

LA LINGUA DEL CINEMA ITALIANO D'ANIMAZIONE

*Daria Motta*¹

1. L'ANIMAZIONE ITALIANA PER IL GRANDE SCHERMO NEGLI ANNI DUEMILA

Il cinema d'animazione ha un carattere tanto composito da renderne difficile una definizione univoca che riesca a dare conto in poche parole della grande varietà di forme e di tecniche di realizzazione che lo costituiscono. Alcune delle produzioni degli ultimi anni hanno reso evidente come esso rappresenti una tra le forme d'arte più poliedriche, alimentata da un dialogo costante con altre forme dell'espressione artistica – in particolare la musica e ovviamente la pittura – configurandosi quasi come «un simbolo della voglia di sperimentare che permea l'arte contemporanea» (Perrucca, 1998: 57).

Quasi nessun'altra arte ha le stesse possibilità dell'animazione di raccontare, coinvolgere, esprimere, mutando se stessa in una così vasta molteplicità di forme: il simbolo primitivo e lo sfondo elaborato, il ritmo e la disarmonia, la musica e il rumore (Giurlando, 2017: 7).

Ciò che ne risulta, pur essendo il frutto di un amalgama di tensioni e di elementi creativi, è un linguaggio unico e coeso che ha la possibilità di imitare la realtà o al contrario di eluderla o di esasperarne grottescamente alcuni aspetti. Il cinema animato si rivolge certo ai più piccoli ma oggi, in maniera sempre più convinta e convincente, anche agli adulti. E per età e sensibilità è composito anche il pubblico che negli ultimi anni ha sancito la ribalta del cinema d'animazione nostrano: nel 2019 uno dei due film italiani in concorso al festival di Cannes, nella sezione “Un certain regard”, è stato *La famosa invasione degli orsi in Sicilia*, di Lorenzo Mattotti; due anni prima, *Gatta Cenerentola* (di Alessandro Rak, Ivan Cappello, Marina Guarnieri, Dario Sansone) ha fatto incetta di premi, tra cui il David di Donatello. Una situazione di questo genere non sarebbe stata ipotizzabile all'inizio degli anni Novanta, prima della grande rinascita del mercato dell'animazione italiana che portò a superare la stasi seguita al 1977, l'anno in cui era giunta alla fine l'esperienza di *Carosello*, laboratorio e vetrina per i nostri animatori, ed era uscito nelle sale *Allegro ma non troppo*, di Bruno Bozzetto (Perrucca, 2008: 14-15).

Negli anni ottanta la produzione in Italia era dunque praticamente congelata, con pochissimi studi che lavoravano prevalentemente per la pubblicità e per sigle televisive, mentre in tv era quasi impossibile vedere un prodotto seriale

¹ Università degli Studi di Catania

che non fosse importato. L'idea poi di realizzare un lungometraggio animato era veramente improbabile (Perrucca, 2008:11)².

I nuovi investimenti della Rai (dalla serie *Lupo Alberto* ai cortometraggi d'autore su temi sociali ed ambientali realizzati per Rai Educational *Noi, cartoni animati dalle migliori intenzioni*, del 1998), il piano d'aiuto del programma Media dell'Unione Europea *Cartoon*, la nascita di piccole realtà produttive, riuscirono a determinare un cambiamento che sfociò nella realizzazione dei due lungometraggi tutti italiani di Enzo d'Alò, *La freccia azzurra* (1996) e *La gabbianella e il gatto* (1998). Fu l'inizio dell'inversione di tendenza, una pietra lanciata nello stagno che portò nel giro di pochissimi anni a una rinascita della produzione, a un maggiore interesse per la formazione (in un campo in cui gli artisti italiani c'erano sempre stati ma dove sino a quel momento non avevano trovato sbocchi), all'affermazione di festival dedicati all'animazione, come "I Castelli Animati- Festival internazionale del cinema d'animazione" o la sezione d'animazione del "Giffoni film festival".

Oggi, dunque, l'animazione italiana può considerarsi pienamente affermata e in buona parte capace di affrancarsi finalmente dalle grandi produzioni americane, se non nella maggior parte dei casi per i mezzi tecnici e per il budget a disposizione, certamente per la ricerca stilistica e per l'originalità compositiva. Ovviamente in quest'ambito il termine di paragone non può che rimanere quello delle mega produzioni statunitensi, come quelle della Pixar o della DreamWorks Pictures, così come è stato riconosciuto lucidamente da uno dei grandi maestri e pionieri dell'animazione italiana, Bruno Bozzetto. Secondo Bozzetto per gli italiani è giusto puntare soprattutto sulle situazioni, e non sulla tecnica, ossia sulla creazione «di un universo a sé stante, con regole proprie», su una ricchezza narrativa ed espressiva che possa rendere vincenti anche animazioni imperfette³. Certo oggi anche in Italia si arriva ad alti livelli tecnici, ma la ricchezza espressiva, con la varietà dei registri e dei linguaggi usati, rimane il fulcro delle nostre produzioni migliori, uno degli elementi che dà salienza e spessore e che può, a seconda dei casi, arricchire, concretizzare o vivacizzare i prodotti animati per grandi e per piccoli.

1.1. *Linguaggi e stili comunicativi del cinema animato*

Rispetto al passato il panorama delle produzioni italiane si è certamente arricchito, con una diversificazione tanto degli stili dei prodotti quanto dei target di riferimento: i film d'animazione non sono più pensati esclusivamente per un pubblico di giovani o di giovanissimi, ma ora anche gli adulti hanno conquistato la loro fetta di mercato, sebbene di un mercato che certo rimane di nicchia. Basti pensare alle opere di Alessandro Rak o al "politicamente scorretto" *East end*, che strizza l'occhio a serie televisive americane come i

² Del resto la storia dell'animazione italiana, sin dai suoi esordi, non si è configurata come una «staffetta» tra i suoi principali protagonisti, ma come una storia costellata di «scatti individuali e brucianti» (Bellano in Giurlando, 2017: 44), cioè un percorso complicato fatto di arresti che sembravano totali e nuove partenze in cui occorreva reinventare l'animazione stessa. Dopo una prima fase che si chiuse nel 1949, quando alla 10ª edizione della Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia furono presentati *La rosa di Bagdad* di Anton Gino Domeneghini e *I fratelli Dinamite* di Nino Pagot, fu necessario attendere infatti il 1965 per un nuovo avvio, con *West and Soda* di Bruno Bozzetto (Bellano in Giurlando, 2017: 43).

³ «[...] tecnicamente non possediamo gli stessi mezzi degli americani ed è per noi impossibile raggiungere il livello di perfezione di certi lavori della Pixar. I film che giriamo in Italia possono risultare vincenti solo se si basano sulle situazioni, non sulla tecnica: per ogni film italiano bisognerebbe creare un universo a sé stante, con regole proprie, in cui anche un'animazione imperfetta possa funzionare» (Bozzetto in Giurlando, 2017: 88).

Simpson o i *Griffin*. È sufficiente però scorrere i titoli dei film italiani prodotti dal 2000 a oggi per rendersi conto che quello dell'infanzia rappresenta comunque ancora il principale target dei film d'animazione. È giusto quindi, osservando questo settore così specifico attraverso la lente dei linguaggi e degli stili comunicativi dei lungometraggi, tenere anche presente il carattere modellizzante che tali linguaggi possono avere su una fascia di pubblico "critica" quale è quella di giovani spettatori nella fase della loro formazione o stabilizzazione linguistica. Attraverso il grande schermo, infatti, ma spesso con un'interconnessione sempre più stretta con i prodotti e gli stili di fruizione televisivi (Fasano, 2015), nuovi modelli comunicativi entrano nel sovraffollato circuito crossmediale di fruizione, riuso e comunicazione dei giovani spettatori (Sardo, 2018). Si tratta, fra l'altro, di un pubblico le cui modalità di fruizione sono molto diverse da quelle degli adulti, perché i giovani spettatori, e in particolar modo i giovanissimi, dopo la prima visione in sala tendono a rivedere più volte i film in DVD o sulle piattaforme digitali e dunque ad assorbirne il linguaggio, il repertorio conversazionale e più in generale lo stile comunicativo⁴. I film d'animazione prodotti per il grande schermo rappresentano oggi solo uno dei nodi del complicato reticolo comunicativo in cui si muovono i più giovani, e quantitativamente non certo il più importante. Come ha rilevato Rosaria Sardo, gli input linguistici con cui i «digitali nativi» entrano in contatto sono particolarmente complessi e caotici, perché negli ultimi anni si è infittito il reticolo mediatico in cui i giovani (tele)spettatori sono letteralmente avvolti, in un costante rimando tra tv, web, videogiochi, offerta satellitare, contenuti riprodotti su Youtube o spesso anche autoprodotti; tutto questo crea una sorta di macrotesto caotico, sfuggente e difficile da inquadrare. Rispetto a un contesto con queste caratteristiche, però, in cui il panorama linguistico è talmente poliedrico da divenire a tratti caotico, la lingua del cinema d'animazione risulta ancora "afferrabile", ossia interpretabile secondo categorie alle quali siamo certamente più abituati, nonostante comunque anche le modalità con cui essa viene fruita siano cambiate. Per provare a definire le tendenze e le principali caratteristiche linguistiche del cinema italiano contemporaneo d'animazione si è scelto di costruire un corpus di titoli proiettati nelle sale nell'ultimo ventennio⁵. Da quest'analisi sembra di poter affermare che per quel che pertiene alla lingua e agli stili comunicativi le opere italiane possano essere disposte lungo un continuum i cui poli sono l'espressivismo da una parte e il rispecchiamento di un uso medio e quotidiano dall'altra. I lungometraggi del primo polo sfruttano ampiamente le sonorità dei dialetti e degli italiani regionali – da sempre caratteristici del cinema italiano, seppur con modalità molto diverse⁶ – rendendoli gli ingredienti principali

⁴ In questo i lungometraggi cinematografici sono del tutto assimilati ai prodotti televisivi, dato che essi vengono solitamente frammentati in numerosi spezzoni o sequenze e poi riversati su Youtube o su altre piattaforme: «[...] le nuove modalità di fruizione televisiva, attiva e reiterata, frammentata, ma ripetuta, creano nuovi scenari comunicativi: i testi per bambini hanno guadagnato in salienza comunicativa, visto che possono e sono di fatto rivisti più volte, recuperati on line e off line e ripensati, ri-agiti». (Sardo 2018: 1-2)

⁵ La scelta cronologica è dipesa dal fatto che proprio l'ultimo ventennio, come si è detto, è quello della rinascita del settore e che estendere l'analisi a titoli del periodo precedente avrebbe voluto dire includere nel corpus anche modelli linguistici non più attuali, perché risalenti almeno alla metà degli anni Settanta. Inoltre, è bene sottolineare che il corpus selezionato non mira all'eshaustività, ossia non comprende tutti i titoli apparsi dal 2000 al 2020, ma una selezione di quelli che, a giudizio di chi scrive, sembrano più rappresentativi del panorama o che hanno avuto un maggiore successo di critica e di pubblico.

⁶ Le diverse modalità con cui nella storia della cinematografia italiana i dialoghi filmici hanno sfruttato l'elemento dialettale sono state ormai ampiamente indagate, in special modo da Sergio Raffaelli (1992) e da

di un impasto linguistico che può di volta in volta tendere alla mimesi identitaria e diatopicamente connotata o all'esperazione, e a volte persino alla distorsione, dell'uso comunicativo reale. Al polo opposto del continuum si trovano le opere che non fanno della ricerca linguistica un ingrediente centrale, preferendo piuttosto ri-proporre un uso medio in cui gli spettatori possano identificarsi facilmente.

A metà tra questi estremi si collocano le opere di Enzo d'Alò, un autore così rappresentativo dell'animazione italiana da aver inciso, come si è detto, sulla sua rinascita e le cui opere hanno una fisionomia linguistica tanto riconoscibile da costituire un polo a sé, intermedio tra l'espressività insistita del primo gruppo e la semplice mimesi linguistica del secondo.

2. L'ESPRESSIVISMO LINGUISTICO

Al polo dell'espressività e della ricchezza dei linguaggi (anche visivi) appartengono alcune delle opere che hanno rappresentato l'Italia nei maggiori festival internazionali. Con *La famosa invasione degli orsi in Sicilia* Lorenzo Mattotti nel 2019 ha portato sullo schermo l'opera di Buzzati del 1945. Il film è ben più di una "semplice" transcodificazione di un classico della narrativa per l'infanzia: i disegni animati di Mattotti, in due dimensioni, riprendono le illustrazioni originali di Buzzati così da vicino da sembrarne una prosecuzione, o meglio l'attuazione di uno storyboard essenziale già abbozzato dall'autore. Il film affianca all'elemento visivo un'importante sonorità che non ha un valore puramente esornativo, ma che piuttosto ancora la narrazione a una più precisa concretezza geografica. La storia immaginata da Buzzati, infatti, propone temi pacifisti, animalisti e universali, come il rapporto padre-figlio o i danni provocati dal tradimento delle proprie origini, sullo sfondo di una Sicilia arcaica e mitologica, distanziata in un passato atemporale e geograficamente indefinita, come è proprio delle favole. Il film di Mattotti, invece, restituisce una concretezza, almeno sonora, alla Sicilia. Ciò avviene soprattutto attraverso l'espedito, assente dalla pagina letteraria, della cornice narrativa affidata al cantastorie Gedeone e alla figlia Almerina, che con uno spiccato accento siciliano e alcuni tratti tipici dell'italiano regionale dell'isola riprendono lo stile e il ritmo della narrazione popolare:

E voi / che amate le risate e le lacrime / le leggende l'avventura l'emozione /
 ecco a voi la famosa invasione degli orsi in Sicilia // la quale fu nel tempo dei
 tempi / quando le bestie erano buone e gli uomini empi // in quegli anni la
 Sicilia non era come adesso ma in un'altra maniera / alte montagne si levavano
 in cielo che sono scomparse oggi //⁷

In sala non si vede la Sicilia: la si sente. Sono soprattutto le sonorità del siciliano che danno concretezza diatopica al parlato di Gedeone e Almerina, che stando in una caverna incontrano un vecchio orso che ha la voce, sicilianissima ed evocativa, di Andrea Camilleri e che diventa il narratore della parte finale della storia. Quello di Gedeone

Fabio Rossi (1999 e 2007). In particolare, Raffaelli ha individuato una tripartizione negli usi del dialetto, che nel corso del tempo è stato proposto con funzione imitativa, stereotipata o espressiva e riflessa (si veda anche De Rossi, 2010 e Idini 2017), finendo certo per perdere quella carica innovativa che aveva avuto con il Neorealismo – dovuta anche al contemporaneo sfruttamento di un ampio repertorio di codici e registri – ma diventando un elemento importante della nostra cinematografia, ora con la riproposizione in chiave caricaturale di cliché spesso usurati, ora come ingrediente centrale di un impasto espressivo originale.

⁷ Per le trascrizioni si è adottato il criterio descritto in Alfieri-Bonomi (2008: 20).

(doppiato da Antonio Albanese) è un siciliano fatto di aperture vocaliche, di sonorizzazioni («orzi», «vivendi»), di assimilazioni («eseccito») e di raddoppiamenti («abbito»); il dialetto dà macchie di colore, come alcuni termini («picciridda» o «mischina») e alcuni sintagmi fortemente caratterizzanti («secunnu mia»). A quelle siciliane e meridionali si intersecano poi altre sonorità, in un gioco di suoni e di varierà che è tipico dell'espressività linguistica e che era assente dalla lingua del romanzo: il veneto, accennato ma percepibile, del mago De Ambrosiis, o il lombardo dell'orco.

Il napoletano, invece, è la base del repertorio di un altro film, in cui il linguaggio ricco ed espressivo fa da pendant al ritmo travolgente delle immagini e delle scene: *Totò sapore e la magica storia della pizza*, di Maurizio Forastieri (2003). Anche in questo caso il lungometraggio parte da una solida base letteraria, perché è tratto da un racconto (poi divenuto una pièce teatrale) di Roberto Piumini, *Il cuoco prigioniero*. A tratti il film sembra un musical dal ritmo vorticoso, in cui il linguaggio visivo e quello sonoro convergono nel far emergere il carattere gioioso e multicolore che sembra essere, in maniera in effetti alquanto stereotipata, la chiave della napoletanità. E il linguaggio dei personaggi riporta saldamente la narrazione alla città di Napoli, non tanto facendo ricorso a un vero e proprio *code switching*, ossia all'alternanza tra italiano e dialetto⁸, ma sfruttando la prosodia napoletana e alcune interiezioni («jamme, uè»), o ancora voci lessicali ed espressioni caratteristiche o facilmente riconoscibili («mo'», «mannaggia a Bubbà», «bell'e mammà») o tratti fonetici, morfologici e sintattici tipicamente napoletani. Ricorrono così elementi come l'apocope insistita («signo'»), l'allocutivo di cortesia *voi* («capo / io e voi insieme») o il verbo *tenere* al posto di *avere* («Ciro *tiene ragione* / quando un re ti vuole non hai scelta / *tieni le mani legate*») o ancora la costruzione sintattica con il verbo alla fine della frase («Io questo *tengo* / uè Totò piatto e forchetta *non ne tieni?*»). Nella resa della napoletanità hanno di sicuro un ruolo importante anche Lello Arena, doppiatore di Pulcinella (tra l'altro creato da Lele Luzzati) e i testi delle canzoni composte da Edoardo ed Eugenio Bennato. Si tratta quindi di un uso dell'elemento dialettale che, seppur limitato ad alcuni elementi, sembra essere in linea con quanto rilevato da Piotti (2016: 147):

[...] a partire dagli anni Duemila il dialetto cessa di essere considerato indicatore di spinte centrifughe, rispetto alla faticosa conquista di una lingua nazionale, e viene adibito all'esibizione della pluralità dei centri, prospetticamente anche descritta per il passato.

Oltre che con l'elemento regionale, e nel caso del cuoco francese Mestolon con l'alternanza di termini italiani e francesi (*mon dieu, parbleu, si vous plait* o i numerosi nomi dei piatti d'oltralpe), l'espressivismo linguistico in *Totò sapore e la magica storia della pizza* si manifesta anche con l'uso molto insistito di espressioni idiomatiche, allusioni proverbiali («mangiati questo o buttati dalla finestra», «ridono / e non hanno neanche gli occhi per piangere // hanno le ragnatele nello stomaco e cantano!») e giochi di parole («se esiste la sirena / metà donna e metà pesce / può esistere anche la signora metà scola e metà pasta»; «Il rancio è se... / seggiovia? è se...senza sale? è servito!»).

2.1 L'espressivismo linguistico dell'animazione "per grandi"

⁸ Per una ricca disamina delle diverse strategie di realizzazione del *code switching* e delle sue funzioni si veda Alfonzetti 2017.

La presenza di un tessuto linguistico ricco ed espressivo è una caratteristica peculiare anche dei due film del napoletano Alessandro Rak, *L'arte della felicità* (2013) e *Gatta Cenerentola* (2017). Il modo in cui tale espressività si manifesta nelle due opere, tuttavia, è profondamente diverso. Si tratta dei lungometraggi che nell'ultimo decennio hanno rilanciato l'animazione italiana "per grandi" portandola alla ribalta dei maggiori festival italiani ed europei. Entrambi i lungometraggi sono ambientati in una Napoli tetra, se non addirittura post-apocalittica, ma il dialetto vi svolge un ruolo molto diverso: è quasi assente dal primo film, se non per poche pennellate che rendono mimeticamente concrete le voci della città, mentre permea profondamente i testi del film più recente, *Gatta Cenerentola*.

Oltre che sull'elemento visivo, nell'*Arte della felicità* la narrazione è saldamente imperniata sulla parola, che è retorica e al tempo stesso precisa, e che è tanto importante da sembrare a volte che detti il ritmo alle immagini. I dialoghi, e ancor di più i monologhi, in certi casi sono preponderanti rispetto al visivo, e ciò conferisce al film uno spiccato sapore teatrale. Su una solida base di italiano neostandard si intrecciano un registro più basso, in cui il turpiloquio ha una forte carica espressiva, diventando veramente veicolo dell'emotività e non solo un intercalare o un tic linguistico, e un registro più alto, caratterizzato da precisione e ricchezza terminologica e lessicale. Guidando il suo taxi per le vie desolate della città, attraverso i cumuli di "monnezza", Sergio incontra tanti personaggi che gli parlano della loro idea di felicità. La lunga battuta di uno di loro, uno speaker radiofonico, rende bene il tenore teatrale della lingua del film:

Sergio: e insomma / come va a finire l'ultima puntata della storia dell'umanità?
 Speaker: finisce così/ staremo seguendo la nostra serie preferita alla tv nella nostra gabbia dorata e l'infelicità ci coglierà / e sarà tardi per capire perché siamo infelici perché / il problema dell'infelicità è che non ha ragioni / non ha motivi / non ha proprio niente da dire l'infelicità // e allora / piuttosto che morire uno alla volta invidiando chi ha sofferto di meno chi ha vissuto più a lungo preferiremmo morire tutti insieme dello stesso male / magari finiremmo col botto coi fuochi d'artificio / che so/ tutti nudi con una coppa di champagne in mano mentre il cielo si tinge di rosso e ci casca addosso / e l'ansia la disperazione non trovano più posto nella realtà perché la nostra missione sulla terra è finita / finita / capisci?

Anche nel secondo film di Alessandro Rak (insieme a Ivan Cappello, Marina Guarnieri, Dario Sansone) la lingua, pur molto diversa da quella dell'*Arte della felicità*, svolge un ruolo importantissimo. In questo caso il dialetto permea la narrazione, ed è tanto stretto da rendere spesso necessari i sottotitoli. Solo alcuni personaggi sono del tutto dialettofoni, come molti delinquenti o "le sorellastre" di *Cenerentola-Mia*, che riprendono i *femminielli* introdotti da De Simone nell'opera teatrale in tre atti del 1976 ispirata alla novella di Giovan Battista Basile. Ma il dialetto è pressoché onnipresente e oltre a essere l'elemento tipico delle canzoni caratterizza con continue alternanze di codice le battute di quasi tutti i personaggi. Una tale densità dialettale ha un fortissimo valore espressivo perché rende ancor più cupo il tono generale del racconto, che esaspera quegli elementi di violenza che erano già presenti nel racconto del *Cunto de li cunti* di Basile. Inoltre, colpisce la distonia tra il dialetto, legato nel nostro immaginario alla tradizione, ai valori identitari e in parte al passato, e l'ambientazione futuristica del film, che spesso ricorda gli scenari post-atomici in stile *Blade runner*. Il lungometraggio, infatti, è ambientato all'interno della nave Megaride,

ormai in sfacelo, ormeggiata nel porto di Napoli, in quel che resta del “Polo della memoria e della scienza”: è una nave “viva”, che trattiene il passato e lo fa rivivere incessantemente in ologrammi, in un continuo e angosciante gioco temporale che sottolinea il contrasto tra il sogno dell'imprenditore illuminato Antonio Basile, armatore della nave, e la reale condizione di degrado della città di Napoli, in preda alla violenza e alla delinquenza, il cui panorama tetro è ulteriormente funestato da un'incessante pioggia di cenere, che potrebbe essere vulcanica ma potrebbe anche essere il prodotto della combustione dei rifiuti. Su questo sfondo si alternano con un ritmo vorticoso diversi stili linguistici: gli inviti alla cittadinanza, che annunciano i matrimoni e le cerimonie che si tengono sulla nave con uno stile che richiama quello dei cinegiornali; il parlato di Basile e della sua guardia del corpo Primo Gemito (doppiato da Alessandro Gassman), il cui tessuto linguistico è quello di un buon italiano neostandard; il *foreigner talk* dei trafficanti napoletani che imitano, deridendolo, l'italiano parlato da un cinese; e soprattutto, l'italiano frammisto al dialetto di personaggi come Salvatore Lo Giusto (*o re*) e Angelica, la matrigna:

Angelica: e io che pensavo che t'eri scurdat e'me //
 Salvatore: ah ah / tu questo non lo devi mai pensare //
 Angelica: so' due anni che nun te fai vede'
 Salvatore: Angè ma tu forse non ti rendi conto di quello che abbiamo messo
 in piedi / domani a mezzanotte io e te / Salvatore Lo Giusto e Angelica
 Carrannante / saremo la coppia più ricca di questo paese e a quel punto
 qualsiasi cosa tu desideri / qualsiasi cosa amore mio / pure se è nu sfizi'e'cazz'
 / ce l'avrai //
 Angelica: Sarvato' i soldi non so' tutt na vita //
 Salvatore: ma come ti è uscita 'sta strunzata?
 [...]
 Angelica: è chillo merlo / ma nun canta più!
 Salvatore: eh / si sarà fatto vecchio pur'esso / jamme Ange' / o saccio che
 nun è stato facile / per nisciun //

3. IL RISPECCHIAMENTO DEL PARLATO QUOTIDIANO

Al polo che si è definito del “rispecchiamento” appartengono quei titoli il cui tessuto linguistico è più vicino alle scelte normative e che non sfruttano gli accostamenti di registri diversi e le alternanze di codici come ingrediente saliente della narrazione. Rientrano in questo gruppo alcuni film con cui le maggiori case di produzione italiane hanno lanciato l'animazione nostrana sul mercato internazionale: il nuovo millennio è stato aperto dalle grandi ambizioni – solo in parte coronate dal successo – di *Aida degli alberi* (2001) di Guido Manuli, prodotto dalla Lanterna Magica, lo studio di animazione allora forte del successo de *La freccia azzurra* e *La gabbianella e il gatto* di Enzo d'Alò. Fanno parte di questo polo, poi, i film della casa di produzione marchigiana Rainbow, fondata da Iginio Straffi, che ha ottenuto un successo mondiale grazie alle serie televisive delle *Winx*. Per la regia di Iginio Straffi sono usciti nel 2012 *Gladiatori di Roma* e, oltre alle serie televisive, i film del *Winx Club* (*Il segreto del regno perduto*, 2007; *Magica avventura*, 2010; *Il mistero degli abissi*, 2014). Si tratta di prodotti che hanno puntato molto sulla qualità tecnica dell'animazione, sfruttando grandi budget, poi recuperati sia con gli incassi sia con i proventi del merchandising, e con l'ambizione di sfidare le grandi produzioni americane o giapponesi. Il fenomeno delle fatine *Winx* è di particolare rilievo perché, oltre a costituire un caso di studio della finanza italiana (Sigismondi, 2015), proietta nel cinema d'animazione quei

processi di convergenza crossmediale che negli ultimi anni hanno mutato lo statuto dei media (Grasso, 2017). I film del *Winx Club*, infatti, pur prodotti per il cinema, affondano le radici nella televisione. Innanzitutto i lungometraggi sono un'ideale continuazione delle serie tv, che quindi ne costituiscono «un magazzino, un'enciclopedia di citazioni, riferimenti e riconoscimenti, un fornitore di fiducia cui rivolgersi per reperire miti e temi utili al confezionamento dei nuovi prodotti» (Fasano, 2015: 28). Ma soprattutto, questi film portano al cinema un modo di intendere la narrazione che è tutto televisivo: sul piccolo schermo ciò che più conta è il «meccanismo di riconoscibilità» (Fasano, 2015: 27) del personaggio, che può andare a discapito anche della compattezza e della centralità dell'istanza narrativa. Le giovani spettatrici devono subire il fascino delle fatine, identificandosi con loro, e al tempo stesso la fascinazione delle immagini, dei colori, delle ambientazioni, fruendo dei film con una modalità per l'appunto televisiva, ossia “facile”, in cui è possibile prestare una «attenzione limitata alla consequenzialità diegetica» (Fasano, 2015: 27).

Anche i valori di cui le fatine sono portatrici sono (parzialmente) innovativi: smontando l'archetipo della donna buona e remissiva (ma purtroppo non il canone della bellezza glamour e filiforme), le Winx «sono autonome, dinamiche, forti della solidarietà del gruppo, aggressive quando serve, intraprendenti» (Sardo, 2018: 48). Data la sostanziale identità tra il prodotto seriale nato per la tv e i prodotti cinematografici, è possibile estendere alla nostra analisi quanto in precedenza è stato rilevato da Rosaria Sardo a proposito della lingua delle serie tv. Anche per i lungometraggi, dunque, alla modernità e innovatività dell'animazione e dei valori non corrispondono «una testualità o un tessuto linguistico rinnovato» e i dialoghi continuano a proporre «un'intenzionalità comunicativa tendente alla medietà stilistica, molto controllata dal punto di vista dell'adesione alla norma» (Sardo, 2018: 48). Il lessico non è povero e anzi è alquanto preciso, ma è comunque un po' piatto perché non è mosso da accostamenti inusuali o da serie sinonimiche che possano arricchire i testi o renderli meno monotoni («Lo sai che il mio titolo di re è più un titolo onorifico/ però a volte ho dei doveri a cui devo sottostare»; «Ciascuna di voi deve trovare in sé stessa il potere di cui è dotata / così da brillare più forte»)⁹. Ogni tanto una *variatio* cerca di dare maggiore scorrevolezza agli scambi («Chi *ha stabilito* che devi essere tu? Sì infatti, chi lo *ha deciso?*»), in contesti frasali che nella maggior parte dei casi propongono un assetto morfosintattico che rispetta la norma (nonostante nell'esempio precedente occorra l'indicativo al posto del congiuntivo). Ciò vale per l'uso del congiuntivo («Credo che *ce l'avesse* con te»; «Allora sei più intelligente di quanto *credessi*»; «Speriamo non *sia successo* niente») o, ad esempio, per i pronomi interrogativi («*Che cosa* è successo?»), anche se sono numerosi i casi in cui emergono i tratti più usuali del neostandard, come il dativale *gli* per *a loro* («non diamogli tempo di accerchiarci») o l'imperfetto al posto del condizionale passato («*dovevi essere* lì con Sky»).

Che nella realizzazione dei film della serie si sia puntato più sull'elemento visivo che sulla tessitura dei dialoghi o sulla ricerca linguistica emerge anche da alcune inadeguatezze pragmatiche. Il breve stralcio che segue, per esempio, è tratto da una scena in cui Bloom racconta alle amiche di aver subito un attacco durante il quale le perfide streghe Trix hanno rapito Sky. Ma il commento di Stella non è pragmaticamente adeguato al racconto dell'evento drammatico, sembrando piuttosto la chiosa al racconto di un piccolo dispetto.

⁹ Gli esempi che si riportano sono tratti dal film del 2014, *Winx Club. Il mistero degli abissi*.

Stella: mi sono presa un tale spavento quando ti ho vista là per terra //
Tecna: ci sono dei problemi nell'Oceano infinito / così siamo venute a cercarti //
Flora: ti abbiamo trovata priva di sensi / a Gardenia / dovevi essere lì con Sky ma di lui non c'era alcuna traccia //
Stella: sono state le Trix, non è vero? e il tuo Sky? che fine ha fatto?
[...]
Bloom: le Trix sono apparse all'improvviso // erano molto forti e io non ce l'ho fatta a contrastarle // avevano bisogno di Sky // non mi ricordo altro. // è tutto così confuso.
Stella: Oh! quelle tre smorfiose... se le prendo questa volta...

Si discosta parzialmente da questo modello il parlato del film *Gladiatori di Roma*, diretto da Straffi nel 2012. Pur non avendo un tessuto linguistico che si allontana troppo dal rispecchiamento dell'italiano neostandard, vi si sfruttano di più l'ironia e l'accostamento di registri o di gerghi, e i dialoghi sono costruiti per risultare più godibili anche a un pubblico adulto. In un contesto che simula abilmente il parlato più sciolto e colloquiale, con tratti tipici del neostandard come i costrutti *è che/non è che*, assimilabili alla frase scissa («Non è che c'era una donna con Timo per caso?»), si trovano così ammiccamenti al giovanile («Volete diventare dei *supergladiatori*? dei *gran figoni* come me?»), riletteralizzazioni di modi di dire usuali («Quello che ci voleva, una caverna a forma di bocca di lupo. Molto bene, *tutti dicono in bocca al lupo*») o effetti ironici dati dall'accostamento tra il testo di un volantino pubblicitario scritto in latino e la sua traduzione orale in una versione modernizzata e con un notevole abbassamento di registro:

- Sei un perdente / un disastro in amore? cerchi cibo nella spazzatura? magari sei un fallimento / ma hai poteri oltre ogni misura // è la nostra luce e non la nostra oscurità a spaventarci //
- il nipote dell'imperatore continua a batterti e a fregarti la ragazza? sistemo tutto io //
- molla quel cosciotto e datti subito da fare!¹⁰

4. LA RICCHEZZA DEL REPERTORIO DELL'ITALIANO NEI FILM DI ENZO D'ALÒ

Per la loro fisionomia linguistica i film di Enzo d'Alò sono alquanto diversi rispetto al resto della produzione italiana e ciò non consente di assimilarli in toto né ai film che qui si sono caratterizzati come espressivisti né certamente a quelli che si limitano a rispecchiare l'uso comunicativo quotidiano. Una delle caratteristiche di d'Alò, artefice della rinascita dell'animazione italiana e tutt'ora uno dei punti di riferimento nel panorama nazionale¹¹, è quella di confrontarsi sempre con testi letterari, cogliendo dunque la sfida del dare vita a personaggi e a scenari molto noti al grande pubblico e che spesso si sono radicati nell'immaginario collettivo nella versione disneyana, come nel caso di Pinocchio.

¹⁰ Sui tre volantini, chiaramente leggibili, sono riportati i seguenti testi: «Victus, misu, discedis? Res in amore male cedunt? Cibum inimo quaeris inter purgaments et iactus caenantium? Immo vero res male cessit! Non nostrae tenebrae terrent nos, sed lux nostra»; «Nepos imperatoris te verberavit puellamque rapuit? Tibi succurrere possumut bona sors plene restituatur»; «Demitte quam rapuisti et forti animo procede».

¹¹ Per la televisione, per esempio, d'Alò è autore della serie *Le nuove avventure di Pimpa*, del 1997, che dà vita al personaggio inventato da Altan e che continua la serie diretta da Cavandolini negli anni Ottanta.

Dopo l'importante rilancio dell'animazione nostrana affidato a *La freccia azzurra* e a *La gabbianella e il gatto*, il nuovo millennio è stato inaugurato da d'Alò con *Momo alla scoperta del tempo*, del 2001, tratto dal romanzo di Michael Ende. Ciò che colpisce immediatamente chi sia abituato alla maggior parte dei prodotti contemporanei per bambini è il ritmo disteso del film, in cui la narrazione si affida in egual misura al linguaggio visivo e a quello sonoro, costituito dai dialoghi e dagli inserti musicali. Il parlato dei personaggi, infatti, si intreccia alla colonna sonora affidata a Gianna Nannini senza esserne mai veramente interrotto, tanto che anche i testi delle canzoni non hanno solo un valore esornativo o di riempimento ma servono a commentare o a mandare avanti l'azione¹². Il linguaggio dei personaggi è caratterizzato da scelte morfosintattiche aderenti alla norma, come ad esempio per l'uso del congiuntivo («comunque sia»; «vuoi che *venga* con te?»; «può vedere il futuro mezzora prima che le cose *accadano*») o per i periodi ipotetici costruiti secondo lo standard («se io mi addormentassi il mondo intero si fermerebbe»). Ma è soprattutto l'ampio repertorio lessicale usato a dare l'impressione di grande ricchezza linguistica al film. Diversamente da ciò che avviene nell'italiano colloquiale e negli ambiti della comunicazione quotidiana, in cui abbondano i genericismi e le parole dallo spettro semantico ampio e vago, il lessico di *Momo alla scoperta del tempo* è sempre preciso e pochi sono i genericismi, che a volte occorrono in contesti frasali per altri versi vicini allo standard («non sapevo che ci fosse questo *cosa* qui»).

D'Alò sfrutta abilmente anche la ricchezza dei linguaggi settoriali, ora travasati nel linguaggio dei bambini che immaginano avventure di pirati e marinai («tasso di umidità al 99%»; «chiudere i boccaporti»; «naufrago 30 gradi ad est»; «macchine avanti tutta»; «annientare il vortice vagante»), ora usati per caratterizzare i perfidi Uomini grigi, che rappresentano gli adulti contemporanei che hanno sacrificato la loro umanità sull'altare dell'economia, della frenesia, della modernità. Al motto di «Chi ha tempo non perda tempo» gli Uomini grigi conquistano rapidamente la città, annientando le deboli difese degli adulti e convincendoli a «depositare» il loro tempo nella Banca del tempo, dove potranno «guadagnare preziosi interessi». Il linguaggio degli Uomini grigi, alimentati dal fumo dei sigari che hanno incessantemente tra le labbra, riprende appunto i tecnicismi del lessico settoriale della finanza, e in particolare i tecnicismi collaterali: «La banca del tempo sta realizzando la sua espansione in tutto il pianeta», «sottrarre dal capitale», «capitale illimitato», «tecnicamente parlando».

Come accade spesso nei film di d'Alò, il lessico è mosso al proprio interno da ricche serie sinonimiche: nel caso degli Uomini grigi, poi, questo tratto è addirittura esasperato per simulare il linguaggio dei promotori finanziari, che in questa rappresentazione diventano quasi degli imbonitori che letteralmente ipnotizzano le proprie vittime stordendole con numeri e parole, con sintagmi come «tecnicamente parlando» e frasi come «Quando pensa di trovare il tempo per i suoi sogni futuri se l'ha già speso finito bruciato passato esaurito scaduto?». A ciò si aggiunge il lessico militare e preciso del capo degli Uomini grigi (doppiato da Giancarlo Giannini) e degli annunci dall'altoparlante del loro quartier generale: «Raggiungere l'auditorium in un primo e 56 secondi»; «Allarme rosso // inviare tutte le unità per l'operazione "Cattura Momo"».

Enzo d'Alò ha sempre considerato l'animazione uno strumento per raccontare prima di tutto una storia, e dunque per trasmettere un'istanza narrativa solida la cui forza spesso è

¹² Le musiche sono sempre molto importanti nei film di d'Alò, che del resto è anche un musicista jazz e che ha curato in modo particolare tutte le colonne sonore dei suoi film

riuscita a tenere compatti regista, animatori e designer nonostante gli intoppi tecnici a cui i progetti potevano andare incontro. Come si è detto, i suoi film sono sempre stati basati su testi letterari di grandi autori, come ad esempio Rodari o Sepulveda, e ciò ha comportato a volte il rischio di confrontarsi con storie note a tutti e spesso legate a trasposizioni ormai entrate nell'immaginario comune. È sicuramente il caso di Pinocchio: il burattino collodiano, la cui storia è ricca e complessa per la mescolanza di diverse matrici culturali (dal mito alla favola, dal romanzo di formazione a quello d'appendice) viene ormai subito alla mente di tutti con le fattezze disneyane e spesso i più piccoli stentano a confrontarsi con versioni più fedeli (e meno edulcorate) della storia. Nel cinema italiano, poi, *Le avventure di Pinocchio* hanno avuto diverse trasposizioni e a partire dal 1911, con la versione di Giulio Antamoro, che aveva al proprio interno alcune sequenze d'animazione, una lunga storia di intoppi, ritardi e fallimenti (Antonini-Tognolotti, 2014). Anche il *Pinocchio* di d'Alò, uscito in sala nel 2013, ha avuto una lunga gestazione dato che la sua lavorazione è iniziata negli anni Novanta. Il regista italiano è rimasto alquanto fedele al testo collodiano e certamente ha contribuito a far ritrovare il sapore originale del racconto anche Lorenzo Mattotti, che con i suoi splendidi disegni ha riportato la storia all'ambientazione toscana. Un'unica, ma importantissima, eccezione che distingue il racconto di d'Alò da quello originale riguarda il rapporto tra Geppetto e Pinocchio. In questa versione della storia, infatti, l'anziano falegname non costruisce Pinocchio per avere compagnia, ma perché cerca di ritrovare la sua infanzia e sé stesso bambino, e dà al burattino le proprie fattezze, arrivando a ritoccare una propria foto allungandovi il naso con un tratto di penna. Il film si apre con una sequenza in cui il piccolo Geppetto corre lungo un viale inseguendo un aquilone; quello stesso viale vedrà poi correre, anni dopo, il burattino, la cui casacca sarà ricavata proprio dalla carta di quell'aquilone, e alla fine il Pinocchio bambino in carne e ossa, che diviene la sintesi tra Geppetto e il burattino di legno.

Proprio al rapporto padre-figlio si lega il primo ambito semantico e lessicale che emerge dalla visione del film: è quello del lessico dell'affettività, che sfrutta soprattutto un tratto tipico del *baby-talk* (Bernini, 2010) quale il ricorso sovrabbondante alla suffissazione diminutiva, che tra l'altro è tipico dell'uso toscano e che quindi può avere nel caso di *Pinocchio* anche una caratterizzazione diatopica. In particolare, alla lingua che gli adulti usano con i bambini si lega soprattutto la tendenza alla reduplicazione, che nel film di d'Alò è spesso unita alle strategie di alterazione: *babbo babbino, nasino nasaccio...*

- tu sei il mio carissimo *babbo babbino* e io sono il tuo piccolo *Pinocchio Pinocchietto*.
- c'è solo questo *nasino nasaccio* che...
- ma *che modini!*
- *acciderbolina! acciderbolaccia!*

Anche in questo lungometraggio d'Alò sfrutta abilmente le risorse offerte dal repertorio italiano per caratterizzare linguisticamente i personaggi. Lo dimostrano in modo particolarmente evidente i personaggi del Gatto e della Volpe, nei cui discorsi d'Alò riesce a dare consistenza sonora e linguistica alla truffa e all'inganno ricorrendo a tanti tratti dell'italiano popolare e di quello burocratico, e soprattutto attraverso le strategie di imitazione e di approssimazione a una varietà linguistica che non si possiede ma che si

cerca di riprodurre. E così nel parlato del Gatto ricorrono abbondantemente i paronimi o i tentativi di rendere il suono e il senso di parole orecchiate, ma non veramente acquisite:

- ecco un *illustratissimo* spettatore.
- Vostro *illustrioso* principe.
- oggi si può dire che sono *nauseabondo del cibo*
- Ci piace *arriccare* la gente che ci *aspira simpatia*.
- legno *abbrucia rapidosamente*.

Oppure, oltre a semplici errori morfologici e sintattici («senti dove *se li ha* messi»; «se lo saprebbe»; «e ci potessimo abbofocchiare»; «se si metterebbero a fruttamento»), si trovano strutture inutilmente ridondanti o decisamente substandard («per accompagnarvi in compagnia»; «anch'io medesimo») e la preferenza accordata a termini complessi e diafasicamente inadeguati che danno però al parlante poco colto un'idea di precisione e di tecnicità («Volete *visionare* questo spettacolo?»; «se uno *scavicchia* una piccolissima buca»). Esemplificativo di questo stile è il breve dialogo tratto dalla scena in cui il Gatto e la Volpe convincono Pinocchio a sotterrare le sue monete:

Gatto: [...] cinque disgraziati zecchinetti da quattro soldi //
Volpe: e dire che potrebbero diventare centinaia //
Gatto: centinaia? ma che dico? decine! unità addirittura!
Volpe: volevi dire migliaia! milioni!
Gatto: assolutamente //
Volpe: Ma...
Gatto: pecca pecca pecca peccatuccio //

Come nel caso degli altri suoi film, la lingua di questo lungometraggio di d'Alò è una lingua che potremmo definire 'ricca', perché il regista riesce a sfruttarne bene registri e varietà, e perché gioca con i sinonimi e con le serie lessicali per dare vivacità ai testi. Non è mai, però, un gioco fine a sé stesso o una ricerca di pura sonorità svincolata dal testo narrativo; e, anche in questo caso, le musiche – stavolta affidate a Lucio Dalla – risultano strutturali nella narrazione. La canzone del Pescatore verde, doppiato proprio dallo stesso Dalla che sarebbe poi scomparso poco dopo, testimonia bene entrambe le caratteristiche, ossia la funzionalità della musica alla narrazione e la ricchezza lessicale dei testi. La breve scena traspone in immagini e musica una scena del romanzo (nel capitolo XXVIII) in cui già Collodi aveva descritto il frutto della pesca con una certa precisione terminologica, nominando “naselli, muggini, sogliole, ragnotti, acciughe col capo”¹³. Questa precisione

¹³ Per poter fare un confronto con il testo originale si riporta per intero la scena tratta dal romanzo:
«Ora vediamo un po' che pesci abbiamo presi! – disse il pescatore verde; e ficcando nella rete una manona così spropositata che pareva una pala da fornai, tirò fuori una manciata di triglie.
– Buone queste triglie! – disse, guardandole e annusandole con compiacenza. E dopo averle annusate, le scaraventò in una conca senz'acqua.
Poi ripeté più volte la solita operazione; e via via che cavava fuori gli altri pesci, sentiva venirsi l'acquolina in bocca e gongolando diceva:
– Buoni questi naselli!...
– Squisiti questi muggini!...
– Deliziose queste sogliole!...

ora è ulteriormente accentuata da Lucio Dalla, che costruisce la sua canzone su una ricchissima serie terminologica attinente all'ambito della pesca:

Buone queste triglie // (coro) buone buone buone // buoni questi naselli //
(coro) buoni buoni buoni // muggine pezzogna tonno e seppioline / totani
ranocchi dentici branzini e cozze / alici gamberetti astici scampetti e sogliole
/ davvero eccezionali //

Dopo una gestazione quasi ventennale, dunque, d'Alò ha pienamente vinto la sfida che *Le avventure di Pinocchio* hanno sempre rappresentato per il cinema italiano, riuscendo a dare dell'opera una versione originale e personale che certamente ha tracciato la propria strada liberandosi dai modelli precedenti. E non è forse un caso che proprio d'Alò, che probabilmente è il miglior testimone dell'animazione di qualità italiana, abbia accettato questa sfida, dato che, come hanno sottolineato Anna Antonini e Chiara Tognolotti, proprio *Pinocchio* può essere letto come una metafora della magia e della forza creativa del cinema d'animazione:

Se *Le avventure di Pinocchio* rappresentano per l'animazione italiana un'occasione perduta o un'opportunità colta a fatica, è anche vero che il romanzo di Collodi è una metafora, ampia e duratura, della restituzione alla vita della materia inerte, del dono del movimento (o della sua illusione) e della parola al disegno statico, di quell'atto al limite dell'esibizione di una divina onnipotenza che è il cinema d'animazione¹⁴.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Alfieri G., Bonomi I. (2008) (a cura di), *Gli italiani del piccolo schermo. Lingua e stili comunicativi nei generi televisivi*, Cesati, Firenze.
- Alfonzetti G. (2017), *Dal code switching al polylinguaging*, Kromatoedizioni, Ispica.
- Antonini A., Tognolotti C. (2014), "Burattini animati. Le avventure di Pinocchio nel cinema italiano", in *Cabiria. Studi di cinema*, 177, pp. 17-32.
- Bellano M. (2017), "Origini dell'animazione italiana: epopee di pionieri solitari", in Giurlando (a cura di), *Fantasmagoria. Un secolo (e oltre) di cinema d'animazione*, pp. 43-50.
- Bernini G. (2010), "Babytalk", in Simone R. (a cura di) *Enciclopedia dell'italiano*, Istituto dell'enciclopedia italiana, Roma, vol. I, pp. 139-140.
- Bozzetto B. (2017), "Adagio, accelerando", in Giurlando (a cura di), *Fantasmagoria. Un secolo (e oltre) di cinema d'animazione*, pp. 79-90.
- De Rossi C. (2010), "Quando e come il cinema parla dialetto", in *Italica*, vol. 87, n. 1, pp. 92-106

– Prelibati questi ragnotti!...

– Carine queste acciughe col capob»

¹⁴ Antonini - Tognolotti 2014: 30-31.

- Fasano E. (2015), “«Da un grande potere, deriva una grande popolarità». Lo statuto spettatoriale del film d’animazione negli anni della convergenza: il caso Winx Club”, in *Cabiria. Studi di cinema*, 179, pp. 25-31.
- Gargiulo M. (2016) (a cura di), *Lingue e linguaggi del cinema in Italia*, Aracne, Roma.
- Grasso A. (2017), “La lunga strada verso la postmedialità”, in Id. (a cura di), *Storia della comunicazione e dello spettacolo in Italia. III. I media alla sfida della convergenza (1979-2012)*, Vita e pensiero, Milano, pp. 11-20.
- Giurlando D. (2017) (a cura di), *Fantasmagoria. Un secolo (e oltre) di cinema d’animazione*, Marsilio, Venezia.
- Idini M. (2017), “La lingua al botteghino”, in *Lingue e culture dei media*, Vol. 1, n. 1, pp. 14-35.
- Perrucca S. (2008), *Il cinema d’animazione italiano oggi*, Bulzoni, Roma.
- Piotti M. (2016), “Le lingue del cinema”, in Bonomi I., Morgana S. (a cura di), *La lingua italiana e i mass media. Nuova edizione*, Carocci, Roma, pp. 117-165.
- Raffaelli S. (1992), *La lingua filmata. Didascalie e dialoghi nel cinema italiano*, Le Lettere, Firenze.
- Rossi F. (1999), *Le parole dello schermo. Analisi linguistica del parlato di sei film dal 1948 al 1957*, Bulzoni, Roma.
- Rossi F. (2007), *Lingua italiana e cinema*, Carocci, Roma.
- Sardo R. (2018), “C’era una volta la tv per ragazzi... contenuti narrativi e modelli linguistici web/televisivi per i digitali nativi”, in *Lingue e culture dei media*, Vol. 2, n. 1, pp. 1-57.
- Sardo R., Centorrino M., Caviezel G. (2004), *Dall’antenna alla parabola: modelli e linguaggi della tv vista dai bambini*, Rubbettino, Soveria Mannelli.
- Sigismondi P. (2015), “The Winx Club phenomenon in the global animation landscape” in *Journal of Italian cinema and Media studies*, vol. 3, n. 3, pp. 271-285.