

# GIANNALBERTO BENDAZZI

## Il cinema d'animazione africano

Se il tema è “Il cinema d’animazione africano,” lo svolgimento può avere solo forma di domanda: che cosa *veramente* ne sappiamo noi? Che cosa *veramente* ne sa chiunque? Tra le forme d’espressione del XX e XXI secolo, l’animazione è unanimemente considerata—da tutti coloro che vi hanno posto mano—la meno esplorata, la più sottovalutata e la maggiormente sommersa di equivoci.

In questa cornice già scoraggiante, l’animazione africana è nelle condizioni peggiori. Prendiamo in esame le fonti scritte: oltre a qualche studio monografico sul cineasta, artista e uomo di teatro William Kentridge (Repubblica Sudafricana), ai preziosi ma magri lavori di raccolta dello storico elvetico Bruno Edera,<sup>1</sup> e al non meno magro capitolo sulla materia della mia storia mondiale del cinema d’animazione<sup>2</sup> ciò che noi extra-africani sappiamo (e, direi, non solo noi) lo deriviamo unicamente da un quaderno di 48 pagine, *Hommage au cinéma d’animation d’Afrique noire*.<sup>3</sup>

Traduco qualche riga significativa dal saggio di Jean-Claude Matumweni Mwakala “Aspects sociologiques du cinéma d’animation africain” ivi contenuto.

La produzione di un film, si sa, esige investimenti rilevanti, e i Paesi che hanno sviluppato una cinematografia prospera e di qualità hanno cominciato investendo in questo settore. In Africa non esiste industria cinematografica, e gli investimenti hanno luogo soprattutto attraverso la formula della co-produzione. L’assenza di mezzi risulta dunque la regola, benché alcune osservazioni possano spingerci a relativizzare questa opinione. Si può ricordare lo sperpero dei fondi da parte dei poteri pubblici. Ma vi è

anche la mancanza di un'autentica volontà di agire. Per esempio si potrà ricordare che la Fondation Ndaya International aveva trovato i mezzi per finanziare, paritariamente con la Francia, la serie *Kimboo*, del costo di circa 12 milioni di franchi francesi. Si sa anche che in certi Paesi arabi i cineasti potevano far conto su una politica di sostegno da parte dei poteri pubblici: è il caso della Tunisia, le cui produzioni sono state rese possibili grazie alle sovvenzioni del Ministero della cultura.

Riassumendo, Matumweni Mwakala indica al passivo dell'animazione africana una carenza d'infrastrutture, una carenza d'investimenti e una carenza d'imprenditorialità. Ha ragione? Se i film d'animazione che egli prende a modello sono la cinquantina di episodi della serie ivoriano-francese *Kimboo*, certamente sì.

Traduco qualche altra riga, stavolta dal saggio di Benjamin Benimana “L'esthétique du cinéma d'animation africain.”

La domanda che occorrerebbe porsi è probabilmente questa: che genere di film animati guarda il telespettatore africano? Come si può indovinare, la maggior parte delle reti televisive africane trasmettono disegni animati a basso prezzo prodotti in Occidente, in India e soprattutto in Giappone.

Ha ragione? Verosimilmente sì, ma perché parla di “telespettatore”? Forse che esistono solo i “telespettatori” nella fruizione dell'animazione?

Traduco ancora, stavolta dal saggio di Ngwarsungu Chiwengo “Le film d'animation africain vu de l'Amérique: Le cas de *Muana Mboka* de Kibushi Ndjate Woot.”

*Muana Mboka* (cortometraggio di Jean-Michel Kibushi Ndjate Woot, Repubblica Democratica del Congo, *n.d.r.*) è un prodotto importante da molti punti di vista. A partire dal momento in cui i bambini africani e dei Paesi in via di sviluppo sono esposti ai film occidentali che marginalizzano ed eliminano le popolazioni nere dal loro ambiente, i disegni animati africani hanno un ruolo preponderante nell'educazione della gioventù.

Ha ragione? Verosimilmente sì, ma perché parla de “i bambini,” perché parla de “l'educazione della gioventù,” senza porsi il dubbio che l'animazione possa essere diretta a un pubblico che non sia unicamente quello dei bambini?

Potrei aggiungere, per lo spettatore veramente all'oscuro di tutto, che qualche produzione esistette in passato in Egitto (*Mish Mish Effendi* dei fratelli Frenkel) e che una produzione di una certa consistenza esiste oggi; che il Maghreb ha dato qualche contributo

non trascurabile; e che altri lavori sono man mano venuti alla luce nel corso dell'ultimo quindicennio proprio grazie alla formula della co-produzione su cui insisteva poco sopra Jean-Claude Matumweni Mwakala.

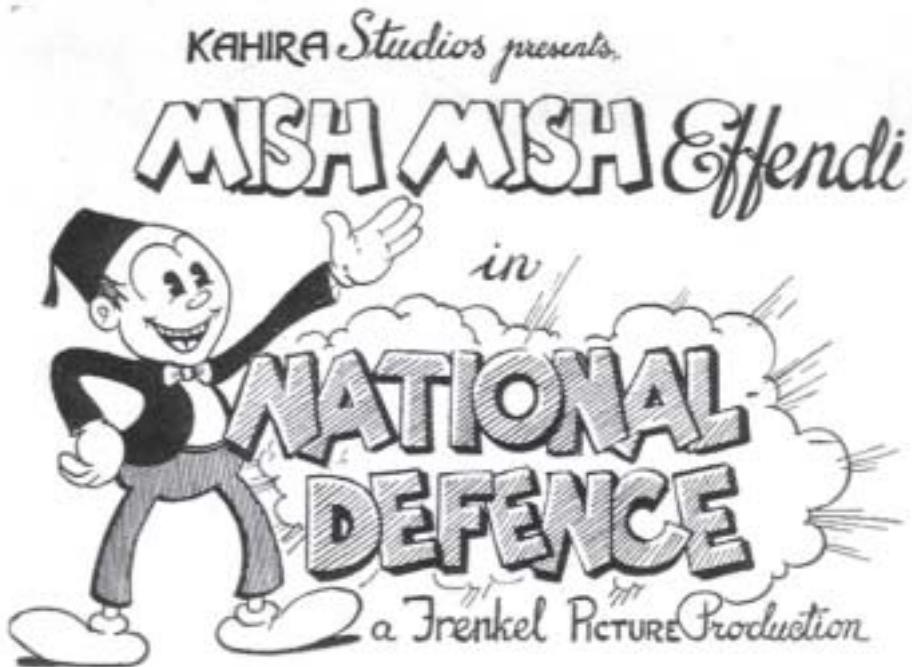


Figure 1: Propaganda film made in the 1940s by the Frenkel Brothers.  
Copyright Didier Frenkel

A questo punto, tuttavia, mi sento obbligato a dichiarare che non comincerò a esprimere il mio punto di vista sul poco che so dell'animazione africana se prima non avremo dipanato alcuni preconcetti.

Primo preconcetto: il cinema d'animazione *non* è un cinema per bambini. Può esserlo e spesso lo è; ma non diversamente da come vi sono un cinema di live-action per bambini, una musica leggera per bambini, una letteratura per bambini. Il cinema d'animazione è *un cinema*, fratello gemello di quello di live-action, con una sua storia specifica, una sua estetica specifica, un suo mercato specifico, eccetera.

Secondo: il problema dei telespettatori e delle telediffusioni riguarda non il cinema d'animazione dell'Africa Nera, ma invece l'intero mercato mondiale (più precisamente:

globalizzato) della comunicazione di massa. Scorporarlo da esso, e analizzarlo o come un problema “africano” o come un problema “dell’animazione,” significa fare un errore irrimediabile di diagnosi.

Terzo: il cinema d’animazione non ha necessariamente bisogno di grandi investimenti, e nemmeno di grandi infrastrutture e di una speciale imprenditorialità. L’esempio di Moustapha Alassane, pioniere dell’animazione africana e cittadino di uno degli Stati più poveri del mondo, il Niger, lo dimostra. Nel 1962 l’intellettuale nuovaiorchesi Dwight Macdonald pubblicò un libro dal titolo *Against the American Grain* (Random House), che conteneva il saggio “Masscult and Midcult.” Macdonald era un uomo bizzoso e contraddittorio, ma non privo di acume. In quel suo saggio divenuto classico sosteneva che la comunicazione si era ormai tripartita in una cultura di massa (Masscult), in una cultura indirizzata alla piccola borghesia (Midcult), e in una cultura riservata a pochi specialisti (Highcult). Esemplificando: nella letteratura, Masscult sono i romanzi di Barbara Cartland e nell’animazione le serie televisive giapponesi; nella letteratura, Midcult sono i romanzi di Stephen King e nell’animazione i lungometraggi di Disney; nella letteratura, Highcult sono le poesie del premio Nobel Czeslaw Milosz, e nell’animazione i cortometraggi premiatissimi (ai festival specializzati) del russo Juri Norstein.<sup>4</sup>

I sociologi e gli economisti storceranno il naso perché lo stato delle cose è certamente molto più complicato di così, ma grosso modo, a quarant’anni di distanza, la tripartizione funziona ancora per ragionare sul nostro tema, e anzi i suoi compartimenti si sono fatti persino più stagni.

Se ci poniamo delle domande sul cinema d’animazione africano dobbiamo quindi, innanzitutto, sapere di quale cinema d’animazione stiamo parlando.<sup>5</sup> In un certo senso la scarsità della produzione africana ci aiuta ad analizzarla abbastanza bene nella sua gran maggioranza.

Comincerei proprio dallo Highcult e dal pioniere Moustapha Alassane. I suoi film sono stati visti e premiati in vari festival di tutto il mondo, egli stesso ha viaggiato non poco ed è stato membro di giuria a festival prestigiosi (a mia conoscenza, almeno ad Annecy e a Clermont-Ferrand). Nonostante questo, come autore può essere considerato un “naïf.” Nel cortometraggio del 2001 *Kokoa 2* (gradevole remake di un film del 1985, con un camaleonte lottatore che cambia colore, diventando rosso, quando si accalda per abbattere l'avversario), commette gli stessi “errori” di timing, di sceneggiatura e di ripresa che commetteva in *Bon Voyage, Sim*, che risale al 1966 e che fu il suo primo film che vidi. Il fatto è che Alassane non ha studiato l'animazione. L'ha inventata. Non ha adottato il timing, le regole di ripresa, di sceneggiatura, di editing dei professionisti californiani o parigini. Si è tenuto i propri. Che ne fanno un cineasta originale, forse sgradito a chi ha il palato omogeneizzato dei fast food o delle multisale, ma certamente gradito (per sua stessa dichiarazione) ai molti a cui presenta le proprie pellicole nel suo Paese. Un “naïf” non è un troglodita che la Divina Provvidenza ha dotato di genialità inspiegabile: è un creatore che non vuole o non sa piegarsi alle accademie, alle codificazioni, alle copie dal vero e alle teorie dei colori. Quanto allo stile, se chi comunica ha qualche cosa d'interessante da dire, di sicuro gli presteremo attenzione anche se il suo stile non si confà alle nostre abitudini. Moustapha Alassane ci presenta il punto di vista di un africano, espresso attraverso mezzi tecnici estremamente semplici e poco costosi, come pupazzi animati, disegno diretto su pellicola, poco altro; appena meno semplici e appena più costosi della scultura o della pittura, arti tradizionali e popolari esistenti da millenni. Animali di tutti i giorni appaiono riproposti tali quali sono (e quindi non caricaturali): penso al simpatico camaleonte di *Kokoa*, o ai ranocchi che si gonfiano come baldanzosi e inutili capi di Stato umani di *Bon voyage, Sim*.



Figure 2: *Kokoa 2* (Moustapha Alassane, Niger, 2001)  
Copyright Moustapha Alassane

Un discorso non diverso può essere fatto per *Muana Mboka* del già citato Jean-Michel Kibushi Ndjate Woot. La trama è quasi inconsistente: un ragazzino di strada come ce ne sono migliaia nelle grandi città africane, che vive di astuzie e furtarelli, salva la vita a un ministro (ironicamente proprio quello dei lavori pubblici, la cui ambulanza s’impantana mentre lo conduce all’ospedale) ottenendo una ricompensa e molte invidie. Un film realista (o neorealista, se preferiamo), duro, di denuncia; fatto con colori belli e violenti, un sonoro fragoroso e “in diretta,” personaggi di carta ritagliata e un dispendio economico certamente non alto. Kibushi Ndjate Woot, a differenza di Alassane, non si è formato con le sue sole forze. Ha studiato cinema in Europa e le regole del “professionismo” cinematografico non gli sono ignote; eppure spesso e volentieri le ignora e passa a un timing del tutto personale, a un tipo d’inquadrature e di movimenti volutamente sgraziato, con la consapevolezza che il tema è più importante del tempo che gli costerebbe levigare la forma.

Ma Alassane e Kibushi si esprimono attraverso (ripeto la parola) mezzi, non passano attraverso filtri. In che cosa consistono i filtri? I filtri sono i grandi investimenti che

inevitabilmente devono generare ancor più grandi profitti, gli ampi studios che devono pagare lauti stipendi e dotarsi di attrezzature e di software, le strategie di marketing e di dumping che permettono ai distributori di esportare a basso prezzo le serie televisive. In una parola, l'industria. Nonché—filtri immateriali, ma certamente non meno condizionanti—l'idea di dover fare entertainment rivolto ai soli bambini, oppure propaganda politica, o etnica, o educativa.

Chi accetta questi filtri accetta tutto ciò che ne consegue. Farà film o serie televisive filtrati, innocui, predigeriti, tutti uguali, tranquillizzanti. Film basati su stereotipi accettati in ogni dove di movimento, mimica, di narrazione, di caratterizzazione, di effetti speciali (come la “Disney Dust,” ovvero le stelline rifulgenti che accompagnano ogni metamorfosi, ben presente nella serie *Samba et Leuk*).

Non ha senso, a questo punto, lamentarsi per la discriminazione, per il Nord del mondo contro Sud del mondo, per i bianchi contro i neri, per i colonizzatori contro i colonizzati.

Benjamin Benimana non mi trova d'accordo quando dice, sull'estetica del cinema d'animazione africano (traduco sempre dal quaderno citato prima):

È opportuno tenere a mente tre cose. La prima è il ‘virus culturale’ della penetrazione dei prodotti culturali occidentali in Africa. Questa situazione non aiuta lo sviluppo di prodotti locali. Peggio: la cultura di massa, indipendentemente dalla sua provenienza e dall'identità dei suoi produttori, è un'industria di standardizzazione per quanto riguarda l'espressione e i modelli emotivi che veicolano i suoi prodotti. Mancando in generale di valori morali specifici, essa distrugge subdolamente le tradizioni, talvolta millenarie, iniettando in esse dei cliché emotivi superficiali. La seconda cosa che bisogna sapere è l'influenza preponderante dell'estetica disneiana che ha invaso le scuole e le produzioni d'Europa e, di rimbalzo, d'Africa. L'uniformizzazione ha attaccato l'originalità, ed è ora divenuto imperativo sbarazzarsi di questo monolitismo artistico. In terzo luogo, il cinema d'animazione moderno ha sviluppato e continua a sviluppare, malgrado tutto e per nostra fortuna, una molteplicità di espressioni legate a tradizioni artistiche diverse, alcune delle quali hanno caratteristiche di scuole nazionali. Noi pensiamo che lo studio del cinema d'animazione africano [...] deve essere basata non sulla ricerca di somiglianze estetiche con altri prodotti, ma piuttosto sulle differenze significative, che possano servire da criteri di valutazione.

Non mi trova d'accordo, visto che poche righe prima ha accettato—in partenza—che si debba parlare unicamente di “telespettatori.”

Esempi di questa produzione non mancano. *Kimboo* è una serie francofona di 48 episodi di 5 minuti l'uno diretta nel 1989 da Gilles Gay. La già citata *Samba et Leuk* (1996) è una serie francofona di 26 episodi di 26 minuti l'uno diretta nel 1996 da Jean-Louis Bompont. Nel febbraio del 1998 Pierre Sauvalle, senegalese formatosi alla scuola parigina Gobelins, si associò con la manager Aida N'Diaye formando a Dakar la società Pictoons. I due si dotarono di tecnologie di punta, addestrarono parecchi giovani professionisti e cominciarono producendo pubblicità e sigle televisive. Pictoons è l'esempio più importante di un'animazione dell'Africa Nera destinata al mercato globale e in aperta concorrenza con le produzioni europee, americane e asiatiche. La prima serie, del 2000-2002, fu *Kabongo le griot* (*griot* significa “narratore di favole”); è una figura caratteristica della cultura africana, che si basa sulla narrazione orale). Nei personaggi si mescolarono la lezione dell'animazione di standard internazionale con le influenze, nel disegno, delle maschere fang o dogon caratteristiche della cultura ancestrale locale. Va aggiunta la serie (ancora una volta francofona) di tecniche miste (3D computer animation + live action) *Grand Masque et les Junglos* diretta da Didier M. Aufort. Non conosco l'esito commerciale di questi prodotti, ma confesso che l'esito estetico che hanno suscitato in me spettatore è stato modesto.



Figure 3: image from *Kabongo le Griot* series. Copyright Pictoon Sarl.

Quello dell'animazione come linguaggio destinato ai popoli in via di sviluppo, per la verità, era il sogno del canadese Norman McLaren, un grande artista e un grande amico degli umani soggiogati. Spese anni in Cina e in India per insegnare le sue tecniche d'animazione elementari a chi disponeva di strumenti elementari. Era anche il sogno di molti di noi, più giovani.

L'animazione può infatti essere di costo bassissimo e di tecnologia assai semplice. Per salvaguardare la propria A) ispirazione personale, B) cultura nazionale, un angolano, un liberiano, un paraguaiano, un haitiano, un balinese, un nepalese che abbiano mente d'autore possono dipingere o disegnare il loro film su pellicola e pagarla con i loro risparmi, così come farebbero con un quadro a olio o a tempera. Se ben fatto, il loro film resterà nella memoria degli spettatori e nelle storie del cinema quanto il *Titanic* o *Il signore degli anelli*. Era un sogno, e non si è avverato. Però, mai dire mai.

Ma visto che stiamo parlando di colonizzatori e colonizzati, mi sia concessa una digressione. Per contingenze diverse ho assistito, nel corso della mia vita, a due esempi di

colonizzazione: una occidentale sull'Occidente (quella sull'Italia, negli anni Cinquanta/Sessanta franco-americana, poi solo americana) e una occidentale (inglese) sull'Australia.

Quella che riguarda il mio Paese è divenuta oggigiorno un'omologazione, al punto che—per rimanere solo sul tema dell'audiovisivo—il cinema italiano fatto da italiani per gli italiani (parlo di cinema “dal vero”, data l'inconsistenza dei prodotti d'animazione) si è ridotto unicamente alle trasferte sul grande schermo di qualche attore comico del sistema televisivo.

Diversa è stata ed è la situazione degli aborigeni, spossessati di tutto da due secoli, cui oggi le autorità pubbliche australiane tentano di offrire recupero e risarcimento, anche culturale. Ho assistito alla messa in opera di uno dei progetti di recupero culturale basati sull'animazione a Bourke, nel New South Wales. La comunità aborigena, da sempre ricca di una straordinaria propensione all'espressione visiva, fece rapidamente propri i semplici strumenti tecnologici messi a disposizione e cominciò a produrre brevi film. Film—e questo è l'elemento importante—che si guardavano bene dall'apparire folclorici riproponendo gli stilemi e gli stereotipi della tradizione. Erano film che parlavano di quella gente, della loro vita, dei loro desideri. Invece pochi anni prima un'istituzione chiamata Aboriginal Nations aveva prodotto cortometraggi in cui tentava di “mettere in movimento” dipinti tradizionali aborigeni e di narrare con questo stile alcune leggende del Tempo del Sogno. Un facile esotismo. Un fallimento.

Tornando in Africa, citerò un grande animatore africano bianco, nato in Francia e vivente a Parigi, Michel Ocelot, che ha evitato proprio il folclore e l'esotismo nel suo lungometraggio *Kirikou et la sorcière*.

Sono state soprattutto due grandi nazioni francofone, la Francia appunto e il Canada, a investire tempo e risorse nelle co-produzioni d'animazione di cui abbiamo maggiore documentazione. Ma forse sono proprio le opere “d'autore” co-prodotte quelle che mi

lasciano maggiormente freddo: non sono mulatte, sono a metà nere e a metà bianche, indecise se stare a Sud o a Nord del Mediterraneo, a Est o a Ovest dell'Atlantico.

*La femme mariée à trois hommes* di Cilia Sawadogo, per esempio, è basato su un bel disegno su carta e su una bella e parca scelta di colori; il racconto proviene dalla tradizione popolare congolese; eppure ci sono dentro, ben riconoscibili, quarant'anni di stile del National Film Board of Canada; è un compromesso. Un altro esempio può essere *Succession* di Vincent Glès, anch'esso prodotto dal National Film Board: ottimi pupazzi, bella illuminazione, ottime scenografie, un racconto popolare africano; ma l'autore ha studiato a fondo e applicato con profitto la lezione di Jiří Trnka e della scuola cecoslovacca. Un altro compromesso sul piano estetico.

Vanno anche discusse le opere prodotte dalle scuole o dalle università, in termini di film d'esercitazione o di fine corso. Di questa produzione, lo confesso, ho gli occhi pieni: negli ultimi cinque anni ne ho visionata in quantità industriale, trovando ovunque, si trattasse di studenti europei, nordamericani, australiani, asiatici o in trasferta da un Paese terzo (del Terzo Mondo) quasi sempre i medesimi difetti: fiducia cieca e assoluta nel software, ignorando che il software è uno strumento e non un cervello pensante; fiducia cieca e assoluta nelle belle immagini, ignorando che in un film il mestiere delle immagini consiste nel muoversi; disinteresse per la diegesi (sviluppo o narrativo o comunque espositivo; in soldoni, ciò che si snoda sullo schermo e deve tenere attaccato lo spettatore alla poltrona); non attitudine a concepire il film come un prodotto audio-visivo, con tendenza a delegare a qualche amico musicista qualche nota o di commento o di riempitivo.

Direi che, con tutta la buona volontà, i film "di studenti" che conosco hanno, in misura variabile, proprio questi difetti. Mi fu parlato bene di Carlos Spivey, attivo in California alla UCLA e alla Loyola Marymount University, ma a suo proposito mi sento deluso: *Mama Seed Tree*, che vuol trasmettere il concetto della prosecuzione della vita nel grembo

materno umano come nel grembo della madre terra, mi pare debole nelle immagini e accompagnato da una musica inadeguata. *Whisper* (immagini fisse “aperte” dal computer) o *The World Is a Drum* mi paiono non meno confusi.

Abbiamo finora parlato dell’Africa di pelle nera. William Kentridge, bianco antirazzista del Sudafrica, autore di una ventina di film d’animazione che egli rifiuta di definire come tali probabilmente per far risaltare la propria lontananza dal *cartoon* banalmente inteso, è certamente la figura artistica e intellettuale più importante fra quelle attive oggi nel continente. Certo è impossibile separarlo dallo sfondo in cui ha operato e opera. Nato nel 1955 a Johannesburg, è stato attivo politicamente e civilmente per tutta la vita ed ha assunto una dimensione internazionale alla metà degli anni Novanta, quando il problema dell’apartheid trovò finalmente soluzione (1994). Sarebbe tuttavia erroneo cercare messaggi esplicitamente politici e di rivendicazione nei film e nelle opere grafiche (basati sulla tecnica del carboncino e su pochissimi colori) di questo creatore complesso e talora criptico, che fa sì riferimenti dolorosi alle vicende contingenti della propria patria, ma spesso interiorizzandoli alla maniera del poeta lirico, in altri termini facendoli propri del suo protagonista che è poi “ogni” uomo sulla Terra. Non è un caso che la sua ultima creazione derivi da un romanzo a lui straniero e fortemente intimista, *La coscienza di Zeno* di Italo Svevo (2002).

Il primo lungometraggio d’animazione del continente, *The Legend of the Sky Kingdom*, prodotto nel 2003 nello Zimbabwe, è dovuto ad africani bianchi, il produttore e sceneggiatore Phil Cunningham e il regista Roger Hawkins, alla guida di un gruppo multietnico. Il film narra la storia di tre bambini che fuggono dalla città sotterranea in cui vivono come schiavi, e attraverso un viaggio difficile e pericoloso raggiungono il Regno del Cielo. La tecnica, una variante dei pupazzi animati, fu denominata junkmation perché ogni personaggio o scenografia furono fatti riciclando vecchi oggetti buttati via, in pratica junk. Fu un affettuoso e rispettoso omaggio a questo artigianato caratteristico dell’Africa

Australe, che arriva a volte a livelli creativi molto alti e che è stato oggetto nel 1999 di un'esposizione internazionale a Berna, Svizzera.



Figure 4: *The Legend of the Sky Kingdom* (Roger Hawkins, Zimbabwe, 2003)  
Copyright Sunrise Media/Sunrise Productions

Abbiamo poi il cinema afromediterraneo. L'Egitto, come già dicemmo, cominciò a occupare un posto nell'animazione mondiale già a metà degli anni Trenta quando i fratelli Herschel, Salomon e David Frenkel proiettarono *Nothing to Do*, con Mish-Mish Effendi come protagonista e poi altre opere sempre improndate su di lui.

I film erano disegnati abbastanza male, animati molto male e sceneggiati peggio ancora; il loro modello non era tanto Walt Disney quanto piuttosto i Fleischer o i cortometraggi con Felix the Cat. Quanto al nome, Mish-Mish, significa “domani con le albicocche” e noi lo tradurremmo con “la settimana dei tre venerdì.” era la risposta che i Frenkel si sentivano regolarmente dare quando chiedevano finanziamenti per il loro lavoro cinematografico. Tuttavia Mish Mish e i Frenkel ebbero popolarità, e non piccola, tanto

che passarono anche a una felice attività pubblicitaria prima che le tensioni egiziano-israeliane li convincessero a un'emigrazione in Francia negli anni Cinquanta.

L'animazione egiziana ebbe una seconda nascita grazie ad Ali Muhib e a suo fratello Husam, che diedero impulso ai Dipartimento disegni animati della televisione nazionale, nata nell'anno 1960. Nel 1962 Ali Muhib diresse *La linea bianca*, un film d'animazione più live action di 25 minuti che stava a metà tra il piccolo musical e il documentario. Fu un film eccellente e vivace che utilizzò lo split-screen (allora insolito) in maniera fine, facendo pensare a Piet Mondrian. Dopo otto anni di lavoro al Dipartimento, durante i quali ebbe la capacità di forgiare molti giovani colleghi, Ali Muhib si dedicò con successo alla pubblicità. Nel 1979 fu il regista della prima serie televisiva d'animazione araba, *Mishgias Sawah*, di 30 episodi.

Mohammed Hassib (1937-2001) fu uno degli alunni di Muhib ma si staccò da lui nel 1964 per dedicarsi alla pubblicità, ai film educativi e ai titles for live action feature films. Altro nome importante fu Noshi Iskandar (Il Cairo, 5 novembre 1938), rinomato caricaturista. Il suo primo film fu *Uno e cinque* (1969), seguito dalla trilogia *È vero, Abd El Al, Domanda* (1969), inspirati alla guerra egiziano-israeliana. Nel 1974 fece *Dove?* e *La stanza numero...*, una satira della burocrazia; nel 1975 *Eccellente*, una denuncia della corruzione; nel 1980 *Narciso*. Un suo collaboratore frequente fu Radhà Djubran (1945-1997) che firmò i cortometraggi di pupazzi animati *La storia di un moccioso* (1985), e *Il passero pigro* (1991).

Abdellalim Zaki (1939) fu autore di sigle televisive, titles for live action feature films, commercials animati per vari Paesi dell'area araba come Sudan, Giordania, Iraq, Kuwait, Arabia Saudita (superando il numero di mille) e film didattici. Ihab Shaker (Il Cairo, 15 agosto 1933), pittore, illustratore, caricaturista, marionettista e fu l'animatore più famoso oltre le frontiere del suo Paese. Nel 1968 fece *The Flower and the Bottle* in Egitto, poi si trasferì in Francia dove conobbe Paul Grimault. Col suo aiuto realizzò *Un, deux, trois*

(1973), con personaggi vagamente simili ad amebe e con un gusto aneddotico per l'assurdo. Nel 1993 produsse *Love Dance*.

Tra i molti altri cineasti di animazione di questo Paese emergono due donne. La prima è Mona Abou El Nasr, che possiede un stile grafico molto personale. Suo è il premiato *Survival* (1988), realizzato durante il suo soggiorno in California alla Cal Arts, e la serie televisiva *Once Upon a Time* (1992).

La seconda è Zeinab Zamzam, artista, musicologa e psicologa, che diresse *Un sogno di terracotta* (1997), combinando immagini reali e sequenze di plastilina animata, e l'eccellente *Apri gli occhi* (2000), ancora con la tecnica della plastilina. Entrambe sono opere di grande finezza e gusto che fanno di Zeinab Zamzam una delle figure più interessanti del giovane cinema di animazione dell'Africa mediterranea.

In conclusione si può dire che Egitto, all'inizio del Terzo millennio, è il Paese leader dell'animazione non solo maghrebina ma araba, e che i suoi artisti, i suoi tecnici e i suoi mezzi—economici come tecnologici—sono tali da promettere un grande futuro; ma per il momento rimane prigioniero di una chiusura auto-imposta, in quanto la destinazione quasi unica della produzione è appunto l'area araba, e le presenze di cineasti egiziani nei grandi fori internazionali dove si scambiano esperienze ed ispirazione (in altre parole: i festival), sono sporadiche.

Ho una speciale stima per l'opera dell'animatore di pupazzi tunisino Zouhaier Mahjoub, il cui *Le Guerbagi* fu presentato al festival di Annecy qualche decennio fa. Il governo continua ad appoggiare il suo (di Mahjoub e della Tunisia) cinema d'animazione lui e i suoi colleghi sapranno salvaguardare una cultura nazionale nel modo giusto e corretto.

Il primo film animato algerino, *La fête de l'arbre* (1963), fu una produzione di Mohamed Aram (Hussein Dey, 1934), giusto un anno dopo l'indipendenza del Paese. Aram imparò da solo le tecniche di animazione, addestrò la sua squadra di collaboratori e

diresse i film nei momenti liberi che gli lasciava la sua occupazione di scenografo. Le sue prime opere furono produzioni educative in bianco e nero. *La fête de l'arbre* era un invito a rimboschire i la vegetazione distrutta dal napalm. *Ah, s'il savait lire* (1963) li combatteva l'analfabetismo, e *Microbes des poubelles* (1964) abbordava i problemi di salute che causava la vita urbana. Il gran numero di produzioni, oltre venti titoli tra 1963 e 1999, non lo liberò dai problemi, derivati principalmente della mancanza di appoggio delle autorità cinematografiche del Paese. Due dei suoi collaboratori furono Mohamed "Maz" Mazari e Menouar "Slim" Merabtene, cineasti e disegnatori di comic strips. Mazari diresse *Mariage* (1966), e Merabtene *Le magicien* (1965). Altro algerino degno di menzione è Mohamed Toufik Lebcir, autore di *Rami* (1991), basato su *Le mille e una notte*, e *Atakor* (1993), episodio "pilota" di una serie dello stesso titolo.

Ora proviamo a capovolgere di 180 gradi il nostro punto di vista. Abbandoniamo completamente il concetto di qualità e pensiamo solo all'economia. La storia ben di rado segue le regole della prevedibilità, e non si vede perché quella dell'animazione africana dovrebbe fare eccezione. Un esempio ci aiuterà a ragionare. La Corea del Sud, fino a una quindicina d'anni fa, era esclusivamente il Paese della mano d'opera. Chi voleva fare film d'animazione organizzava ogni fase creativa e poi affidava la mera esecuzione ai coreani, disciplinatissimi e a buonissimo mercato. Al giorno d'oggi invece la Corea è divenuta il terzo Paese del mondo per produzione autoctona di serie TV, cortometraggi e lungometraggi, dopo Stati Uniti e Giappone e davanti alla Francia.

Fra una quindicina d'anni che cosa sarà del già potente Egitto, del Senegal, della Repubblica Sudafricana in cui si stanno rapidamente sviluppando case produttrici rivolte alle serie televisive, della Costa d'Avorio, dello Zimbabwe? Avranno sviluppato, come dice Jean-Claude Matumweni Mwakala, "una cinematografia prospera e di qualità investendo in questo settore"? Avranno un'industria cinematografica d'animazione strutturata, aggressiva, competitiva sullo scacchiere globalizzato, come quella coreana

d'oggi? E se così sarà stato, come si comporteranno (in termini macdonaldesi) nel Masscult e nel Midcult? La mia risposta, per quanto possa coinvolgermi poco (non nascondo che credo nel film d'autore anziché in quello di serie), è che sarà quello il momento in cui si potrà effettivamente dare una risposta alla domanda frequentissima e immancabile—quanto ovviamente insensata—“che cosa c'è di tipicamente africano nel cinema d'animazione africano?”

Un cow boy a Boston o a Manhattan era nell'Ottocento, nel Novecento ed è oggi tanto esotico quanto a Berlino o a Manila; eppure il western è “tipicamente” americano. Un robot gigante a Tokyo è rinvenibile solo nei negozi di giocattoli; eppure la space-opera animata di Goldrake è “tipicamente” giapponese. La mentalità del quartiere romano di Trastevere è incomprensibile agli italiani di Udine o di Cagliari; ma la commedia di Alberto Sordi e di Nino Manfredi è “tipicamente” italiana.

Intendo dire che il cinema e la televisione prescindono—per loro natura intima—dal folclore, come pure dalla tradizione nazionale o locale, antica o recente che sia; tanto è vero che nessun italiano (per esempio) si è mai mostrato in grado di fare un film di buon livello sull'italianissimo Pinocchio. Il cinema e la televisione creano le proprie mitologie (in ciò sono autotrofici). E sono quelle mitologie a diventare marchi nazionali.

Quindi possiamo dire che il cinema d'animazione degli autori dello Highcult rappresenta sì l'anima africana, ma riscritta da quegli autori; che in definitiva rappresenta quegli autori e basta; che di “tipicamente” africano nei loro film vi è sostanzialmente solo la colonna sonora, che prelevano tal quale da una musica che si è strutturata nei millenni, da lingue esistenti da sempre, da accenti nel pronunciare il francese o l'inglese che non avevano bisogno di essere inventati.

Invece un prodotto commerciale in grado di sfidare ad armi pari, nella grande arena planetaria dello show business, gli altri prodotti commerciali omologhi, ebbene quello sarà il vessillo dell'intero continente o almeno del Paese che lo porterà al varo. Per farlo dovrà

inventare uno stile senza precedenti, una narrazione senza precedenti, una visione della vita senza precedenti—oltre a strumenti più forti di quelli della concorrenza per affermarsi presso gli spettatori. Così come hanno fatto, dagli anni Sessanta in poi, i giapponesi con le loro serie animate. Quel vessillo costituirà un luogo comune in più, uno dei tanti, in attesa che la storia segua un’altra delle infinite regole dell’imprevedibilità.

---

<sup>1</sup> Bruno Edera, *À la découverte d’un cinéma méconnu – Le cinéma d’animation africain*, Festival International du Cinéma d’Animation, Annecy, 1993.

<sup>2</sup> Giannalberto Bendazzi, *Cartoons – One Hundred Years of Cinema Animation*, John Libbey / Indiana University Press, London / Bloomington, 1994, 19995, 1999.

<sup>3</sup> Sous la direction de Lomomba Emongo PhD, Studio Malembe Maa ASBL en co-production avec le ciné-Club de Wissembourg, Strasburgo, 2001.

<sup>4</sup> Va precisato che tutto questo ha a che fare soltanto con la *produzione* e con il *consumo* di prodotti culturali, non con il loro *valore estetico*. Esistono innumerevoli orribili film fatti dall’élite per l’élite, e innumerevoli gradevolissime serie televisive uscite dalle catene di montaggio statunitensi, giapponesi o coreane.

<sup>5</sup> Allo stesso modo, naturalmente, avremmo bisogno di sapere la medesima cosa allorché ci ponessimo delle domande sul cinema d’animazione europeo, o anche soltanto di un qualunque singolo Paese.