

ANIMAL FILMHOUSE

LUCA BANDIRALI si laurea in architettura presso l'Università la Sapienza di Roma con una tesi sulla Teoria dello Spazio Drammaturgico. Dal 2000 è redattore della rivista di cultura cinematografica "Segnocinema". Dal 2005 è conduttore di Hollywood Party di Rai Radio 3. Dal 2006 è docente universitario a contratto presso l'Università del Salento. Dal 2007 è consulente del Festival di musica per il cinema Creuza de mă di Carloforte. Ha collaborato con Sabina Guzzanti alla sceneggiatura del film *Le ragioni dell'aragosta* e ai testi dello spettacolo teatrale *Vilipendio*; ha scritto con Pierfrancesco Loche lo spettacolo *Giocare col mondo*. È autore di vari libri fra i quali: *Mario Nascimbene. Compositore per il cinema* (2005) e *Nuovo Rap Italiano. La rinascita* (2013).

Nel sistema dei generi, la commedia propone senza dubbio una disinvoltata permeabilità dello statuto ontologico dei personaggi; meno dei generi fantastico, horror e fantascientifico, che in diversi modi presentano un'estensione spinta delle forme di vita, ma in misura maggiore ad altre configurazioni narrative del realismo cinematografico (dramma psicologico, action movie, film storico). Peculiare della commedia è la possibilità non soltanto di includere al proprio interno l'animale come personaggio, ma di poter operare all'interno di una griglia che contempla delle trasformazioni; complessivamente possiamo schematizzarla in questo modo:

- 1) Umani che fanno gli umani
- 2) Umani che fanno gli animali
- 3) Animali che fanno gli animali
- 4) Animali che fanno gli umani

I casi 1 e 3 obbediscono al principio di scostamento minimo, in base al quale la realtà di un mondo narrativo è simile alla nostra fino a prova contraria. I casi 2 e 4 rappresentano esattamente la "prova contraria". Nella storia della commedia cinematografica non sono affatto rari i film che presentano

meno tanto quanto lo sono le ossa e il sangue. Invece il linguaggio è limitato a con-

un'interazione comica fra 1 e 3, fin dalle origini del genere: basti pensare a *Day Dreams* (1922) in cui Buster Keaton lavora in una clinica veterinaria, e si misura con la classica gag del conflitto cane-gatto; o a *Il circo* (1928) di Charlie Chaplin, con la famosa scena del leone: inseguito da un cavallo, Charlot trova riparo nella gabbia di un leone dormiente, sbarrandosi per sbaglio la via d'uscita; ogni tentativo di scappare peggiora la sua situazione (dalla gabbia del leone si trasferisce in quella della tigre, e così via), e anche dall'esterno si presentano minacce animali (un cane che abbaia, rischiando di svegliare il leone). Una delle gag più frequenti nel cinema comico delle origini era quella dell'animale che si nasconde in un oggetto, animandolo: la si fa risalire a uno *split reel* del 1909, *The Haunted Hat*, in cui una cittadina è messa in subbuglio da un cappello fantasma che si aggira per le strade, sino alla rivelazione che sotto il cappello c'è un gattino. Successivamente la gag viene ripresa da tutti i grandi *comedians*, Oliver Hardy, Harold Lloyd, Abbott e Costello, con variazioni infinite: un topo si nasconde in un guanto (*Hot Water*, 1924), un cane si muove all'interno di una pelle d'orso (*Hit the Ice*, 1943). La figura dell'animale nascosto si era ulteriormente specializzata in una gag del film *The Pirates* (1922), in cui un gatto si nasconde in un teschio, facendo vibrare il relativo scheletro, terrorizzando i pavidì e superstiziosi pirati: lo scheletro animato diventa un classico ("animal-in-a-skull gag") di quelle che Anthony Balducci definisce *scare comedies*¹, citato a ripetizione in film successivi sia del muto (*That's the Spirit*, 1924; *Cold Turkey*, 1925; *Creeps*, 1926), sia del sonoro, persino da un tardo Keaton, *The Spook Speaks* (1940), in cui lo scheletro è mosso da un pinguino. D'altra parte Buster Keaton aveva teorizzato, in *The Cameraman* (1928), che la stessa macchina da presa potesse finire nelle mani di una scimmia, generando un capolavoro.

1. Anthony Balducci, *The Funny Parts: A History of Film Comedies Routines and Gags*, McFarland, Jefferson 2011, p. 123.

La commedia dei giorni nostri non ignora, in questo senso, le proprie origini. Nella serie di film con Ben Stiller genere di Robert De Niro (*Ti presento i miei*, 2000; *Mi presenti i tuoi?*, 2004; *Vi presento i nostri*, 2011), si parte da una conflittualità animale/uomo con il gatto Jinx opposto al personaggio “incassatore” di Stiller per evolvere, nel secondo film, verso una conflittualità quadrangolare animale-animale-uomo-uomo (il gatto contro il cane Moses, il genere contro il suocero, e tutti contro tutti). I film dei fratelli Farrelly offrono pure un gran numero di situazioni conflittuali uomo/animale, una su tutte in *Tutti pazzi per Mary* (1998) la sequenza dello scontro fra Matt Dillon e il cagnolino di Cameron Diaz. D'altra parte l'attore farrelliano per eccellenza, Jim Carrey, è stato interprete di due film incentrati su un bizzarro detective che recupera animali scomparsi (*Ace Ventura – L'acchiappanimali*, 1994, *Ace Ventura – Missione Africa*, 1995). Nella nutrita filmografia del caso 1, l'umano è protagonista e l'animale è al massimo deuteragonista o antagonista; nella meno fitta filmografia del caso 3, l'animale è invece protagonista: Beethoven, per esempio, è un San Bernardo protagonista ed eroe eponimo di otto lungometraggi (1992-2014).

Il caso 2 ha varie versioni, dalla lettera al simbolo. La trasformazione letterale dell'uomo in animale si verifica in commedie ibride come *Voglia di vincere* (*Teen Wolf*, 1985), in cui la *teen comedy* è contaminata dal fantastico: un liceale scopre di essere affetto da licantropia. La struttura narrativa di base è piuttosto classica: il protagonista è un *loser* che dalla lateralità riesce a muovere verso la centralità, combattendo le proprie insicurezze. La struttura “contaminata” ipostatizza il problema del personaggio: l'adolescente non si sente semplicemente diverso, lo è letteralmente, è un licantropo. In questo senso il problema si rovescia in opportunità: le trasformazioni in licantropo lo rendono più forte e performante, dunque in grado di portare alla vittoria la squadra di basket della scuola. Il paradigma appare rovesciato nel finale di *Sogni d'oro* (1981), in cui il personaggio interpretato da Nanni Moretti si trasforma in un licantropo disperato, che grida alla compagna che sta per lasciarlo “sì, sono un mostro, e ti amo!”.

Fuori dall'ibridazione, e dunque fuori dalle trasformazioni letterali, il caso 2 è sviluppato in racconti che estremizzano il gap culturale fra personaggio e mondo: in *Bingo bongo* (1982), l'eroe eponimo interpretato da Adriano Celentano è cresciuto in Congo, allevato da una comunità di scimmie; riportato alla civiltà, ne rivela le contraddizioni e i disvalori, in ossequio a un *ethos* rovesciato che ha tutta una tradizione nella cultura occidentale, inclusa la produzione musicale dello stesso Celentano (cfr. *Un bimbo sul leone*, 1968). Un altro personaggio marcante in tal senso è Mariangela Fantozzi, la figlia del

La coscienza percettiva è la nostra relazione fondamentale con il mondo, la rela-

ragioniere Ugo nella celeberrima serie di film con Paolo Villaggio (1975-1999): le fattezze animalesche (il personaggio peraltro è interpretato da un attore di sesso maschile), esasperate dal trucco, rendono il personaggio un bersaglio del pubblico ludibrio (viene chiamata Cita, come la scimmia di Tarzan). In questo caso l'effetto comico è brutale quanto complesso, nella misura in cui mette in questione la cattiveria della società dei conformi nei confronti del difforme.

Il caso 4 è invece quello che ha costituito un filone diffuso nell'ambito del cinema di animazione, quello dell'animale antropomorfizzato, in genere parlante, come in tutto il mondo disneyano. Anche nella commedia cinematografica *live action*, l'animale parlante ha una discreta diffusione, a conferma di quella permeabilità del genere cui si accennava in apertura. Il mulo Francis fu protagonista di sette film, dal 1950 al 1956; il cavallo Ed di una sitcom, dal 1961 al 1966. Questo tipo di narrazione colloca l'atto di parola al livello storico, nel senso che l'animale parla effettivamente una lingua degli umani; può avvenire inspiegabilmente oppure per magia, come accade nel film *La casa stregata* (1982) con Renato Pozzetto, in cui un alano comincia a parlare con una forte inflessione napoletana. In altri tipi di racconto, la facoltà di parola è fornita all'animale da un intervento di livello discorsivo, una sorta di "doppiaggio" al solo beneficio dello spettatore: è il caso di *Babe, maialino coraggioso* (1996) e di *Senti chi parla adesso!* (1993), terzo episodio di una serie di film in cui lo stesso intervento discorsivo era stato applicato in precedenza ai neonati.

Quali che siano le configurazioni, la commedia rimane la griglia narrativa più solida all'interno della quale la conflittualità drammaturgica può, attraverso il ruolo giocato dall'animale, aprirsi all'elemento aleatorio e all'inventiva della messa in scena. Se infatti la commedia si basa su personaggi dalle coordinate semantiche e sintattiche fissate (per esempio nella *screwball comedy* la formazione accidentata della coppia), l'animale scompagina gli schemi perché imprevedibile e in virtù di questo spinge verso un sistema complesso di allestimento capace di fondere i movimenti di scena dell'umano e dell'animale in un peculiare *interplay*.

zione da cui dipende la nostra sopravvivenza nel mondo. La si ritrova in diversi