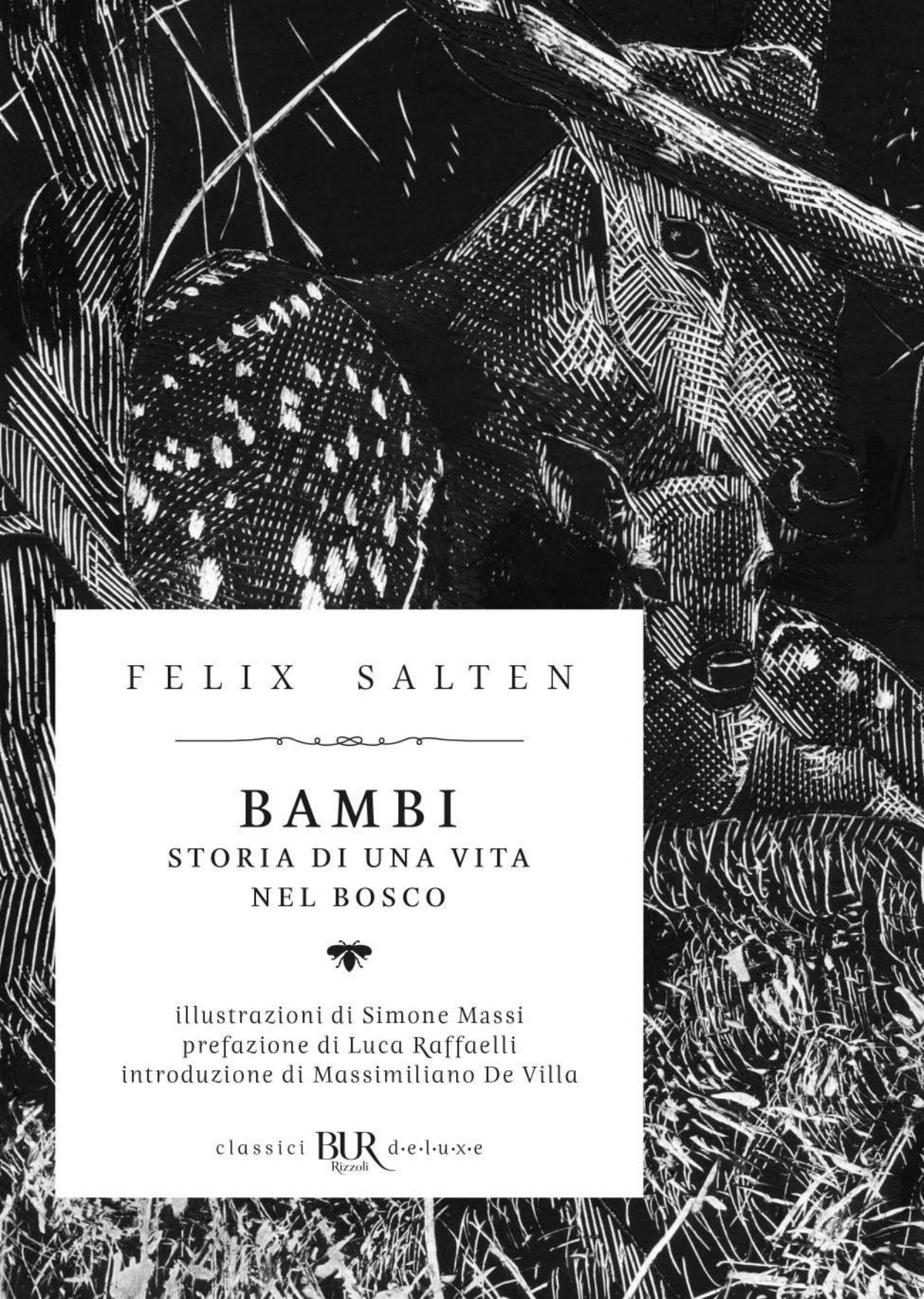




FELIX SALTEN

BAMBI
STORIA DI UNA VITA
NEL BOSCO



illustrazioni di Simone Massi
prefazione di Luca Raffaelli
introduzione di Massimiliano De Villa

classici **BUR** d.e.l.u.x.e
Rizzoli

BUR
Rizzoli

FELIX SALTEN

BAMBI

STORIA DI UNA VITA NEL BOSCO



illustrazioni di
Simone Massi

prefazione di Luca Raffaelli
introduzione di Massimiliano De Villa

classici **BUR** d.e.l.u.x.e
Rizzoli

Pubblicato per



da Mondadori Libri S.p.A.
Proprietà letteraria riservata
© 2023 Mondadori Libri S.p.A., Milano

ISBN 978-88-17-17632-3

Titolo originale dell'opera:
Bambi: Eine Lebensgeschichte aus dem Walde

Traduzione di Matteo Chiarini su licenza Lit Edizioni Srl

Prima edizione Classici BUR deluxe: settembre 2023

Seguici su:

www.rizzolilibri.it

 [RizzoliLibri](https://www.facebook.com/RizzoliLibri)

 [@BUR_Rizzoli](https://twitter.com/BUR_Rizzoli)

 [@rizzolilibri](https://www.instagram.com/rizzolilibri)

I TEMPI INFINITI DELL'IMMAGINE

di Luca Raffaelli

I non addetti ai lavori non immaginano cosa significhi disegnare un film d'animazione. E come questo sia diverso rispetto alla ripresa di una scena dal vero in cui il tempo di ripresa è lo stesso della scena girata. Durante la lavorazione di un film animato il tempo non esiste, si crea disegnando (come diceva il grande animatore canadese Norman McLaren, «disegnando il movimento», che si contrappone all'idea di muovere il disegno). Cosa fa chi anima? Ferma il tempo. Lo ferma disegnando un segmento di secondo, un passaggio di tempo. E lo fa lavorando a lungo su quel segmento. Insomma, chi disegna l'animazione passa minuti e minuti su un'immagine che si vedrà in un attimo, in un batter di ciglia. Ecco perché chi disegna l'animazione vive il tempo sospeso. E lo fa in solitudine, e lavorando entra nei dettagli dell'esistenza.

Questo naturalmente vale per ogni film d'animazione. Tanto per fare due esempi diversi, sia per Walt Disney che per Simone Massi. E sono due nomi ovviamente non scelti a caso. Disney ha prodotto il film che ha reso ancora più celebre il personaggio e il romanzo di Felix Salten. Massi ha disegnato le illustrazioni di queste pagine. Sul film di Disney ritornerò più in là, ma intanto è bene che

si sappia che Walt non ha mai disegnato le animazioni dei suoi film, realizzate superbamente da grandi animatori che hanno saputo mostrare con eleganza straordinaria le emozioni dei personaggi. Anche quelle che durano un attimo, che magari per un personaggio sono il momento di passaggio tra un'incertezza e il tentativo di capire quale reazione avere.

Per Simone Massi, animatore, la faccenda è un po' diversa. Simone si immerge nei suoi disegni sospesi nel tempo che, invece di svolgere un'azione, una narrazione (come accade nei film di Disney e nei film d'animazione popolari), entrano in qualcos'altro (li avete mai visti i suoi film animati? Sono ampliamenti del nostro sentire, approfondimenti della conoscenza, zoomate nella nostra mente e nei nostri sentimenti). Non a caso Simone ha cominciato a disegnare, dice, per ricordare i sogni che faceva di notte. E dopo aver fatto l'operaio è andato alla Scuola di Urbino dove il professor Stefano Franceschetti, peraltro poco più grande di lui, gli insegnava che per disegnare bene, per diventare artisti, bisogna diventare uomini migliori, bisogna comprendersi, respirare, camminare. E allora, ancora, immagino Simone che mentre disegna sente i suoni, gli odori, la vita di quello che sta disegnando. Forse gli odori più di tutto. E non perché rimangano suoi, ma perché diventino i nostri.

E allora accadono strane cose con i suoi film, con i suoi disegni. Si avverte che ci rimanda a odori, respiri, paesaggi che sono dentro di noi. Odori, respiri, paesaggi del passato, forse. Non sappiamo neppure se li abbiamo mai visti e sentiti, ed eventualmente quando. Magari è accaduto negli anni in cui le esperienze contano e non si ricordano. Oppu-

re no. Oppure vengono da più lontano, magari sono odori e paesaggi dei nostri padri e madri, dei nostri nonni, odori e paesaggi di terre antiche e di epoche lontane. Di fotografie senza età, con i bordi mangiati dal tempo, con la carta ingiallita, con le scene sbiadite. Perché ci sono anche scene che sono dentro noi. Che non sappiamo bene se le abbiamo viste davvero, se davvero c'eravamo. Eppure sono dentro, non c'è dubbio, anche se non le conosciamo, anche se non le ricordiamo davvero. E poi ci sono i caldi, i freddi e i venti, e i raggi del sole che sono dentro di noi. E poi Simone ci avverte dell'apertura di una porta di legno (bagnata dalla pioggia, forse) il cui suono (quello della cerniera che cigola) ci mette in contatto con qualcosa, perché c'è sempre qualcosa prima di una porta e qualcosa che la porta nasconde. Simone Massi con i suoi disegni, con le sue animazioni, ci trasporta in un mondo che è suo e che è anche misteriosamente nostro, in cui riesce a mostrarci quello che altrimenti rischiavamo di perdere. Entriamo così, grazie a lui, in un luogo di memorie perdute, di meraviglie lontane, di attimi sospesi, di rivelazioni improvvise, di collegamenti con immagini sognate.

Non ci prende per mano, non ci accompagna: piuttosto si permette di sussurrarci che forse abbiamo smarrito qualcosa, che un brandello di memoria potrebbe ricomporre un tassello all'interno del nostro mosaico di sensazioni e di emozioni che portiamo sempre addosso, che guida la nostra vita. Un uomo con il cappello si copre gli occhi con l'avambraccio per difendersi dal sole. Dove l'abbiamo già visto quell'uomo? E quel cappello? Siamo stati noi? E dove eravamo? Simone non era con noi, questo è certo. Eppure

lui ha capito, anche in quel disegno, che da quell'immagine, da quell'emozione, nessuno è escluso.

Non si tratta di una immedesimazione, come può avvenire nella versione disneyana, dove la maestria della narrazione ci invita a vivere le stesse emozioni dei personaggi. No. Massi non ci vuole far cambiare pelle. Ci invita a essere noi stessi più di quanto non siamo. A capirci di più, a prendere consapevolezza dei nostri sentimenti e dei nostri ricordi dimenticati.

Non c'è niente di diverso con le sue immagini ferme, le sue illustrazioni che vedete in questo volume. Basta fermare lo sguardo su una di esse ed ecco che arriva il richiamo. Tutte nascondono un invito a entrare con lo sguardo, a non fermarci sulla superficie. C'è sempre un varco, un ingresso, una zoomata che dobbiamo fare noi, per arrivare in fondo, per essere dentro, per capire di più.

Mi permetto una divagazione, sempre in tema Disney. Anche Walt voleva la profondità dell'immagine. Per questo aveva inventato la Multiplane Camera. O meglio, perfezionò nel 1937 (grazie al lavoro di William Garity) quel che era già stato provato in precedenza da Ub Iwerks (il primo disegnatore di Mickey Mouse) e da altri produttori di animazione (c'è anche un Popeye con effetti tridimensionali). Quello che faceva Disney, però, era sempre migliore degli altri, perché aveva un'ambizione spericolata, tanto da mettere in continua difficoltà economica il suo studio (e suo fratello Roy, l'amministratore della società). Così, nel 1937 testò la Multiplane in un corto (*The Old Mill*, il vecchio mulino) che quell'anno vinse l'Oscar: uno spettacolo che ha incantato il mondo. Mai si era vista un'animazione che potesse riprodurre il vero, che potesse farci entrare in luo-

ghi che sembravano reali in movimento (non a caso venne scelto un mulino) e che erano bellissimi perché disegnati in forma quasi pittorica.

Sempre nel 1937, a fine anno, Disney avrebbe fatto uscire nei cinema *Biancaneve e i sette nani*, il primo lungometraggio animato di successo della storia.

E forse dire di successo è dire poco. Fu un film che ancora incantò il mondo e non solo il pubblico statunitense. Ejzenštejn, il regista della *Corazzata Potemkin*, quella che Fantozzi giudicò in un tripudio di applausi «una cagata pazzesca» (ma il ragioniere non è uno dai grandi gusti cinematografici) disse in più interviste che «quest'uomo sembra conoscere non solo la magia di tutti i mezzi tecnici, ma anche gli strati, le immagini, le idee, i sentimenti più reconditi della mente umana».

Bambi arrivò cinque anni dopo *Biancaneve*, nel 1942, e dopo altri classici fondamentali (nell'ordine *Pinocchio*, *Fantasia* e *Dumbo*). *Fantasia* non fu inizialmente un successo commerciale, ma tutti i film, pur nella loro coerente disneyanità, proponevano punti di vista diversi. *Bambi*, forse, ancora di più. Perché, come si diceva prima, in questo lungometraggio a disegni animati Disney voleva rappresentare la realtà. Nei film precedenti c'era sempre stata una deriva caricaturale: nei sette nani, in *Pinocchio* e *Mangiafuoco*, nel Topolino e negli animali che interpretano la danza delle ore in *Fantasia*, nelle orecchie grandi di *Dumbo*.

Bambi invece inizia con una carrellata in una foresta. Bellissima e vera. Attraverso gli alberi vediamo la profondità e l'effetto Multiplane è uno spettacolo di grande realismo: