

Cultura

& SPETTACOLI

CINEMA

Grandi star per il nuovo film di Allen

Nicole Kidman è entrata nel cast del nuovo film ancora senza titolo di Woody Allen di cui fanno già parte Antonio Banderas, Josh Brolin, Anthony Hopkins, Freida Pinto e Naomi Watts. Il film è prodotto con i finanziamenti della spagnola Mediapro, che ha finanziato anche il precedente film di Allen *Vicky Cristina Barcelona*. Le riprese dovrebbero cominciare quest'estate a Londra.

A COLLODI

Un Pinocchio gigante dalla Svizzera

Costruito nella storica ditta di carpenteria Atelier Volet di Saint Legier (VD) un gigantesco Pinocchio in legno, alto 16 metri, è giunto dopo un complicato viaggio attraverso il Gran San Bernardo e Genova nel villaggio di Collodi in provincia di Pistoia. Proprio nell'antico borgo patria di Carlo Lorenzini, creatore del celebre burattino, il Pinocchio da primato verrà inaugurato sabato prossimo.

L'animazione giapponese a Locarno

Presentato a Tokyo il grande evento «Manga» della 62. edizione

Era stato annunciato tempo fa a Torino e ieri *Manga Impact*, il grande evento dedicato all'universo dell'animazione giapponese che sarà uno dei punti forti del prossimo Festival del film di Locarno. È stato presentato a Tokyo dal presidente Marco Solari. Nel corso di un ricevimento tenutosi all'Ambasciata svizzera, *Manga Impact* (che dopo Locarno verrà accolto dal Museo del Cinema di Torino in collaborazione col quale è stato realizzato) è stato illustrato ai professionisti del cinema e alla stampa giapponese. Una retrospettiva, una serie di anteprime internazionali, una mostra, una pubblicazione e un sito web: sono questi gli ingredienti con cui *Manga Impact* scandaglierà il variegato mondo che ruota attorno all'animazione giapponese, dai suoi prodotti più commerciali a quelli indipendenti, dal cinema ai fumetti, ai videogiochi, attraverso una storia culturale lunga e articolata. Per saperne di più, abbiamo chiesto al direttore del Festival, Frédéric Maire, di fornirci qualche dettaglio.

L'INTERVISTA FRÉDÉRIC MAIRE

■ Perché dedicare una mostra e una retrospettiva al cinema di animazione giapponese?

«A mio parere ci sono due punti importanti da sottolineare che giustificano la necessità di realizzare un tale progetto: il primo è che spesso quando si parla di animazione giapponese si parte da un presupposto negativo. L'animazione giapponese è arrivata da noi verso l'inizio degli anni Settanta attraverso le serie televisive. Queste serie sono state subito criticate dai media e dai genitori perché violente e difficilmente comprensibili da noi. I lungometraggi sono arrivati invece molto dopo, perché nonostante tutto si sono create delle comunità di persone a cui questo genere piaceva. Ci è sembrato quindi importante andare oltre, anche perché questo presupposto negativo esiste ancora tra molte persone e a volte anche chi ama il cinema di animazione quando sente parlare di produzioni giapponesi storiche un po' il naso. In secondo luogo era importante cercare di spiegare la storia del fumetto e della cinematografia di animazione giapponese - da noi ancora non molto conosciuta - fin dalle sue origini che risalgono a quasi un secolo fa, mentre la produzione di origine Manga risale invece agli anni Cinquanta,

perché vi sono dei risvolti culturali molto importanti. Si tratta quindi di un universo molto ricco che va ben oltre il solo Miyazaki, con registi da noi poco conosciuti ma che sono degli autori in senso pieno e che hanno un valore straordinario».

Come nasce il progetto «Manga Impact» e la collaborazione con il Museo Nazionale del Cinema di Torino?

«Il progetto nasce essenzialmente da un'idea di Tiziana Finzi, che al momento era delegata alla direzione artistica e responsabile della programmazione del Festival di Locarno, che ha sempre avuto un rapporto stretto con il Giappone e ha desiderato realizzare qualcosa che riguardasse l'universo del Manga. Il tutto si collega comunque con la storia del Festival di Locarno che da quindici anni ormai, ed è stato uno dei primi festival in Europa a farlo, presenta in selezione ufficiale dei film d'animazione giapponesi. Questi due elementi hanno fatto nascere l'idea di dedicare una retrospettiva a questo genere cinematografico. Una retrospettiva dedicata però non solo al cinema, ma a tutto quello che ruota intorno alla cinematografia d'animazione giapponese, quindi i fumetti, i videogiochi e tutte le implicazioni storiche e sociali che ci possono essere nel progetto. La nascita della collaborazione con Torino è stata quasi una ovvia conseguenza, nel senso che un progetto così ampio, che richiede una vasta fase di ricerca, sia per quanto riguarda i lungometraggi e le serie



televisive sul tema, ma anche per gli oggetti e i reperti museali, nonché per la realizzazione di un libro, ha fatto nascere l'idea che tale "massa di materiale" non dovesse essere fruibile soltanto nel periodo del Festival a Locarno. Ci è sembrato quindi importante far sì che "Manga Impact" diventasse un progetto globale che potesse avere una vita ben più lunga dei dieci giorni del Festival. Era quindi naturale cercare la collaborazione con il Museo Nazionale del Cinema di Torino. Sia per via della vicinanza con il Piemonte e sia perché da tempo abbiamo una collaborazione con la Film Commission Piemonte, ma in particolare perché il museo e le sue attività sono delle realtà molto importanti non solo in Italia. Ci siamo recati quindi a Torino e abbiamo incontrato Alberto Barbera, il direttore del Museo del Cinema, e dopo una brevissima discussione si è deciso di iniziare questa collaborazione».

Cosa troveranno a Locarno i visitatori della mostra e gli spettatori del Festival del Film?

«Dire oggi cosa troveranno di preciso è un po' prematuro, in quanto stiamo ancora allestendo l'insieme della mostra, del festival e



MANGA IMPACT Non è la prima volta che il Festival di Locarno si apre all'animazione del Sol Levante (sopra, un'immagine del film *Appleseed*, passato in Piazza Grande qualche anno fa). Ma l'evento della 62. edizione, in programma dal 5 al 15 agosto, si configura come unico nel suo genere. Sotto il direttore del Festival Frédéric Maire e il logo di *Manga Impact*.

di tutto il resto. Ovviamente vi sono tre elementi chiave: la retrospettiva, quindi lungometraggi - una sorta di selezione per proporre un modello di quello che è stato realizzato fino ad oggi, con opere conosciute e speriamo anche opere ancora sconosciute da noi - cortometraggi e serie televisive, ovvero tutto il panorama di quello che è l'animazione giapponese, dalle opere magari più "commerciali" a quelle di sperimentazione più vicine alle arti visive. Per quel che riguarda la mostra l'idea è che il visitatore possa entrare in un universo Manga che non sia solo cinema e animazione, ma anche tavole e disegni, comics, oggetti di vario genere, giocattoli grandi e piccoli e un'ampia selezione del vasto mondo dei videogiochi. Tutto quello quindi che oggi in Giappone fa sì che l'immaginario Manga appartenga di fatto alla cultura del paese.

Sarà inoltre possibile trovare un libro, edito in diverse lingue, che sarà una sorta di porta d'entrata, di facile accesso, al vasto universo della cinematografia d'animazione giapponese. Infine al tutto si aggiunge un sito Internet, www.mangaimpact.ch, oggi ancora in fase di allestimento, ma che si amplierà giorno dopo giorno per diventare una sorta di piattaforma di scambio su questo universo».

Quando avete pensato di realizzare una retrospettiva sul cinema di animazione giapponese non avete temuto che almeno una parte degli affezionati di Piazza Grande potesse «storcere il naso»? Probabilmente per alcuni Goldrake, i Manga e gli altri eroi a colori del Sol Levante non sono altro che «cartoni animati».

«Innanzitutto la retrospettiva non sarà in Piazza Grande, ma in altre sedi a Locarno, in modo che coloro che non amano assoluta-

mente il cinema di animazione e magari in particolare l'animazione giapponese possano in qualche modo "evitarla" e vedere quindi altre cose. Ovviamente ci sarà una serata in Piazza per proporre, speriamo, un film nuovo giapponese. In fondo non bisogna dimenticare che anche a Venezia nell'edizione del 2008 ci sono state in concorso ben due novità di grande richiamo come i film di Hayao Miyazaki e Mamoru Oshii. Credo quindi che ormai il cinema di animazione, e quello giapponese in particolare, esiste come un genere a sé ed ha diritto alle migliori sale e ha quindi diritto anche a Piazza Grande a Locarno. Può darsi che ci sarà una minoranza di persone che storceranno il naso davanti alla cinematografia di animazione giapponese. Noi speriamo che questa retrospettiva e la mostra possano far nascere la curiosità in molti spettatori e che decidano poi di scoprire anche autori quali Osamu Tezuka, Mamoru Oshii, Isao Takahata, Hayao Miyazaki, grandi registi come lo sono altri registi di cinema di animazione occidentale, come per esempio Tim Burton».

Marco Della Bruna

PLURILINGUA

IL LINGUAGGIO GIORNALISTICO NELL'ERA DELL'«INFOTAINMENT»

MAURIZIO DARDANO

Ahinoi! Un pericolo incombe sulla nostra società: la noia. Sono in molti a crederlo: soprattutto gli addetti alla comunicazione di massa. Che cosa succede? Abituato ai ritmi della televisione, appagato da Internet, divertito dai vari videogiochi entrati nel nostro modo di considerare il mondo, l'uomo di oggi incontra qualche difficoltà a trasformarsi in un lettore attento e paziente. Prende in mano un libro o un giornale, ma se il discorso non è breve, facile e divertente, c'è il caso che il nostro uomo si annoi e quindi «cambi canale» rapidamente. Bisogna essere brevi e divertenti: questa è la parola d'ordine. La televisione ha fatto scuola e questo modello è imitato da molti. Gli addetti ai lavori hanno promosso nei media sia la «diversificazione» (cambiare spesso argomento), sia la «velocizzazione dei processi di trasmissione dell'informazione». Bisogna diversificare, correre e, naturalmente, riprendere i colori e lo stile del pic-

colo schermo. Per chi s'interessa di questi fenomeni la prima cosa da osservare è la moltiplicazione e la contaminazione dei formati e dei generi, causa e, al tempo stesso, effetto dell'allargamento dei temi. Il prodotto più visibile di questa contaminazione è l'«infotainment». Come dire: caro lettore, ti do le notizie, ma al tempo stesso voglio (anzi devo) divertirti. L'addetto ai lavori, quando racconta qualcosa o dà un'informazione o giudizio, deve innanzitutto muovere guerra alla noia: di qui la necessità di cambiare di continuo la focalizzazione narrativa per il timore di tediare il lettore o lo spettatore. Così la grammatica giornalistica è costretta a coniugare di continuo temi diversi tra loro, a riciclare cose serie in cose meno serie, a saltabeccare tra un argomento e l'altro, mescolando fatti, commenti, battute, ammiccamenti vari. Per rincorrere la televisione i nostri quotidiani hanno adottato il «full color» e fotografie di grande for-

mato, che spesso superano l'estensione degli articoli. Ma è soprattutto la lingua ad aver cambiato pelle. Un tempo esisteva il linguaggio giornalistico: lo si riconosceva subito, anche a distanza. Oggi il linguaggio giornalistico c'è e non c'è: appare molto mescolato, frullato con altri linguaggi. Vediamo qualche esempio del fenomeno. Un tempo i giornali della sinistra italiana erano austeri: discorsi sobri e realistici (anche se non privi di qualche punta retorica), ma nel complesso discorsi concentrati sui fatti. Oggi le cose sono cambiate: anche «l'Unità», «Il Manifesto» e «Liberazione» danno grande spazio al divertimento e al gioco linguistico. Come negli altri quotidiani, la cronaca è diventata un racconto, pieno di allusioni e di ammiccamenti. Nella prima pagina dominano grandi foto. I titoli sono giochi di parole, non sempre chiarissimi (presuppongono un lettore di buona memoria). Anche «l'Unità» scherza. Ecco qualche titolo recente e

diventato quasi incomprensibile a distanza di pochi giorni; sono legati ai fatti in modo tale che debbo necessariamente aggiungere una spiegazione: «La scoria / si ripete» (siamo all'indomani dell'accordo Berlusconi-Sarkozy sulla costruzione di centrali nucleari; «scoria» sostituisce «storia»); «Ronda anomala» (gli ausiliari della sicurezza cittadina sono confrontati con l'«onda anomala, lo tsunami»). Oppure, in «Tuttolibri» (supplemento della Stampa) ho letto di recente un breve articolo, scritto da un noto studioso. Titolo: «Affrontare i testi a colpi di karatè». Parlando di Gianfranco Contini e di Roberto Longhi, si afferma: «Nelle loro indagini essi erano capaci di sorprendere il punto segreto, l'ombelico attorno a cui si costituiva l'intero sistema dello scrittore o del pittore studiato e li portavano un magistrale colpo di karatè». Bella mossa! Ma, perbacco, questo colpo avrà colpito anche i lettori di «Tuttolibri»?