

# Bruno Bozzetto

**laurea specialistica  
honoris causa  
in Teoria, tecniche e  
gestione delle arti e dello  
spettacolo  
a.a. 2006/2007**

- [lectio magistralis](#)
- [conferimento](#)
- [elogio](#)



---

## Bruno Bozzetto Lectio Magistralis

Magnifico Rettore, Professori, Autorità, amici e studenti, non credo d'essere molto originale dicendo di sentirmi emozionato, e questo non solo per il grande onore che oggi mi viene reso, ma perché il mio mezzo di comunicazione sono sempre stati i disegni, e ora devo invece usare le parole...

Un mezzo che, nel mio caso personale, non esiterei a definire decisamente "improprio".

Proprio per questo, ben conoscendo i miei limiti, ho deciso di scrivere le mie parole e di farmi sostenere con la proiezione di qualche film.

Prima di iniziare desidero però ringraziare sentitamente il Magnifico Rettore, professor Alberto Castoldi, e tutti coloro che mi hanno proposto per questa onorificenza, che rappresenta per me, per la mia professione e per tutti i collaboratori uno dei momenti più gratificanti.

Desidero innanzitutto cogliere questa bella opportunità per ricordare pubblicamente la figura di mio padre Umberto, una persona straordinaria, senza il cui aiuto morale e finanziario non avrei mai potuto intraprendere questa attività.

Nella vita la fortuna gioca sempre un ruolo fondamentale, e probabilmente tutti noi, se non ci fossimo trovati nel luogo giusto al momento giusto, avremmo scelto altre carriere ed altre direzioni.

La mia grande fortuna è stata quella di nascere in una splendida famiglia com'era la mia, con un padre eccezionale, creativo, dinamico e soprattutto lungimirante, che ha sempre rappresentato per me, oggi come allora, una fonte inesauribile d'ispirazione, da cui ho attinto idee, spirito critico e soprattutto il coraggio di intraprendere una carriera così particolare ed a quei tempi così poco promettente.

In quasi cinquant'anni d'attività il mio studio ha lavorato in diversi settori della comunicazione, dalla pubblicità, motore trainante, alle sigle televisive, dai cortometraggi ai lungometraggi, dai serial tv ai film di divulgazione.

Ciò che però mi ha sempre colpito è che, quando si parla di disegni animati, di qualsiasi settore si tratti, il pubblico di riferimento sembra essere solo ed esclusivamente quello infantile.

Oggi ho quindi deciso di dedicare le mie parole ad un settore meno popolare e conosciuto del disegno animato, quello che s'indirizza per lo più agli adulti e rappresenta uno straordinario mezzo di comunicazione ancor poco sfruttato dai media.

Dopo la sua nascita infatti, avvenuta nel 1892, grazie ad Emile Reynaud e al suo *Théâtre Optique*, il disegno animato ottenne i suoi primi grandi successi di pubblico grazie all'intramontabile Walt Disney, ma questi successi, che aprirono strade e traguardi impensabili, ne condizionarono allo stesso tempo il suo sviluppo futuro.

Da quell'epoca in poi, infatti, il pubblico e soprattutto i mezzi di produzione e di distribuzione, anche per motivi chiaramente commerciali, incoraggiarono e privilegiarono sempre il disegno animato per bambini, spettacolare e di puro intrattenimento.

Un prodotto commerciale per l'infanzia, insomma, come lo è tuttora per la maggior parte.

Non a caso, quando si parla di un film d'animazione, difficilmente lo si definisce con il genere cui appartiene il film, tipo la commedia, il musical, il giallo, il western, ecc. ma ci si limita a dire "è un film a disegni animati", sottintendendo con ciò "un film per bambini".

E sempre non a caso il cinema d'animazione viene sovente definito come la "settima arte bis", a significare la sua totale dipendenza dal cinema dal vero, dimenticando che possiede invece caratteristiche e capacità espressive assolutamente uniche, e dimenticando soprattutto che il cinema d'animazione ha fatto la sua comparsa ben tre anni prima del cinema dal vero, grazie appunto a Emile Reynaud.

Fu quindi precursore e non discendente del cinema dal vero.

Forse anche per colpa di questa sua ghettizzazione, che lo ha sempre limitato al mondo dei giovanissimi, o forse per puro spirito di contraddizione, ho scelto fin dall'inizio di servirmi di questo mezzo per rivolgermi principalmente agli adulti, raccontando l'uomo e la società, in poche parole il mondo in cui viviamo.

Argomenti d'enorme interesse, stimolanti, spesso tragici, ma nello stesso tempo ricchi di spunti satirici ed umoristici.

Non a caso le mie prime ed importanti fonti d'informazione furono i libri di Konrad Lorenz, che trattavano d'etologia, o quelli di Desmond Morris, che approfondivano il comportamento e la gestualità dell'uomo.

Naturalmente il genere d'argomenti che nascevano da queste e simili letture interessavano più gli adulti, ed ecco perché per moltissimi anni i miei film non circolarono in Italia, dove non vi era alcuna possibilità di mostrarli al pubblico, ma all'estero, nei festival internazionali, dove trovavano invece gli spettatori ideali.

Fu lì che vidi e scoprii quante meravigliose possibilità offriva il cinema d'animazione nel campo divulgativo, soprattutto per le caratteristiche e le potenzialità che possiede e lo rendono unico nel suo genere.

Prima tra tutte la grafica, che rappresenta il suo fondamentale mezzo d'espressione, e in secondo luogo

l'astrazione, la sintesi e la simbologia, che permettono di visualizzare e trattare argomenti d'ogni genere, dalla medicina all'ambiente, dalla scienza allo studio comportamentale, dalla psicologia alla tecnologia.

L'animazione inoltre è in grado di offrire allo spettatore punti di vista assolutamente originali, impensabili nella vita reale, e visualizzabili solo con la fantasia dei disegni, quali l'interno di una molecola o di un cervello umano, la rappresentazione di un pianeta sconosciuto, il punto di vista di un'ape, e via dicendo.

Da recenti studi è stato inoltre dimostrato che il disegno animato, grazie alla sua totale creatività, visiva e sonora, rappresenta il mezzo maggiormente memorizzato dal pubblico, e questo la dice lunga sulla grande forza comunicativa che possiede.

Ho avuto la possibilità e la fortuna di collaborare a lungo con Piero Angela, realizzando con lui molti film di divulgazione scientifica e ho successivamente scoperto, per testimonianza diretta, che molti giovani avevano deciso di approfondire determinati studi scientifici grazie anche allo stimolo ricevuto da questi programmi.

Di ciò sono particolarmente orgoglioso, ed è una conferma di come il disegno animato, se utilizzato con intelligenza, sia anche uno strumento che diffonde cultura.

Anche a Bergamo, grazie alla Provincia e al Comune, a cui sono molto grato, ho avuto la possibilità di portare avanti quest'importante discorso di divulgazione in cui credo molto per la grande forza comunicativa di questo mezzo.

Da questi lavori ho anche imparato a dare la massima importanza ai contenuti, relegando spesso la forma a livello secondario.

A dimostrazione di ciò, della possibilità cioè di affrontare anche in maniera graficamente semplice argomenti non facili, quali la psicologia o anche la filosofia, vi presenterò ora un brevissimo film, che considero interessante per il suo contenuto.

Il film è privo di dialogo, possedendo quindi un valore comunicativo universale, e il suo messaggio si basa sul disegno, sull'animazione e sulla bellissima musica, composta dal grande amico e geniale compositore, il maestro Roberto Frattini, qui presente in sala.

#### FILM N°1 - MISTERTAIO - DURATA 3'

Un'altra caratteristica fondamentale del cinema d'animazione è la sintesi.

Anche nel cinema dal vero la sintesi è possibile, ma l'uso del disegno permette di esaltarne enormemente le capacità, rendendo semplice trattare in pochi minuti, o addirittura secondi, argomenti di grande rilevanza storica o durata temporale, come la vita di un uomo, la storia della civiltà o l'intera evoluzione del nostro pianeta.

Il film che vi mostrerò ora è un esempio della sintesi estrema che si può raggiungere grazie all'animazione.

Il soggetto sono le innumerevoli guerre dell'umanità attraverso i secoli e la loro relativa importanza, se vista con gli occhi della natura.

#### FILM N°2 - CAVALLETTE - DURATA 8'

A dimostrazione della terza e importantissima caratteristica del disegno animato, la simbologia, vorrei proporvi un terzo filmato, che può essere un valido esempio di come qualsiasi simbolo, se bene animato, possa rappresentare un essere umano, con tutte le sue caratteristiche.

I personaggi in questione sono semplici figure geometriche, ed è esclusivamente la loro animazione, il sonoro, sempre del geniale Roberto Frattini, e il contesto della situazione, a renderli vivi e credibili.

Potrete addirittura riconoscervi in essi, perché queste figure geometriche parlano di noi, del nostro comportamento, e soprattutto dei nostri piccoli difetti.

### FILM N°3 - EUROPA ITALIA - DURATA 5'

Ma veniamo ora al cuore del nostro lavoro, alla parte più importante e vitale, che determina il nome stesso della professione: l'animazione.

Mi piacerebbe infatti riuscire a trasmettervi, almeno in piccola parte, l'entusiasmo che provo ancor oggi per il lavoro dell'animatore, che non esito a definire come uno dei più creativi tra le forme d'arte esistenti.

Vorrei farvi comprendere infatti quale sensazione si possa provare nel vedere delle semplici linee, tracciate su un foglio bianco, prendere vita, recitare, diventare insomma un essere credibile con tutte le caratteristiche che poco prima esistevano solo nella nostra mente.

Ogni animatore, anche il più incallito, nel momento in cui assiste per la prima volta alla proiezione della scena su cui ha lavorato per giorni o settimane, e vede il suo personaggio muoversi e assumere quelle caratteristiche che lui desiderava conferirgli, prova la stessa emozione del suo primo giorno di lavoro, e riscopre la magia di questa meravigliosa professione, che gli offre una piccola parvenza d'onnipotenza.

E l'animazione rappresenta anche la fondamentale differenza tra il disegno animato ed i fumetti, comunemente e spesso erroneamente confusi tra loro.

Il fumetto sta infatti al disegno animato come la fotografia sta al cinema.

Sono due forme d'arte indipendenti, ognuna con la propria rispettiva dignità, che hanno però ben poco in comune tra loro.

Il fumetto è una rappresentazione statica, che basa la sua bellezza e funzionalità sulla grafica e sull'estetica compositiva, mentre l'animazione si affida quasi totalmente alla recitazione dei personaggi, e ai sentimenti che riesce a comunicare al pubblico tramite il loro movimento.

Quando vi è successo, quasi a tutti sarà capitato, di commuovervi davanti alla scena di Bambi che perde la madre, uccisa dai cacciatori, o del piccolo Dumbo, cullato dalla proboscide della madre rinchiusa in prigione, oppure di allarmarvi dinanzi alle inquietanti espressioni della strega di Biancaneve, non dovete mai dimenticare che siete di fronte solo a dei semplici disegni.

E se riescono ad indignarvi, farvi sorridere o commuovervi, ciò avviene unicamente grazie all'abilità artistica dell'animatore, che riesce a trasmettere anche grandi sentimenti servendosi di una semplice matita.

Lo spezzone che proietteremo ora, tratto dal film *Allegro non troppo*, ne può essere una dimostrazione.

### FILM N°4 - VALSE TRISTE DI SIBELIUS - DURATA 6'

Prima di concludere ho ancora un desiderio: quello di dedicare questa laurea alla persona più importante della mia vita, a mia moglie Wally, perché mi ha permesso per tutti questi anni di volare con la fantasia, mentre lei si dedicava con amore alla nostra numerosa e bella famiglia, aiutandola a crescere circondata dall'affetto e soprattutto da quella praticità spicciola e intelligente che a noi artisti sembra spesso voler difettare.

Se ho potuto realizzare tanti film nella mia vita, questo lo dovette esclusivamente a lei.

E vorrei porgere un sincero ringraziamento anche agli artisti, tecnici, collaboratori, a quelli presenti in sala, ma anche agli assenti, perché senza di loro non avrei mai raggiunto nessuno di questi traguardi.

La loro collaborazione è stata insostituibile e fondamentale, e questo mi spinge a dare un consiglio a tutti gli studenti presenti, per ricordar loro che il gioco di squadra, a qualsiasi professione decidano di dedicarsi, resta sempre la soluzione più giusta per raggiungere il successo.

Grazie.



## Elogio di Bruno Bozzetto

da parte del Prof. Marco Belpoliti  
Facoltà di Scienze umanistiche

Vorrei iniziare questa laudatio con un episodio di cronaca, ovviamente cinematografica, da un dettaglio, anche come omaggio a Bozzetto, poiché nell'opera di un vero artista i dettagli sono tutto, o quasi.

Cannes 1958. Pietrino Bianchi, leggendario critico cinematografico, esce a metà dalla visione di un film che ha come protagonista Sofia Loren e si avvia verso l'albergo. A un tratto è attirato dalla musica proveniente da un'altra sala di proiezione. Entra e si siede. Proiettano *Tapum! La storia delle armi*. Dura solo tredici minuti. La proiezione lo entusiasma. Va dritto in albergo e scrive il suo pezzo che esce il giorno successivo sul quotidiano "il Giorno". Vi esalta l'autore del cortometraggio, Bruno Bozzetto, un giovane di vent'anni.



Il pezzo di Bianchi sancisce la nascita di un nuovo regista. Nato il 3 marzo 1930 a Milano, Bozzetto è uno di quei geniali inventori italiani, in gran parte autodidatti; si pensi ai maestri del design e della grafica italiana, da Bruno Munari e Albe Steiner sino a Enzo Mari: maestri senza studi. La sua carriera

di disegnatore e regista è infatti inconsueta; iscritto a geologia, passa a giurisprudenza, ma dopo pochi esami lascia. Sta già girando dei film sul mondo degli insetti, sua grande passione: *Piccolo mondo amico* (1955) e *A filo d'erba* (1957). Li ha girati inventandosi, con l'aiuto del padre, Umberto, una tecnica di ripresa casalinga: per tutta la vita sarà un meraviglioso bricoleur.

Ma il suo vero inizio è ancora un altro: a quindici anni ha cercato di realizzare dei film "dal vero" con i compagni di scuola, attori improvvisati, che però spariscono nel bel mezzo delle riprese.

Il cartone animato, lo sguardo da entomologo e la tensione al gioco tra i generi - cartone e film "dal vero" - saranno tre poli della sua attività nel corso dei cinquant'anni successivi.

Ma quali sono le caratteristiche del lavoro di Bozzetto? Come lui stesso ha detto nelle interviste, più che un disegnatore l'artista bergamasco - nato a Milano vive da tempo a Bergamo - è un regista, ovvero uno che orchestra, organizza e monta il materiale delle proprie visioni.

Bozzetto fa un gran uso della *metamorfosi*, del cambiamento continuo di forma; il suo stile di lavoro non si preoccupa troppo della coerenza dei segni; fa piuttosto del cambiamento continuo di stile il proprio stile: dal segno più astratto, concettuale, a quello più plastico, dalla ripresa di stilemi pubblicitari all'uso del segno in senso antipubblicitario, l'uso del tratto infantile e invece la colorazione e lo sfumato più complesso.

In questo senso Bozzetto, autore di tre fondamentali film di animazione - *West and Soda* (1965), *Vip. Mio fratello superuomo* (1968) e *Allegro non troppo* (1976), pensati, girati e prodotti nell'arco di un decennio o poco più da un autore non ancora quarantenne - è un regista di genere, o meglio di reinvenzione dei generi.

Se è vero che quando nel 1963 inizia a girare il suo western - naturalmente alla-Bozzetto - il western all'italiana di Sergio Leone non ha ancora debuttato, tuttavia il *tema parodico* è già presente nel suo lavoro. La parodia, che oggi viene collocata nell'ambito del postmoderno, in realtà è uno dei tratti salienti della cultura italiana, in particolare di quella letteraria.

Per capire cosa significhi la parodia in Bozzetto, bisogna dire che non c'è alcun suo film breve o lungo, didattico o comico, complesso o semplice, in cui non si citino altri film, in cui non faccia il verso o ci si riferisca ad opere precedenti, a partire dal suo film di debutto girato a quindici anni, *Donald Duck*, in cui il personaggio di Disney viene rifatto e tradotto in una situazione dal sottile sapore orwelliano con tanto di paventata invasione dei marziani.

L'origine della parodia come genere letterario è molto remota; secondo alcuni deriverebbe da rapsodia, ovvero dalla poesia, anche se ne rovescia il senso: dal serio al comico. E qui c'è un'ulteriore caratteristica dei film di Bruno Bozzetto: l'umorismo.

La parodia serviva anticamente a rinfrescare l'animo degli spettatori dopo i versi dei rapsodi. Rabelais è un maestro di parodia, ma anche Dante con il suo poema in versi è autore parodico per eccellenza. Ogni citazione letteraria, ha scritto Roland Barthes, è già una parodia.

E qui si inserisce un'altra caratteristica di Bozzetto: il *moralismo*. Bozzetto usa la parodia in termini morali. Ma è anche vero che la parodia, come mostra tutto il suo cinema, e in particolare i film più brevi, presenta qualcosa di ambiguo; meglio: d'inafferrabile. Mentre diverte, crea anche un sottile disagio, non solo per quello che dice, ma soprattutto per *come* lo dice: afferma e smentisce nel medesimo tempo.

Insieme alla parodia, Bozzetto entomologo del comportamento umano, utilizza ampiamente la figura del grottesco: *I due castelli*, *Una vita in scatola*, *Baby story*, *Europe & Italy*, anche se il suo culmine è nelle avventure del Signor Rossi, il personaggio più noto. Nel 1960 il regista ha fondato la Bruno Bozzetto Film, in cui hanno lavorato come collaboratori di primo piano - quasi coautori, come ha

sottolineato Bozzetto stesso - Guido Manuli, Giuseppe Laganà, Giovanni Mulazzani, Walter Cavazzuti, Giancarlo Cereda (e anche Maurizio Nichetti, per nove anni membro della factory bozzettiana).

Se lo stile del regista bergamasco è naturalmente eclettico, la sua origine è decisamente mentalista. Lo dimostrano i modi con cui nascono i suoi film, in particolare i più famosi: da immagini mentali, non tanto immagini visive; esattamente: da idee. La scaturigine della sua fantasia, in questo molto italiana, è fondata su "visioni mentali". Ha detto una volta Bozzetto: Che cos'è il disegno? Un'idea con intorno una linea. Affermazione che ribadisce la sua vocazione di ideatore.

Ma c'è anche un aspetto concreto, potremmo dire materialista di Bozzetto: l'attenzione al tema degli istinti. Affascinato dalla vocazione istintuale dell'animale-uomo Bozzetto, mette di continuo in scena il conflitto tra il singolo e il gruppo, tra singolo e singolo, mettendo bene a fuoco la pulsione aggressiva quale istanza fondamentale dell'uomo. Affascinato e respinto da questa grammatica di base, egli preferisce sempre inquadrare da distanza i propri personaggi: se ne compiace e se ne allontana nel medesimo tempo.

Come in *I due castelli* (1963), cartone essenziale, che lascia spazio allo spettatore e alla sua "costruzione mentale", girato tutto in campo lungo. Qui Bozzetto diventa il novelliere della condizione contemporanea, quasi un sociologo, ma a patto di considerare l'aspetto antropologico del suo sguardo, da moralista classico, si potrebbe dire, ovvero da grande ottimista.

E qui voglio concludere questa breve *laudatio* con un altro dettaglio, prelevato da un'opera letteraria che non ha nulla a che fare con Bozzetto, ma che invece mi sembra parli della medesima cosa che interessa il regista.

Accusato di essere un inveterato pessimista, in realtà Bozzetto con il suo cinema d'animazione - d'animazione e nel contempo "dal vero", sperimentatore con e senza il computer - incarna perfettamente la figura dell'ottimista secondo la descrizione che ne ha fornito lo scrittore russo Zinoviev in un dialogo di *Cime abissali*: "Il pessimista: *Peggio di così le cose non potrebbero andare!* L'ottimista: *Potrebbero, potrebbero!*". Bozzetto come ottimista mi pare un buon congedo per questa lode di un grande artista del cinema contemporaneo.