

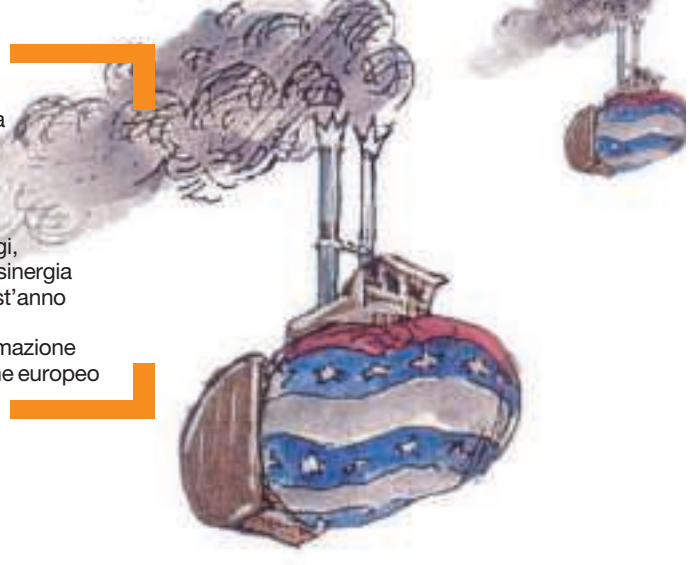


IL PRIMO CORTO
A destra: storyboard del secondo episodio di *Storytime*, 1968, il primo cortometraggio di Terry Gilliam



I FESTIVAL

Il film *1884: Yesterday's Future*, in uscita nel 2012, è tra i progetti più scintillanti di quel vivaio dell'animazione europea attivato da Cartoon e dal programma Media della Ue. Dal 1999, i sogni a matita (oggi elettronica) portati alla ribalta del Cartoon Movie di Potsdam e poi di Lione si sono tradotti in oltre 150 lungometraggi, con un investimento di un miliardo e 200 milioni e una sinergia crescente tra produttori e distributori confermata quest'anno dalla presenza record di 700 partecipanti da 35 Paesi. Così il Cartoon Movie ha aperto a un mercato dell'animazione non più d'esclusivo dominio Usa o nipponico ma anche europeo



MARIO SERENELLINI

Il film fantasy in 3D descrive con mezzo secolo d'anticipo l'Europa del 1884. E come fa, se mezzo secolo prima il cinema non era ancora stato inventato? Sono i giochi di specchi, le acrobazie sul filo dell'assurdo, il terreno d'azione preferito d'un prestigiatore tra i più strabilianti del grande schermo, Terry Gilliam, il più temerario dei Monty Python, ora produttore e direttore artistico di *1884: Yesterday's Future*, "Il futuro di ieri", in uscita tra qualche mese e di cui il tredicesimo Cartoon Movie di Lione ha offerto un mini-assaggio.

«Ho provato a immaginare come sarebbe stato un film d'effetti speciali realizzato nel primo Ottocento — ci racconta il regista, con sorrisetto sardonico — ne è uscito un futuro possibile che non c'è mai stato: macchine volanti e navicelle spaziali tutte rigorosamente a vapore». Un'idea d'impronta *steampunk*, controcultura tutta british che miscela *steam* (vapore) e *cyberpunk*, già esplorata da Gilliam in cine-gioco come il *Münchhausen* o nell'infinito, continuamente interrotto *Don Chisciotte* — che a settantuno anni è più che mai deciso a riprendere come conferma la figlia Amy, produttrice, in recente missione alla rassegna "Salento Finibus Terrae" per i sopralluoghi tra quei nuovi mulini a vento che sono le pale del fotovoltaico.

Ma, più ancora *1884*, nel fai-da-te artigiano e visionario alla Jules Verne, pare lo sviluppo maturo di una festa di caricature e macchinari a matita, apprendistato artistico di Gilliam prima della lunga, e spesso «piuttosto animata», militanza cinematografica con i Monty Python. Sono agli inizi le fantasie strampalate e esilaranti nate in un'inflessibile New York, con un Terry che già ventottenne, dopo «un'infanzia alla Tom Sawyer» trascorsa nel Minnesota, è «costretto a lavorare sette giorni su sette» per sfornare i cartoni richiesti da una serie tv. In quei mesi dorme «poco e più spesso niente», vive «in uno stato d'allucinazione permanente» e abita «in un monolocale 6x6 con brandina, lavabo e tavolino dove la notte spostavo libri, fogli e matite, dal letto al tavolino e la mattina, dal tavolino al letto». Una ginnastica che scandisce il suo primo corto, *Storytime* del '68: «Quando disegnavo, uno scarafaggio girava sempre sulla scrivania, forse attratto dalla mia pittura. Abbiamo finito per diventare amici. E ho deciso di farne la star di *Storytime*, animazione di figure ritagliate: il film inizia con l'epos tragico dello scarafaggio domestico, prosegue con le lotte di classe tra mani e piedi dell'unico Albert Einstein che non sia autore della teoria della relatività e chiude con irriverenti varianti sulla sdolcinata iconografia natalizia». Prime prove d'un surreale senso — o *nonsense* — della vita? «Il problema era che *ABC* non faceva che censurare i miei cartoon, popolati di donnone rubiconde alla Rubens o di foto vittoriane ritoccate. Così ho imparato a impigrirmi: facevo entrare due persone in una stanza buia dove si sentivano solo voci e rumori, che registravo sbattendo utensili di cucina o emettendo versacci con una coperta attorno alla testa. Pratiche primitive: e la faticosa animazione ridotta al minimo. Era il modo di esprimere la mia rabbia contro Hollywood. Sono stati i miei veri primi passi: l'autodifesa contro i mille, stupidi divieti degli Studios e il mio trampolino verso l'Europa, dove da tempo ho preso la cittadinanza inglese». Il film sul futuro a vapore dei trisavoli è dunque anche un suo personale ritorno al futuro? Il rimbalzo, dopo tanti film dal vero, da *Brazil* ai *Fratelli Grimm*, alle sue origini di cartoon? «Fin da giovane ho desiderato fare il regista. Il resto è stato un momento d'attesa, un diversivo: anche l'animazione e, prima ancora, il lavoro grafico al *Mad Magazine* di Harvey Kurtzman, il mio mito, con cui ho poi pubblicato *Funny and Games*. Lavoravo per 50 dollari alla settimana, perdendoci ogni settimana due dollari: l'indennità di disoccupazione era di 52. Ma intanto ero a bottega, imparavo».

Coprodotto dalla francese 2d3D Animations (già all'origine di film preziosi come *Benvenuti a Belleville*), *1884* è il battistrada d'una nuova via europea al cartoon: «Oggi, i film di successo, o meglio, i film intelligenti, sono tutti d'animazione — conferma Gilliam — le grandi, costosissime produzioni Usa, alla fine, si sbriciolano davanti a un qualsiasi cartoon. E si ri-

cordi che proprio un film animato, in 3D, riunirà di nuovo i Monty Python: in *A Liar's Autobiography*, tratto dalle memorie eponime del nostro Graham Chapman, scomparso nell'89, ci saremo tutti, anche lui, con sue vecchie registrazioni. Andrebbe in visibilità sapendo che riapparirà in 3D, lui che portava sempre occhiali inavvertiti».

Che l'Europa sia ormai diventata una cucina viva e inventiva dell'animazione, lo dimostrano anche i due appuntamenti annuali di Cartoon Movie e Cartoon Forum: «Un gran laboratorio di idee: che, per di più, vengono realizzate» ridacchia soddisfatto Gilliam. Idee anche tecnologiche, come quella, alla base di *1884*, d'un inedito sistema di «animazione in tempo reale». In che consiste? «È una tecnica che gioca tra passato e futuro, tra artigianalità e elettronica. I personaggi sono pupazzetti su cui proiettiamo le scansioni di bocca e occhi d'un attore. Ciò regala personalità inattese alle figurine (due sono doppiate dagli ex Monty Python Terry Jones e Michael Palin, ndr) e consente un bel risparmio e un'accelerazione enorme nei tempi di produzione: poco più di un anno, cioè meno della metà di quanto richiedono le tecniche conosciute». Fanta-tecnica al servizio di quale fanta-story? «Protagonista è un agente segreto del Diciannovesimo secolo, un pre-007 che ricorre alle nuove, improbabili tecnologie dell'energia a carbone. Il James Bond antenato ha anche lui da sventare complotti mondiali: reduce dalla Luna, promossa provincia dell'Impero britannico, deve subito inforcare la sua moto-razzo a propul-



sione vaporacqua per una nuova missione tra America e Europa». *1884* non è un *prequel* centenario del pessimistico *1984* di Orwell, «è piuttosto una favola vittoriana, era idillica per la Gran Bretagna, che immagino al top della sua flemma. Quel *1884* — un domani dell'altro ieri — rimane un mistero bonario, il paradosso d'un viaggio in un futuro retrò. Mi voglio divertire a restituire al cinema il fascino desueto dei primi lungometraggi fantasy o dell'immaginario a matita di maestri come Doré, dando una patina di vetustà domestica a un film realizzato con le più avanzate tecniche digitali». Risveglierà così l'arte casalinga delle sue prime prove a matita? «L'intesa con i collaboratori, in particolare con il regista Tim Ollive, mio braccio destro da sempre, è di utilizzare le possibilità dell'animazione elettronica retrodatata all'Ottocento, facendola sbuffare, sudare, ripartirla a un'epoca in cui ancora non esisteva: insomma, un digitale a vapore. Torpedoni volanti, trasferte galattiche, tutto va a carbone. Poi, dentro, c'è sicuramente il gioco dei primi collages animati, portati a sistemazione nel mio libro *Animations of Mortality*: tecnica divenuta oggi popolare con la serie di *South Park*, di cui anch'io ho realizzato un episodio, ma che ha la sua prima scintilla sapete dove? Proprio nel lavoro impigrito e trafelato di quando muovevo i primi passi nel monolocale di New York».

© RIPRODUZIONE RISERVATA



1 La copertina, una illustrazione, schizzi, caricature e giochi grafici di Gilliam da *Animations of Mortality* (Eyre Methuen Limited, 1978)

2 Una sequenza di *The Marty Feldman Comedy Machine*, serie tv americana tra le prime animazioni dell'artista

3 Sopra, il disegno originale per il *Barone di Münchhausen* e il fotogramma corrispondente (da *Le petit livre de Terry Gilliam*, Spartorange, 1992) Sotto, il viaggio del Barone di Münchhausen sulla luna (estratto dello storyboard di Gilliam)