

## **5.- El otro cine**

### **5.1. L'arte di sognare. Esbozos del cine de animación italiano**

Francisco Javier López Rodríguez.

El término animación proviene del lexema latino *anima*, que viene a significar algo así como alma, esencia vital. Por tanto, la acción de animar algo supondría otorgar vida a aquello que no la tiene, hacer que cualquier elemento inerte pueda cobrar una de las cualidades más básicas de los seres vivos: el movimiento.

Desde el inicio de los tiempos el ser humano ha intentado representar figuras en movimiento a través de distintas manifestaciones artísticas, tal y como puede apreciarse en ciertas pinturas rupestres, en algunas obras escultóricas de la civilización clásica o en los juegos de sombras de la cultura china. Así pues, a lo largo de los siglos, hombres de brillante intelecto e inquieta curiosidad han ido desarrollando técnicas y artilugios que han hecho posible el desarrollo de un modo de expresión inaudito y fascinante. Desde la linterna mágica de Kircher hasta el principio de persistencia de la visión formulado por Peter Mark Roget, estas aportaciones han consolidado las bases técnicas sobre las que se sustenta el arte de la animación.

Antes de nada, debemos hacer hincapié en la idea de que la animación es un arte distinto al cine. Mientras que éste se basa en la ilusión del movimiento de fotografías tomadas de la realidad exterior, la animación consiste en generar dicho movimiento a partir de dibujos que deben ser creados artificialmente uno a uno. Esta diferencia esencial hace que ambos medios de expresión, pese a relacionarse íntimamente, fluyan por cauces distintos. Si bien el cine se caracteriza por su verosimilitud y fidelidad al mundo real, la animación es considerada por muchos como el medio idóneo para desarrollar fantasías, sueños e ilusiones. Así pues, pese a que la animación no nació con el cine, sí que se desarrollará en él gracias a la labor de creadores pioneros, como Emile Cohl o Winsor McCay, que filmaron sus obras y asombraron al público de la época con sus dibujos animados.

Una vez articulados los aspectos básicos del medio, las distintas vertientes estilísticas se han ido expandiendo de forma vertiginosa dando lugar a distintas posibilidades estéticas. Aun así, podemos distinguir dos grandes grupos: por un lado estaría la animación de elementos planos (imágenes principalmente, ya sean dibujadas, recortadas o generadas por ordenador) y, por el otro, la animación de elementos

corpóreos (objetos, muñecos o incluso personas). No obstante, ambos tipos de técnicas tienen en común la creación del movimiento a partir del registro cuadro a cuadro puesto que en dicho proceso de composición radica la esencia del medio. De hecho, el animador escocés Norman McLaren llegó a decir que “la animación no es el arte de los dibujos que se mueven sino de los movimientos que se dibujan. Lo que sucede entre cada cuadro es mucho más importante que lo que sucede en el mismo cuadro<sup>1</sup>”.

Pese a que las nuevas herramientas informáticas han agilizado considerablemente el proceso que supone elaborar una obra fílmica animada, aún sigue siendo una tarea ardua y compleja que exige del artista una dedicación profunda a la obra. Dicho proceso consiste en descomponer el movimiento real en distintas fases, durante las cuales múltiples imágenes deberán ser dibujadas o los objetos desplazados. Entonces habrá que grabarlo todo de forma sistemática y continua para que cuando se proyecte el film nuestro cerebro sea capaz de reconstruir la ilusión de movimiento. Este procedimiento permite manipular directamente el tiempo y el espacio, además de otorgar unas posibilidades creativas y estéticas prácticamente infinitas.

La animación es un medio expresivo de enorme poder capaz de abordar una gran variedad de temas pese a que aún haya quien considere que los dibujos animados son solo para niños. Dicha técnica permite mostrar procesos imposibles de filmar en la realidad, nos otorga la posibilidad de dar vida a cualquier creación que nuestra imaginación pueda desarrollar y resulta una herramienta inmejorable para generar simbolismos, transformaciones y gags visuales. Por ello, con la intención de conocer de forma concreta las peculiaridades del medio, nos embarcaremos en un repaso a los principales creadores del cine italiano que han encontrado en la animación el instrumento perfecto para expresar su visión de la realidad, su mundo interior o sus sueños más fantasiosos.

### **Un breve repaso a la historia de la animación italiana <sup>2</sup>**

La historia del cine de animación italiano es tremendamente fragmentaria puesto que, al igual que ocurre en España o incluso en Europa, nunca se ha contado con una poderosa base industrial que pudiera servir de apoyo a los esporádicos talentos que iban

---

<sup>1</sup> Cita tomada de SÁENZ VALIENTE (2006: 30).

<sup>2</sup> Ideas principales extraídas de Antonio Grego.

surgiendo. Por lo tanto, no se ha potenciado una producción continuada y la influencia de los pujantes mercados extranjeros, como el americano o el japonés, ha hecho que sean pocos los estudios y creadores dedicados a tal actividad. Una breve revisión de la evolución del cine de animación a lo largo del tiempo nos hará ver mejor sus características más destacables.

Curiosamente, se deben al español Segundo de Chomón las primeras secuencias animadas que podemos encontrar en el cine italiano. Tanto en el largometraje *Cabiria* (1914) como en el corto *La guerra e il sogno de Momi* (1917), ambos de Giovanni Pastrone, se insertan secuencias en la que diversos objetos se mueven gracias a la técnica de animación paso a paso. Sin embargo, tras unos años de severa crisis en el cine italiano y a excepción de algunos experimentos, no podemos hablar de una verdadera producción de animación italiana hasta los años treinta, cuando la publicidad cinematográfica comenzó a solicitar este tipo de obras.

Si en la década de los cuarenta parecía que la animación comenzaba a remontar el vuelo, la Segunda Guerra Mundial se interpuso haciendo que varias producciones quedaran aplazadas o inconclusas. A todas las dificultades derivadas de la contienda y la dura posguerra habría que añadir la competencia de los dibujos animados americanos, cuyos grandes presupuestos y distribución terminaron por copar el mercado internacional. Así pues, los animadores italianos se vieron confinados a trabajar para la televisión y, más concretamente, la publicidad. Destaca en este sentido la serie para televisión *Carosello*, un programa de diez minutos de duración que pervivió durante casi veinte años (de 1957 a 1976) y que consistía en la emisión de un bloque de anuncios publicitarios en los que se llegaron a desarrollar verdaderas mini-series de dibujos animados y dar a conocer personajes que adquirieron gran relevancia como el pollito negro Calimero.

Así pues, gracias a este importante soporte, la animación italiana volvió a conocer cierto esplendor y numerosos estudios se embarcaron en la producción de una significativa cantidad de cortometrajes y largometrajes durante la década de los años sesenta. En estos años comienzan a despuntar artistas de la talla de Bruno Bozzetto, Guido Manuli, Emanuele Luzzati o los hermanos Nino y Toni Pagot. Desafortunadamente, en 1977 *Carosello* fue eliminado por la RAI y sustituido por la emisión de publicidad ordinaria, provocando el abandono de la fórmula de los dibujos animados y generando un progresivo desinterés por parte de los espectadores que llevó a la producción animada italiana a sufrir un drástico descenso.

Hasta 1975 la animación italiana contaba con una buena estructura industrial desarrollada gracias a la elaboración de publicidad. Dicha experiencia técnica y artística podría haber sido aprovechada y reconducida hacia la elaboración de producciones para cine o televisión pero esto no fue así y, en un proceso que duró varios años, la pequeña industria de la animación italiana comenzó a desmantelarse. Muchos estudios cerraron o reorientaron su actividad hacia la producción audiovisual “de verdad”. Desde entonces y hasta la actualidad, la animación italiana ocupa un pequeño espacio dentro del sector cinematográfico en comparación con sus posibilidades creativas y productivas. Las televisiones privadas no han fomentado el desarrollo de una animación propia debido a la invasión de las series japonesas y estadounidenses pero, a pesar de las precarias condiciones de la industria, una nueva ola de creadores ha sido capaz de resistir la exclusión del mercado a través de la elaboración de cortometrajes que han sido bien recibidos en los festivales especializados de todo el mundo. Muchos jóvenes autores han aportado su granito de arena en el desarrollo de nuevas formas de animación, gracias en parte a la aparición de instituciones como el Instituto Estatal de Arte de Urbino, el Instituto Europeo de Diseño de Turín y Milán o la Escuela de Cine PPC Milán.

Las iniciativas adoptadas por la Unión Europea para impulsar la producción europea de animación desde los años noventa han hecho que comiencen a producirse más series y largometrajes animados puesto que, aunque con gran retraso, la televisión italiana por fin ha comprendido la importancia de ofrecer una animación de calidad dentro de los programas dirigidos a los niños. Asimismo, la realización de largometrajes también ha comenzado a ofrecer grandes éxitos por lo que el futuro de la animación italiana parece ser de lo más esperanzador, gracias en gran medida a las coproducciones internacionales. Por ello, son muchos los proyectos que actualmente se encuentran en producción, tanto para cine como para televisión, y no solo los más pequeños podrán disfrutar de ellos sino también los adultos que están descubriendo que la animación (y la animación italiana) es capaz de ofrecer obras de indudable calidad.

### **El legado de Bruno Bozzetto**

Podemos considerar a Bruno Bozzetto<sup>3</sup> como el mayor representante de la animación italiana. Sus casi cincuenta años trabajando en el medio y la creación de varios personajes memorables avalan la experimentada carrera de un maestro del humor satírico e irónico. Nacido en Milán el 3 de Marzo de 1938, creó su primer cortometraje animado con tan solo veinte años. Se trataba de *Tapum! La storia delle armi* (1958), un corto de animación en color de trece minutos de duración en el que el joven Bruno se encargó tanto de la producción como la dirección y la realización de los fondos. Dicha obra prácticamente artesanal contaba, en clave de humor, la historia de las armas desde el garrote prehistórico hasta la bomba nuclear y fue presentada en el Festival de Cannes del 58, cosechando un gran éxito de crítica.

A lo largo de los años sesenta, Bozzetto comienza a dirigir su estudio de publicidad desarrollando en paralelo otros proyectos como cortos y largometrajes animados. Surge entonces uno de sus personajes más famosos, el signor Rossi, un pequeño y desgraciado hombrecillo que protagonizará varias obras. El pobre signor Rossi, siempre vestido con chaqueta roja, sombrero rojo, pajarita y bigotito, será víctima del azar en cada una de sus aventuras cotidianas. Desde conseguir un premio hasta esquiar o incluso comprar un coche, todo termina en calamidad para el desafortunado, aunque simpático, señor Rossi, tal y como ocurre en *Un oscar per il signor Rossi* (1960), *Il signor Rossi va sciare* (1963) o *Il signor Rossi compra l'automobile* (1966). Este antihéroe es la imagen deformada y paródica del hombre común luchando contra los problemas de la vida moderna en clave humorística.

Además de siete cortos de animación, el señor Rossi también ha protagonizado la serie de televisión *Gli sport del signor Rossi* (1975), en los que a lo largo de once capítulos demostraba tan poca pericia en la práctica de distintos deportes como en la vida cotidiana, y tres largometrajes. El primero de ellos, *I sogni del signor Rossi* (1976), nos ofrece la oportunidad de ver al señor Rossi caracterizado como distintos héroes procedentes del cine y la literatura con el fin de acallar las constantes críticas de su amigo, el perro Gastone. Así pues, gracias a los alter-ego Rossi-Tarzán, Rossi-Astronauta, Rossi-Sherlock Holmes, Rossi-Zorro, Rossi-Actor de Hollywood, Rossi-

---

<sup>3</sup> Para profundizar sobre la vida y obra de este creador resulta de lo más recomendable visitar su página web: <http://www.bozzetto.com>. Dicha web, además de contener información detallada sobre sus obras, ha constituido una gran herramienta en la elaboración de este artículo.

Científico, Rossi-Lancelot y Rossi-Aladino, conoceremos las ventajas de ser un héroe. En *Il signor Rossi cerca la felicità* (1976), nuestro antihéroe deberá buscar la felicidad acompañado de su fiel Gastone en diferentes épocas. Gracias a la flauta mágica que le da el hada Ricura podrá viajar a la prehistoria, la antigua Roma, la época medieval, una isla desierta, el país de los cuentos de hadas, el antiguo Egipto, el lejano oeste o incluso al futuro. El tercer largometraje, *Le vacanze del signor Rossi* (1976), nos permitirá acompañar al señor Rossi y Gastone en sus vacaciones por toda Italia.

Pese a lo notorio que ha sido el Signor Rossi, cuyas aventuras se han difundido por varios países y ha llegado a convertirse en la mascota de la Lotería Nacional Alemana, Bruno Bozzetto alcanzaría la fama internacional gracias a otros tres largometrajes: *West and soda* (1965), *Vip, mio fratello superuomo* (1968), *Allegro non troppo* (1977).

El primero de ellos es tanto un homenaje como una sátira de las películas del Oeste. Creada en pleno auge del Spaghetti Western, *West and soda* recoge todos los elementos característicos de este tipo de producciones: un polvoriento desierto, un poblado con su típica cantina, el avaro terrateniente local, una joven y dulce damisela en apuros y el heroico vaquero solitario. Así pues, el argumento se centra en como Clementina, que vive sola en un rancho, es acosada por aquellos que quieren quitarle cuanto posee pero el experto pistolero Johnny lo impedirá. Sobre esta base, y gracias a un estilo sencillo y eficaz así como innumerables gags visuales, Bozzetto compone una obra emocionante y divertida que muchos consideran un punto de inflexión en términos industriales y comerciales del cine de animación italiano que permitió allanar el camino para otras películas de diferentes autores.

Por su parte, *Vip, mio fratello superuomo* es una magistral parodia de las clásicas historias de superhéroes en la que nos presenta a los hermanos Vip. Por un lado tenemos a Supervip, el superhéroe definitivo, y por el otro a Minivip, pequeño, miope y de poderes reducidos. Ambos se enfrentarán a un complot para conseguir la dominación mundial tramado por el magnate Happy Betty y juntos conseguirán revertir los destructivos “misiles cerebrales” contra sus creadores y salvar a la humanidad. Sin duda, esta divertida película pone de relieve los riesgos para la población de los estilos de vida basados en el consumismo que terminan aplastando el raciocinio del ser humano.

Finalmente llegamos a *Allegro non troppo*, una de las grandes obras maestras de la animación mundial. Se trata de una película compuesta por diferentes historias en las

cuales famosas piezas de música clásica son recreadas por irónicas animaciones de gran calidad. En total son seis los fragmentos empleados: *Prélude à l'après-midi d'un faune* de Debussy, *Slavonic Dance Número 7* de Dvorak, *Bolero* de Ravel, *Valse Triste* de Sibelius, *Concierto en C mayor* de Vivaldi y *El pájaro de fuego* de Stravinsky. Las historias están unidas por un eje central rodado en cine convencional, es decir, con personajes de carne hueso, en el que la hilaridad se consigue al aplicar los mecanismos y situaciones propias de la animación a seres humanos. El film presenta evidentes parecidos con *Fantasia* (1940), la famosa obra de Disney, pero más allá de parodiarla, Bozzetto parte de la premisa original para proponer su visión pesimista del progreso occidental a partir del empleo de temas sociales. Gracias a la acertada mezcla de música y animación, esta obra dejará satisfechos tanto a jóvenes como adultos.

En 1987 Bozzetto realizó un film de acción real, *Sotto il ristorante cinese*, protagonizado por Claudio Bottosso, Nancy Brilly, Amanda Sandrelli y Bernard Blier. El protagonista de la película se ve transportado a un mundo surrealista poblado de criaturas extrañas donde conocerá a sorprendentes personajes y vivirá múltiples aventuras. Sin embargo, son los cortometrajes animados de Bozzetto los que continúan fascinando a más de medio mundo y reparándole numerosos premios, entre los cuales podemos destacar el Oso de Oro al mejor cortometraje en el Festival de Berlín de 1990 por su obra *Mistertao* (1988) o la nominación al Oscar del corto *Caballette* (1990).

Con la llegada del nuevo milenio, el veterano animador comenzó a desarrollar una serie de cortometrajes elaborados en la aplicación flash de Macromedia. La facilidad y sencillez de la herramienta se ajusta perfectamente a su estilo sobrio, e incluso abstracto en algunos trabajos, y le ha permitido desarrollar numerosas obras rebosantes de humor e ironía, como *Europe & Italy* (1999), donde muestra las diferencias de comportamiento entre los europeos y los italianos<sup>4</sup>; *Adam* (2002), obra que plantea la relación entre el hombre y Dios, o *Femminile & maschile* (2004), cortometraje que evidencia las diferencias de comportamiento entre los hombres y las mujeres en la vida diaria.

Así pues, Bruno Bozzetto es, a sus setenta años, una leyenda viva de la animación mundial que ha sabido adaptarse a la evolución de los sistemas de producción y exhibición sin perder ni un ápice de su talento y su humor plagado de

---

<sup>4</sup> Muchos españoles podrían identificar perfectamente el comportamiento de los italianos como propio, especialmente en lo relacionado al tráfico.

sarcasmo e ironía. Su obra ha sido el tema central de varias tesis doctorales en más de diez universidades diferentes, así como objeto de numerosas retrospectivas y homenajes internacionales. Resulta de lo más sorprendente que la totalidad de su trabajo permanezca inédita actualmente en nuestro país, a pesar de que durante algún tiempo circularon copias de *West and soda* (bajo el título de *Johnny y Clementina en el Oeste*), *Vip, mio fratello superuomo* (como *Vip, mi hermano el superhombre*) y *Allegro non troppo* (traducida como *No demasiado alegre*). No obstante, es posible acceder a las ediciones en dvd de sus films, series y cortometrajes que se han distribuido en países como Italia, Alemania o Estados Unidos.

Y es que, sin duda alguna, la obra de este gran animador italiano merece ser visionada por aquellos que tengan un mínimo interés en el medio cinematográfico y, más concretamente, en la animación. Descubrirán así que los dibujos animados pueden transmitir la más mordaz crítica a la sociedad sin sacrificar la calidad técnica o la diversión. Descubrirán que con tan solo líneas, trazos y colores es posible manifestar una visión propia del mundo a través del talento y el humor.

Además, el legado de Bozzetto va mucho más allá de sus obras puesto que bajo su amparo han ido surgiendo una serie de colaboradores que han terminado triunfando en el campo de la animación. Este es el caso de Guido Manuli, quien trabajó como animador en algunos cortos del Signor Rossi, en *West and Soda*, *Vip, mio fratello superuomo* y en *Allegro non troppo*, además de ser uno de los coguionistas de esta última. Como muchos animadores de la época, también trabajó en publicidad creando personajes como Donna Rosa, Cavallino Michele, Jonny Bassotto o el loro de Portobello.

El primer cortometraje de animación dirigido por Manuli fue *Fantabiblical* (1977), una obra en la que sea recrean distintos pasajes de la Biblia en un ambiente futurista con elementos de ciencia ficción y distintos gags visuales. Más tarde llegarían *S.O.S.* (1979) y *Erection* (1981), así como *Incubus* (1985), obra de talante surrealista en la que un orondo señor sufre constantes pesadillas sin saber cuándo empieza una y termina la otra, o el celebrado corto *+1 -1* (1987), donde se nos transmite la idea de la importancia de la existencia de uno mismo y cómo afectamos a la vida de los demás puesto que, tal y como señala el corto, “la vida es una película” y sin uno de nosotros sería otra película distinta.

A comienzos de la década de los noventa, Guido Manuli se encargaría de dirigir la serie *Stripy* (1990), de trece episodios de corta duración en los que contó con la



colaboración de Bozzetto a la hora de escribir los guiones. Dicha serie fue una coproducción entre Italia y Suiza, llegando a emitirse en numerosos países europeos y alcanzar gran aceptación por su humor basado en las bromas que sufre un hombre por parte de un curioso ser con forma de ratón con rayas de colores y una estridente risa. Al igual que su mentor, Manuli también se embarcó en la realización de un largometraje de acción real en el cual el versátil Maurizio Nichetti lo acompaña en las tareas de la dirección e interpreta el papel protagonista de *Volere volare* (1991). En esta película, Maurizio es un técnico de sonido en un estudio de doblaje que, enamorado de su profesión, graba ruidos en los lugares más inverosímiles que luego utiliza para ilustrar animaciones. Su relación con ellas le jugará una mala pasada y terminará convirtiéndose progresivamente en un dibujo animado. Una vez más, Guido Manuli explora la intrínseca relación que existe entre la vida y la ficción, el sueño y la realidad, de una forma sorprendente y divertida.

En 1994 Manuli dirige *L'eroe dei due mondi*, su primer largometraje de animación y con Maurizio Nichetti como co-guionista. Dicho film narra la historia de Piccolo, el hijo del capitán de un barco de pesca que naufraga durante una tormenta y que, durante el viaje de regreso, se encontrará con un extraño anciano que le relatará los eventos acontecidos en la historia de Italia. Tras el nuevo cortometraje  *Casting* (1997), original obra que recrea el proceso de selección de actores para un film de animación de *Blancanieves y los siete enanitos* y una colaboración con Unicef para promocionar los derechos de los niños, Manuli dirige su segundo largometraje animado: *Monster Mash* (2000). En esta película el vampiro Drac, el hombre lobo Wolf y el monstruo Frank deben demostrar que aún son capaces de asustar a la gente.

Su último trabajo hasta la fecha es *Aida degli alberi* (2001), una tradicional película para niños con evidentes influencias de las producciones Disney que parece estar bastante alejada de los primeros cortometrajes del creador. El film, a pesar de un diseño de los personajes ciertamente cuestionable y un argumento algo predecible, cuenta entre sus méritos con el hecho de ser el primer largometraje italiano que ha utilizado para técnicas 3D en su realización y una banda sonora compuesta por el legendario Ennio Morricone. Cuenta la historia de Aida, princesa del reino Arborea, que deberá luchar por restaurar el orden y la paz de su pueblo, en guerra con el reino vecino de Petra. Enamorada de Radares, el hijo del general enemigo, y en conflicto con sus propios ideales, Aida descubrirá el poder del amor y el perdón acompañada de diversos personajes.

Resulta desconcertante comprobar como, en el intento de competir con la animación de otros países, creadores tan brillantes como Manuli terminan por amoldarse a lo que el mercado espera de ellos y nos ofrecen producciones no aportan nada nuevo al género e incluso fomentan los estereotipos y preconcepciones existentes en torno a la animación. Afortunadamente, sus cortometrajes plagados de situaciones surrealistas y extraños gags están ahí como prueba indeleble de su talento, apreciado en varios países y rememorado recientemente en el festival Animadrid. Y es que los dibujos animados tienen un gran potencial artístico que no debe dejar de ser aprovechado en pos del beneficio económico fácil y rápido puesto que, como muchas obras han demostrado, es posible aunar diversión y calidad sin dejar atrás la innovación, el arte y la magia.

### **Una pareja excepcional**

La realización de una pieza audiovisual de animación, sea cuál sea su duración, puede resultar una tarea tremendamente laboriosa en función del grado de complejidad que implique: elaboración de la historia, diseño de personajes, dibujo de los fondos, composición de las animaciones, filmación... Suele ser necesaria la colaboración de varias personas, muchas veces equipos de cientos de personas, para dar vida a esos millares de dibujos estáticos plasmados en papel o acetato que algún día saltarán a nuestras pantallas.

Sin duda, el hecho de implicar a creadores de distinta naturaleza suele traer efectos positivos en la forma de aportaciones creativas o estéticas que terminan superando cualquier concepción prevista por un único individuo. Ya hemos hablado de Bruno Bozzetto y Guido Manuli, que trabajaron juntos en distintas producciones aunque no al mismo nivel, puesto que era frecuente que uno se encargara del guión y otro de la dirección. No obstante, existe en el cine italiano una pareja de animadores que se caracteriza por su profunda colaboración y que comparten un igual poder de decisión sobre las obras que crean en tanto que ambos ejercen como directores. Se trata del dúo compuesto por Emanuele Luzzati y Giulio Gianini.

Emanuele Luzzati, considerado como una de las principales figuras del arte italiano de la posguerra, nació en Génova el 3 de junio de 1921 y se graduó en la Escuela de Bellas Artes de Lausanne. Artista multidisciplinar, su trabajo se ha desarrollado a partir de diversos tipos de manifestaciones y ha sido pintor, ceramista, decorador, ilustrador, escritor, escenógrafo teatral y animador. Su labor ha sido

reconocida en numerosas ocasiones, llegando a crearse en el año 2.000 un museo con su nombre en el Antiguo Puerto de Génova donde se albergan muchos de sus trabajos. Falleció en su ciudad natal a los 85 años tras una larga carrera en la que se incluyen más de cuatrocientas escenografías para espectáculos producidos en Italia y el extranjero así como muchísimos libros ilustrados y varios cortometrajes animados.

Por su parte, Giulio Giannini nació en Roma el 9 de febrero de 1927 y, tras graduarse en la Academia de Bellas Artes, entra en el mundo del cine como director de fotografía, especializándose en el uso del color y siendo uno de los pioneros italianos en tal materia. Ha trabajado en unos ciento veinte documentales, además de largometrajes, y ha ejercido como profesor en el Centro Experimental de Cinematografía.

El encuentro entre estos dos creadores se produce a mediados de los años 50 y, desde entonces, comienzan a trabajar juntos movidos por su interés común hacia las imágenes en movimiento. Luzzati se encargaría de crear los diseños y Gianni se ocuparía de la fotografía y el movimiento de los personajes utilizando una técnica que nada tenía que ver con el dibujo animado clásico: el *décopage*. Este procedimiento consiste en emplear figuras recortadas que son movidas manualmente por el artista y fotografiadas cuadro a cuadro, como si de la técnica de stop motion se tratase.

Tras un par de proyectos inconclusos, *I due guerrieri* (1957) y *Pulcinella: il gioco dell'oca* (1959), y un spot publicitario inédito, Gianni y Luzzati invirtieron dos años de preparación para finalizar su primer cortometraje de animación, titulado *I paladini di Francia* (1960). Pero sería *La gazza ladra* (1964), cortometraje inspirado en la overtura del mismo nombre de Rossini, la obra que les otorgó su primer éxito internacional, llegando incluso a ser nominada al premio Oscar en la edición de 1966. La película muestra, al ritmo de la música y en un estallido de color, la historia de tres reyes que deciden declarar la guerra a las aves y las hacen huir a todas salvo a una urraca que decide permanecer y vengarse de ellos. El sincronismo entre imagen y música resulta del todo fascinante y el modo de caracterizar a los reyes y la urraca muestra el gran talento expresivo de los autores.

Tras varios spots publicitarios más y algunas colaboraciones en films ajenos para los que crearon los títulos de crédito o ciertas secuencias animadas, llegaría *L'italiana in Algeri* (1968), el segundo film basado en la música de Rossini en el que, además de oír la aventura que le da título, también aparece una pieza de *El Barbero de Sevilla*. A comienzos de los setenta, Luzzati y Gianni realizan su propia versión cinematográfica de Ali Babá y el viaje de Marco Polo, historias sencillas que se adaptan de maravilla a

su particular empleo de la técnica del *découpage*, la cual les permite generar una animación fluida y sorprendente. Además de realizar varias cabeceras para series de televisión, el cortometraje *Pulcinella* (1973) cerrará la maravillosa trilogía basada en la música de Rossini.

Dicha obra es uno de los trabajos más acertados de Giannini y Luzzati puesto que, además del perfecto acompañamiento entre imagen y música, consiguen la recreación acertada de un personaje humano con el cual el público se identifica a través de una historia breve y sencilla. Y es que *Pulcinella*, el protagonista, desea ardientemente salir de su vida miserable y librarse de los problemas cotidianos pero es perseguido por figuras represivas que no le dejan alcanzar su objetivo: su mujer, que lo manda a trabajar, y unos policías que lo buscan por haber atentado contra un monumento público. Finalmente, *Pulcinella* consigue volver a su cama para dormir y, por fin, poder soñar. Este aspecto libertario y humanístico de la obra fue resaltado por el director Federico Fellini en la carta que envió a los autores y de la cual se cita un fragmento a continuación<sup>5</sup>.

“He visto vuestro *Pulcinella*. Bien, recordaréis cuánto me había gustado *La gazza ladra*, cuánto había admirado la fantasía figurativa, la creatividad humorística, el sentido de la fábula y las geniales soluciones gráficas de vuestro trabajo; no creía que hubierais podido hacerlo mejor. Con placer les digo que, al contrario, lo habéis logrado. *Pulcinella* es más bello, tiene algo a más, y este “algo más” es preciosísimo y pertenece a la poesía porque se refiere a un sentimiento que en el otro trabajo me parecía menos evidente, y es el sentimiento de lo humano, del sufrimiento, de la necesidad incontenible de la justicia...

Vuestro *Pulcinella*, aun respetando la tradición de la máscara napolitana que lo convierte un clown fantasioso y canallesco, surreal e inmerso en los problemas de la supervivencia animal, cuenta sobretodo el drama grotesco y conmovedor de un hombre que quiere con toda su fuerzas ser libre. ¿No es así?”

Sin duda, el aclamado cineasta captó la esencia más profunda de la obra de Luzzati y Giannini, la cual les valió su segunda nominación a los premios Oscar en 1974. Aun así, son muchos los que consideran que en términos técnicos y expresivos, la obra maestra de estos directores sea probablemente *Il flauto magico* (1978), inspirada en

---

<sup>5</sup> Puede consultarse la versión completa de la carta en <http://www.videoarte.it/monogra/gialuz.htm>

la famosa ópera de Mozart. Con 52 minutos de duración, no solo se trata de su obra más larga sino también la que emplea un mayor número de recursos y efectos, con desfiles de docenas de personajes y brillantes juegos de luces y sombras, como múltiples fondos de colores superpuestos. No obstante, a partir de los años ochenta la actividad de ambos creadores decrece ligeramente y tras realizar una versión de su propio cuento infantil, *I tre fratelli* (1979), los autores toman rumbos algo distintos. Realizarán pequeños trabajos producidos en Suiza, muchos de los cuales ni siquiera saldrán a la luz, pero resulta evidente que su aportación a la animación ha sido inmensa.

La amplia experiencia de Luzzati en diversos campos artísticos no hizo más que potenciar las posibilidades del medio a partir de una mezcla, un diálogo entre distintas manifestaciones expresivas<sup>6</sup>. Así pues, uniendo cine, música, ilustración, movimiento, color y sombra, la obra de estos autores nos acerca, irremediabilmente, al mundo de la fantasía y la imaginación, al mundo de los sueños y la creatividad, al mundo de la libertad más absoluta.

### **Las nuevas generaciones**

Sin duda, el mercado audiovisual a nivel internacional ha ido sufriendo grandes transformaciones a lo largo de las últimas décadas, en las que la concentración de grandes grupos de empresas y el desarrollo económico ha propiciado que muchas industrias nacionales carezcan de las infraestructuras, los medios y las posibilidades necesarias para competir contra aquellas producciones de países plenamente asentados en el mercado. Concretamente, son las distribuidoras de los grandes estudios de Hollywood las que, con unas exorbitantes inversiones en copias y publicidad, inundan nuestras salas de cine con estrenos norteamericanos (la mayoría de escaso o nulo interés cinematográfico) en pos del beneficio meramente económico. Muchos factores deben cambiar para que dicha situación evolucione, tales como la actitud del espectador, las leyes que regulan la distribución o el enfoque de las productoras locales, y finalmente los cines más regionales puedan encontrar su lugar en la gran pantalla.

Ante este nuevo reto, que ataca con mayor dureza a la industria del cine de animación, son varias las medidas que pueden ser tomadas. Una de ellas es la coproducción internacional, que se plantea como una necesidad en tanto que los costos de elaboración de los films son elevados y un único país no podría hacerse cargo de

---

<sup>6</sup> CREUS, Tomás Enrique (2006)

ellos. Además, son varias las ventajas de colaborar con estudios de otras partes del mundo, tales como el enriquecimiento intercultural y el acceso a distintos mercados transnacionales. Precisamente es en este clima de colaboración donde los nuevos talentos de la animación italiana han conseguido desarrollar su trabajo de forma satisfactoria y conseguir una mayor difusión, así como también mejores presupuestos.

Enzo D'Alò destaca por méritos propios en esta nueva ola de animadores italianos puesto que sus obras han sido distribuidas internacionalmente y ha conseguido la atención de la crítica. Nacido en Nápoles en 1953, fue un apasionado músico y comenzó a tocar el saxofón durante su infancia. Su interés por el cine le llevó a elaborar varias bandas sonoras y a partir de 1983 comenzará a trabajar como guionista y director de series de animación. Entre sus trabajos para televisión podemos destacar *Kamillo Kromo* (1993) y la serie *Pimpa: le nuove avventure* (1997).

Su llegada al cine de animación se produciría en 1996 con el estreno de *La freccia azzurra*, una encantadora cinta editada en España bajo el título de *La flecha azul* producida por Italia, Suiza, Alemania y Luxemburgo. Se trata del primer largometraje producido por La Linterna Mágica, estudio de animación que se encuentra detrás de los más recientes films animados italianos, y cuenta la historia de la Befana, una bruja buena que cada Navidad lleva juguetes a todos los niños y niñas de Italia que se han portado bien. Pero cierto año, su ayudante, el codicioso Dr. Scarafoni, quiere obligar a los padres ricos a pagar los juguetes y no piensa dejar nada a los niños y niñas pobres. Para poder llevar a cabo su siniestro plan, consigue que la Befana se ponga enferma pero entonces los juguetes deciden escaparse y suben a la Flecha Azul, un maravilloso tren de madera, para ofrecerse ellos mismos a los niños.

El diseño de los dibujos redondeados contribuye a expresar de manera directa y dinámica la estructura narrativa de la fábula, que nunca llega a forzar o trivializar la profundidad de la temática afrontada. La cinta está dirigida a un público infantil, evidentemente, pero en ella encontramos aspectos como la crítica al consumismo, la necesidad de redescubrir la función educativa del juego o la importancia de los sentimientos de solidaridad, generosidad y gratuidad. Además, el film cuenta con la banda sonora realizada cantautor Paolo Conte que obtuvo el David de Donatello a la Mejor Banda Sonora Original en 1997.

Su siguiente largometraje sería *La gabbianella e il gatto* (1998), estrenada en España bajo el título de *Historia de una gaviota y del gato que le enseñó a volar*. Dicho film fue récord de taquilla en las salas italianas con más de un millón y medio de

espectadores, éxito que se repitió después en otros países como Francia, España o Canadá. Basada en una obra del escritor chileno Luis Sepúlveda, el guión entrecruza dos tramas, ambas desarrolladas en el puerto de Hamburgo. Por un lado, están las conversaciones que mantiene un poeta con su hija, una niña fantasiosa que le ayuda a encontrar palabras, expresiones y argumentos. Y, por otro, están las andanzas de un sufrido gato llamado Zorbas al que una gaviota moribunda confió su huevo y le obligó a hacer tres promesas: no comerse el huevo, cuidar de él hasta que naciera el polluelo y enseñar a éste a volar. Así, Zorbas mimará a la pequeña gaviota Gabi y la instruirá con la ayuda de diversos gatos callejeros. D'Aló recrea el bonito argumento logrando una estilizada animación de sugestiva resolución visual, sobre todo en las escenas oníricas. Así pues, nos encontramos ante una bella parábola que hace una encendida apología de la tolerancia, la ecología, la solidaridad, la amistad y el valor de la literatura.

En el año 2001 llegaría la coproducción italo-germana *Momo alla conquista del tempo*, titulada en España como *Momo: una aventura contrarreloj*, una adaptación de la obra homónima de Michael Ende por muchos conocida: la pequeña y huérfana protagonista vive en medio de las ruinas de un antiguo anfiteatro hasta que los Hombres de Gris irrumpen con el objetivo de robar el tiempo. Casiopea, una tortuga mágica, la conducirá hasta el Maestro Hora, el único que puede detener a los villanos. La cinta hace gala de una sencillez narrativa y un interesante empleo de la música para mantener la crítica a los peligros de la sociedad moderna y la falta de utopías de la humanidad, así como la tensión narrativa, el halo poético y la conjunción de mundos reales y fantásticos que perviven en esta obra. Por su parte, *Opopomoz* (2003) es una película de animación dedicada a Nápoles, su ciudad natal, y a la tradición del belén, producida por Italia, Francia y España. Narra la historia de Rocco, un pequeño cuya familia espera un bebé para el 25 de diciembre. Él cree que el recién nacido le robará el amor de sus padres y, mientras tanto, tres diablillos llegan a la tierra con la misión de convencer a un ser humano para que impida nacer al niño Jesús.

Posteriormente, trabaja en el largometraje *La Tempesta*, adaptación libre de William Shakespeare, con dibujos de Moebius y música de David Rhodes, que marcará su debut en la técnica de animación en 3D. Se trata de un paso más en la carrera de un artista que ha conseguido llamar la atención sobre la industria de la animación italiana y conseguir que sus trabajos sean vistos y apreciados en la mayor parte de Europa y América. Sin duda, sus obras apuestan por la magia, la imaginación y la literatura como elementos indispensables para un entretenimiento de calidad sin obviar, en cierto modo,

la crítica a la sociedad actual y la defensa de determinados valores. Su experiencia y conocimiento del medio le han valido el reconocimiento internacional, como demuestra su pertenencia al jurado del festival Animadrid en su edición de 2006.

Maurizio Forestieri es otro de los jóvenes creadores que vienen a impulsar el panorama de la animación italiana. Además de colaborar en los departamentos de animación de las producciones más importantes que se han estrenado en los últimos años (*La freccia azzurra*, *La gabbianella e il gatto*, *Monster Mash*, *Aida degli alberi*), desde finales de los años ochenta ha ido realizando sus propios cortometrajes, los cuales le han proporcionado cierto prestigio en forma de nominaciones a importantes premios. El primero de ellos sería *Pas-ta-shoot-ah* (1988), nominado a la Palma de Oro por el mejor cortometraje en la edición de Cannes, al cual le seguirían *Amoroso* (1991), aspirante al Oso de Oro en Berlín, y *Domo* (1995), que le valió una nueva nominación en Cannes.

Finalmente en 2003 saltaría a la dirección del largometraje animado con *Totò Sapore e la magica storia della pizza*, un film libremente inspirado en el cuento *El prisionero Cook* de Roberto Piumini. La película narra las aventuras de Totò Sapore, un pobre cantante cuyo mayor anhelo es convertirse en chef y que verá sus sueños cumplidos cuando recibe cuatro ollas con la habilidad mágica de convertir cualquier porquería en deliciosos alimentos. Gracias a este poder y a su amigo Pulcinella, conseguirá convertirse en el cocinero del rey de Nápoles pero una despiadada bruja intentará arrebatarle las cazuelas de cualquier modo. Nos encontramos ante una película con un ritmo vertiginoso, muchas canciones y personajes alocados en el que destaca la utilización de modelados en tres dimensiones en ciertas secuencias y que viene a ser un homenaje al carácter de los napolitanos así como a la pizza, plato típicamente italiano que ha conquistado a todo el mundo.

Por su parte, Iginio Straffi, animador que también colaboró en *La freccia azzurra*, ha cosechado grandes éxitos con sus series de televisión animadas. *Winx Club* (2004), serie creada y dirigida por Straffi ha alcanzado una importantísima relevancia a nivel mundial de tal modo que en el año 2005 podía verse en más de 150 canales de televisión de todo el mundo. Dicha serie, de la que se han realizado tres temporadas hasta la fecha, cuenta las aventuras de seis hadas adolescentes que asisten a una escuela mágica y deberán enfrentarse a numerosos peligros para vencer a las fuerzas del mal. La serie cuenta con una importante línea de merchandising que ha contribuido a aumentar su popularidad entre las pre-adolescentes de medio planeta. Además, en 2007 se estrenó



*Winx club - Il segreto del regno perduto*, un largometraje basado en la serie escrito y dirigido por Iginio Straffi y realizado por animación digital en el que las chicas del Club Winx deberán enfrentarse a sus peores pesadillas. Una de ellas, Bloom, deberá penetrar en las profundidades de la dimensión oscura para poder salvar a sus padres y finalmente aclarar el secreto de sus orígenes. En España dicho film se estrenará el 25 de julio y la serie de televisión puede ser vista a través de Canal 2 Andalucía.

Además del macro éxito que ha supuesto *Winx Club*, Straffi también ha creado *Monster Allergy* (2006), una serie de animación producida por Italia, Francia y Alemania basada en un cómic que cuenta las aventuras de Ezekiel Zick, un niño que gracias a las múltiples alergias que padece puede ver toda clase de monstruos. Todo esto junto con su habilidad para dominar a algunos de ellos, hace que se dedique a controlar a los que si bien son inofensivos, podrían ocasionar problemas en el mundo.

Parece evidente, por tanto, que el futuro de la animación está asegurado. Quizás se echen de menos algunas pinceladas del humor centelleante y la fina ironía que destacaban en las obras de Bozzetto o la voluntad artística y la calidad estética que emanaban de los proyectos musicales del dúptico Luzzatti-Giannini. Aun así, son varios los creadores italianos que han conseguido ocupar un hueco destacable en el competitivo panorama mundial de los dibujos animados y, a buen seguro, continuarán desarrollando sus carreras para asombrar y fascinar a grandes y pequeños con sus próximas obras. Y es que la imaginación y la fantasía no entienden de edades...

## **Filmografías de los autores seleccionados**

### **Bruno Bozzetto**

*Neuro* (2004)

*Looo* (2004)

*Femminile & maschile* (2004)

*Spaghetti Family* (2003)

*Life* (2003)

*Olympics* (2003)

*Adam* (2002)

*Yes & No* (2000)

*I cartoni dello zecchino d'oro* (1999)

*Europe & Italy* (1999)

*Help?* (1995)

*Drop* (1993)

*Dancing* (1991)

*Big Bang* (1990)

*Cavallette* (1990)

*Man and His World* (1990)

Mistertao (1988)  
Sotto il ristorante cinese (1987)  
Baeus (1987)  
Sigmund (1984)  
Sandwich (1984)  
Moa Moa (1984)  
Tennis Club (1982)  
Baby Story (1978)  
Allegro non troppo (1977)  
Striptease (1977)  
Le vacanze del signor Rossi (1976)  
Il signor Rossi cerca la felicità (1976)  
I sogni del signor Rossi(1976)  
Self Service (1975)  
Gli sport del signor Rossi(1975)  
La cabina (1973)  
I sottaceti (1971)  
Ego (1969)  
Vip, mio fratello superuomo (1968)  
Vita in scatola, Una (1967)  
Il signor Rossi compra l'automobile (1966)  
West and soda (1965)  
Il signor Rossi al mare (1964)  
Il signor Rossi va a sciare (1963)  
Il due castelli (1962)  
Alfa Omega (1961)  
Un oscar per il signor Rossi (1960)  
Tapum! La storia delle armi (1958)

### **Guido Manuli**

*Aida degli alberi* (2001)  
*Monster Mash* (2000)  
*Children Have the Right to Protection from Works That Threatens Their Health, Education or Development* (1998)  
*Casting* (1997)  
*L'eroe dei due mondi* (1994)  
*Volere volare* (1991)  
*Stripy* (1990)  
*Istruzioni per l'uso* (1989)  
*+1 -1* (1987)  
*Incubus* (1985)  
*Solo un bacio* (1983)  
*Erection* (1981)  
*S.O.S.* (1979)  
*Fantabiblical* (1977)

### **Emanuele Luzzati y Giulio Giannini**

*Jerusalem* (1990)

*Contrappunto bestiale* (1986)  
*Concerto per gatti* (1985)  
*Pulcinella e il pesce magico* (1981)  
*L'uccello di fuoco* (1981)  
*La donna serpente* (1979)  
*I tre fratelli* (1979)  
*Il flauto magico* (1978)  
*L'augellin belvedere* (1975)  
*Turandot* (1974)  
*Pulcinella* (1973)  
*Il viaggio di Marco Polo* (1971)  
*Alì Babà* (1970)  
*L'italiana in Algeri* (1968)  
*La gazza ladra* (1964)  
*Castello di carte* (1962)  
*I paladini di Francia ovvero il tradimento di Gano di Maganza* (1960)  
*Pulcinella: il gioco dell'oca* (1959)  
*I due guerrieri* (1957)

### **Enzo D'Aló**

*Opopomoz* (2003)  
*The Adventures of Marco & Gina (Sopra i tetti di Venezia)* (2002)  
*Momo alla conquista del tempo* (2001)  
*La gabbianella e il gatto* (1998)  
*Pimpa: le nuove avventure* (1997)  
*La freccia azzurra* (1996)  
*Kamillo Kromo* (1993)

### **Maurizio Forestieri**

*Totò Sapore e la magica storia della pizza* (2003)  
I cartoni dello zecchino d'orom (1999)  
*Domo* (1995)  
*Amoroso* (1991)  
*Pas-ta-shoot-ah* (1988)

### **Iginio Straffi**

*Winx club - Il segreto del regno perduto* (2007)  
*Monster Allergy* (2006)  
*Winx Club* (2004)  
*Tommy & Oscar* (1999)

### **Bibliografia**

BERKINS, Russel (2007): “Co-Production Italian Style” en *Animation World Magazine*. Versión digital disponible en [http://mag.awn.com/index.php?ltype=pageone&article\\_no=3434](http://mag.awn.com/index.php?ltype=pageone&article_no=3434).

CREUS, Tomás Enrique (2006): “Entre el teatro y el cine de animación: apuntes sobre la obra de Emanuele Luzzati” en *Telón de Fondo, Revista de Teoría y Crítica Teatral*, número 4, diciembre de 2006. Versión digital disponible en [www.telondefondo.org](http://www.telondefondo.org)

GREGO, Antonio: “Breve storia del cinema d'animazione in Italia”. Versión digital disponible en <http://www.mardukkina.it/indexPage.asp?IDPage=316>

GREGORI, Michelangelo: “Internista esclusiva a Bruno Boceto”. Versión digital disponible en [http://www.ilcorto.it/iCorti\\_INT/Bozzetto.htm](http://www.ilcorto.it/iCorti_INT/Bozzetto.htm)

RONDOLINO, Gianni: “Il cinema di Gianini e Luzzati”. Versión digital disponible en <http://www.videoarte.it/monogra/gialuz.htm>

SÁENZ VALIENTE, Rodolfo (2006): *Arte y técnica de la animación*, Ediciones de la Flor, Argentina.

WRIGHT, Jean Ann (2005): *Guionización y desarrollo de la animación*, Escuela de cine y video, Guipúzcoa.