USCENDO DAL CINEMA

Dall'uno all'altro confine

Il Re Leone di Jon Favreau.

di *Daniele Dottorini* — 26 Agosto 2019

La tentazione più forte dopo aver visto *Il Re Leone* di Jon Favreau è quella di iniziare ad elencare tutti i punti attraverso i quali il film può essere messo a confronto con il suo predecessore, l'omonimo film diretto da Roger Allers e Rob Minkoff nel 1994. Tentazione comprensibile: dopotutto **il film fa parte di quella tendenza che la Disney sta sviluppando da qualche tempo a questa parte, ovverosia quella di rimettere mano a quello straordinario archivio dell'immaginario che sono i suoi personaggi e i suoi film classici**. I film diretti da Tim Burton, come il sequel di *Alice nel paese delle meraviglie* (2010) e *Dumbo* (2019), le nuove versioni di *La bella addormentata nel bosco* (*Maleficent*), la *Cenerentola* di Kenneth Branagh, *La Bella e la Bestia*, così come il remake de *Il libro della giungla* (diretto dallo stesso Favreau nel 2017) hanno ispirato letture e commenti a partire da questa prospettiva.

Ma è proprio questo progetto, articolato e non banale, che la Disney sta portando avanti da qualche anno, a stimolare un'altra serie di riflessioni, basate non tanto sul gioco delle differenze, ma **sull'idea di cinema (e di animazione) che questi film sperimentano, mettono in gioco o ritrovano**. La rapidità dello sviluppo tecnologico dell'animazione contemporanea ha sicuramente contribuito al sempre maggiore successo

dell'animazione e soprattutto alla sempre maggiore penetrazione dell'animazione nelle forme e nelle pratiche del cinema *mainstream*. La tecnica non è neutra, come sappiamo bene; dietro ogni nuova pratica risiede un'idea, dell'immagine come del mondo.

Il film di Favreau, che sviluppa e perfeziona quello che già il regista, attore e produttore hollywoodiano aveva sperimentato ne *Il libro della giungla*, corrisponde infatti ad **una idea ben precisa dell'animazione contemporanea, quella del corpo animato come sostituto illusorio del reale**.

I corpi animali dei due film sono pensati e realizzati per essere perfettamente sostituibili ai corpi reali; **il mondo dei due film è dunque al tempo stesso totalmente altro dal mondo reale e perfetto simulacro dello stesso**. Non è un caso che Favreau, nome chiave dello sviluppo del Marvel Cinematic Universe (come regista dei primi due *Iron Man* e come attore e produttore di diversi altri titoli legati al *franchise* di proprietà della Disney) sia legato a questa prospettiva, perché è esattamente questo il modello di cinema che la Disney sta portando avanti da diverso tempo. Si tratta di un modello in cui il concetto stesso di Live-Action (che è la formula con cui vengono indicati i film o i remake in cui la recitazione è affidata ad attori in carne e ossa anziché a personaggi animati), viene messo in discussione. Cosa c'è di vivo nei personaggi del *Re Leone*? In personaggi cioè totalmente creati in CGI?

L'idea di Favreau è dunque quella di **un mondo perfettamente controllabile e al tempo stesso capace di portare alle estreme conseguenze quel concetto di verosimile filmico che aveva dominato il dibattito teorico sul cinema nella seconda metà del Novecento**. Si tratta di una scelta consapevole, soprattutto si tratta di una scelta che si pone in alternativa (o forse semplicemente accompagna) all'altra grande idea dell'animazione contemporanea: quella dell'animazione come elemento di un mondo ibridato, in cui corpi reali mutati o trasformati interagiscono con corpi astratti e ricreati tecnologicamente. È l'Idea del Robert Rodriguez di *Alita – Angelo della battaglia*, o dei corpi che ritornano giovani, o vivi, in *Captain Marvel* (Boden e Fleck, 2019), o in *Rogue One: A Star Wars Story* (Edwards, 2016).

Soprattutto, **è l'idea cardine del cinema sempre sperimentale di Robert Zemeckis** che, da questo punto di vista, costituisce l'altro lato del confine. La sperimentazione della *Performance Capture* in *Polar Express* (2004) proseguita in *La leggenda di Beowulf* (2007) e *A Christmas Carol* (2009), si pone infatti come territorio specifico dell'animazione che entra di diritto nello spazio del cinema contemporaneo. Il mondo filmico di Zemeckis è sempre un mondo ibridato, un mondo in cui il cinema rende visibile uno spazio dell'immaginario altrimenti invisibile (basti pensare ad un film sperimentale come *Chi ha*

incastrato Roger Rabbit, 1988).

Costantemente, nel cinema del regista americano le varie forme dell'immagine sono in relazione, a volte conflittuale, le une con le altre. In *Flight* (2011), il volo reale dell'aereo capitanato da Tom Hanks ritorna innumerevoli volte in immagini diverse, dall'allucinazione, al ricordo, alla simulazione digitale. Così come l'impresa di Chris Petit in *The Walk* (2015) è perfettamente ricreata attraverso la simulazione digitale e l'animazione come spazio al tempo stesso di salvezza e di isolamento è al centro di un film straordinario come *Benvenuti a Marwen* (2018). Lo sforzo di Zemeckis è allora quello dell'integrazione, della **sperimentazione di forme che lavorino i vari livelli dell'immaginario**, facendo dell'animazione uno degli strumenti per raggiungere tale scopo.

Questa polarità sembra perfettamente sintetizzata in un momento chiave de *Il Re Leone* di Favreau. In una sequenza del film infatti, non a caso assente nella versione animata del 1994, un ciuffo di peli della criniera di Simba viaggia da un luogo all'altro fino a raggiungere la vallata da cui proviene il personaggio, facendo capire ai suoi cari che Simba è ancora vivo. Difficile non riconoscere in questa sequenza una eco di un altro celebre "volo", quello della piuma che cadendo dal cielo raggiunge Tom Hanks, seduto su una panchina all'inizio di *Forrest Gump* (1994) di Zemeckis. Quasi come se le due sequenze si richiamassero l'un l'altra, **il ciuffo di peli de *Il Re Leone* e la piuma di *Forrest Gump* sono in realtà la descrizione di due idee di cinema diverse**, delle due idee di cui si sta discutendo qui. Nel film di Favreau il ciuffo non è l'elemento artificiale che irrompe, ibridandosi nel mondo dei corpi reali del film; esso è della stessa sostanza di tutti gli altri elementi del film, mostrando che nessun resto è possibile o, meglio, che il mondo del film può essere creato senza alcun "resto" reale (come era ancora ne *Il libro della giungla*, dove Mowgli era interpretato da un attore in carne ed ossa).

Ecco dunque che i due lati del confine si configurano come due strade (non necessariamente separate, ma che individuano due idee di cinema), potentemente presenti nello scenario dell'animazione contemporanea. Uno scenario che di fatto riprende **una polarità da sempre presente nella storia dell'animazione, ma che oggi come oggi diventa centrale per comprendere le strade e le derive dell'immaginario**. Ciò che Favreau e Zemeckis rappresentano infatti è una doppia immagine dell'animazione che attraversa la storia di questo cinema sin dalle origini. Ciò che entra prepotentemente in gioco è oggi il fatto che la tecnologia dell'immagine permette di portare verso nuovi territori questa doppia direzione. Territori che fanno dell'ibridazione o della simulazione termini caricati di nuovi significati. C'è una partita in gioco, ed è ancora aperta.