, 1991.
- Holman, Loyd Bruce. *Puppet Animation in the Cinema: History and Technique*. South Brunswick: A.S. Barnes, 1975.
- McCormick, John, e Bennie Pratasick. *Popular Puppet Theatre in Europe, 1800–1914*. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.
- McCormick, John, Alfonso Cipolla, e Alessandro Napoli. *The Italian Puppet Theater: A History*. Jefferson: McFarland, 2010.
- Pacchioni, Federico. "La passione di un Burattino: Teste di legno ribattezzate all'ombra della Commedia dell'Arte." *Intersezioni. Rivista di storia delle idee* 3 (2009): 339–356.
- Pethő, Ágnes. "Intermediality in Film: A Historiography of Methodologies." *Film and Media Studies* 2 (2010): 39–72.

- Pettigrew, Neil. *The Stop-Motion Filmography: A Critical Guide to 297 Features Using Puppet Animation*. Jefferson: McFarland, 1999.
- Pretini, Giancarlo. *Dalla fiera al Luna Park*. Udine: Trapezio, 1984.
- Giannetto, Claudia, e Enrico Montrosset, a cura di. *Omaggio in musica a Segundo de Chomón*. Torino: Museo Nazionale del Cinema, 2012.
- Rajewsky, Irina. "Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality." *Intermédialités* 6 (2005): 43–64.
- Trotter, David. *Cinema and Modernism*. Oxford: Blackwell, 2007.
- Wolf, Wener. "Intermediality Revisited: Reflections on Word and Music Relations in the Context of a General Typology of Intermediality." In *Word and Music Studies*, a cura di Walter Bernhart, Michael Halliwell, Lawrence Kramer, e Werner Wolf, 13–34. Amsterdam: Rodopi, 1999.
- Zotti Minici, Carlo Alberto. *Magiche visioni prima del cinema: la collezione Minici Zotti*. Padova: Il poligrafo, 2001.

Filmografia

- A Dream of Toyland* o *Dreams of Toyland* o *In the Land of Nod*. Regia di Arthur Melbourne Cooper, 1907.
- Cabiria*. Regia di Giovanni Pastrone, 1914.
- Che cosa sono le nuvole?* Regia di Pier Paolo Pasolini, 1967.
- Conte de la grand-mère et rêve de l'enfant* o *Au pays des jouets*. Regia di George Méliès, 1908.
- El hotel eléctrico*. Regia di Segundo de Chomón, 1908.
- El laberinto del fauno*. Regia di Guillermo del Toro, 2006.
- I bambini ci guardano*. Regia di Vittorio De Sica, 1941.
- Il cielo cade*. Regia di Andrea e Antonio Frazzi, 2000.
- L'Inferno*. Regia di Giuseppe de Liguoro, Francesco Bertolini e Adolfo Padovan, 1911.
- La guerra e il sogno di Momi*. Regia di Segundo de Chomón, 1917.
- La paura degli aeromobili nemici*. Regia di André Deed, 1915.
- Maciste alpino*. Regia di Luigi Romano Borgnetto e Luigi Maggi, 1916.
- Novecento*. Regia di Bernardo Bertolucci, 1976.
- Pinocchio*. Regia di Giulio Antamoro, 1911.
- The Humpty Dumpty Circus*. Regia di J. Stuart Blackton, 1897.
- The Teddy Bears*. Regia di Edwin S. Porter, 1907.
- Toy Story*. Regia di John Lasseter, 1995.
- Tu devi essere il lupo*. Regia di Vittorio Moroni, 2005.