



Un pioniere dell'animazione

di Mario Verger

La partenza di Gibba per il suo ritorio definitivo in Liguria, la sua terra, ha lasciato un certo vuoto tra gli amici che lo hanno conosciuto e stimato.

Si era trasferito nella capitale nei primi anni Cinquanta realizzando pellicole e affidandosi a produttori assai discutibili e tecnicamente inesperti. In tale contesto aveva preso parte presso la Fax film a due lungometraggi animati: "Le avventure di Rompicollo" e, assieme ad Antonio Attanasi, "La montagna tonante", film entrambi rimasti incompiuti.

"Gibba. Chissà cosa significava questo strano nome?". È ciò che si chiederanno probabilmente le nuove generazioni di animatori italiani nel prossimo millennio. Eppure con questo pseudonimo, così curioso ma familiare, si è firmato per mezzo secolo ed oltre uno dei più originali pionieri del cinema d'animazione italiano, all'anagrafe Francesco Maurizio Guido.

Il nome Gibba saltò fuori spontaneamente ai tempi del liceo, quando il giovane Guido "fumettava" appassionatamente l'Eneide e l'Inferno di Dante sui quaderni di scuola, per svilire il pedantissimo insegnamento dei benedetti padri Salesiani di Alassio.

Terminati gli studi classici, il non ancora diciottenne, futuro Gibba, dotato di una forte personalità teatrale alla maniera di Gilberto Govi suo conterraneo, partì con coraggio per Roma per apprendere i rudimenti del mestiere alla "MACCO FILM". Lì entrò in contatto con Carlo e Vittorio Cossio, Luigi Liberio Pensuti e la figlia sedicenne Lucia-

na, Luigi Giobbe ed Antonio Attanasi, gli autentici pionieri del cartone animato italiano.

Benché ancora assistente animatore, il giovane Gibba collaborò, inconsapevolmente, avendo come protagonista il noto cetruolo d'Acerca, **Pulcinella nel bosco** e **Pulcinella e il temporale**. Dopo l'incendio alla "MACCO FILM", all'epoca addebitato ufficialmente ad un corto circuito, non rimase alcuna traccia delle pellicole poiché allora altamente infiammabili. Gibba così entrò alla INCOM al fianco di Antonio Rubino, partecipando al termine delle lavorazioni di altre due pietre miliari dell'animazione italiana, **Nel paese dei ranocchi** e del successivo **Crescendo rossiniano**, il cui negativo, inviato a Berlino per lo sviluppo e la stampa, rimase distrutto durante un bombardamento aereo. Rubino, sessantenne, apprezzate le eccellenti qualità del giovane di Alassio e condividendone le origini liguri, stabilirà da subito una seria e duratura amicizia, affidandogli l'anno stesso la regia de **La trombetta d'oro**, sotto la direzione tecnica di Ugo Amadoro, sempre per la INCOM.

Terminata la pellicola, Gibba nel 1943 andò a Milano presso la IMA film, dove il commendator Anton Gino Domenghini lo mise a dura prova affidandogli la sontuosa animazione del califfo Oman e della principessa Zeila de **La Rosa di Bagdad**, il primo lungometraggio d'animazione italiano.

Tornato a Roma, nel 1944 fu chiamato, con Kremos (Niso Ramponi), dal giovane umorista del Marc'Au-

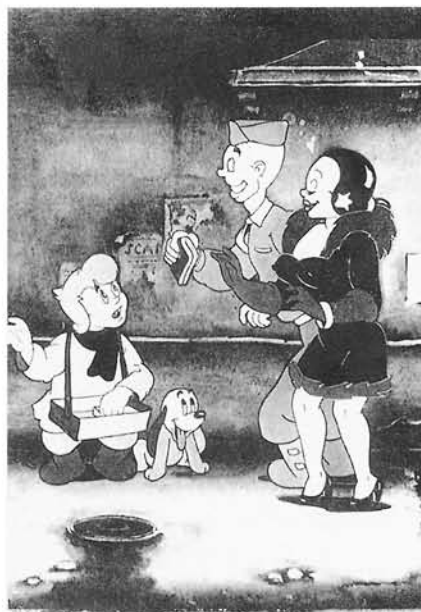


relìo Federico Fellini, per animare le vicende eroicomiche della *piccola jeep* assieme al *carrarmato Herrman*, personaggi antropomorfi da lui ideati per **Hello jeep!**, cortometraggio oggi introvabile, che ha acquisito notevole importanza.

Dopo l'esperienza maturata tra Roma e Milano, nell'immediato dopoguerra, Gibba tornò ad Alassio, dove fondò coi capitali dell'amico ed ex compagno di scuola, il conte Giannetto Beniscelli, l'Alpha Circus, una casa di produzione e realizzazione di film a disegni animati.

Nonostante l'epoca e la mancanza di committenze i due riuscirono, al pari di Presepi, Petronio, Cossio, Munari e Piccardo, a contattare a Torino due ditte, cui proposero di reclamizzare i loro prodotti con l'animazione.

Gibba e Beniscelli terminarono in breve tempo due short di carattere pubblicitario, entrambi purtroppo perduti, **Temporale d'estate** e **Pallino il pescatore**, titolo quest'ultimo, suggerito da Antonio Ru-



Gibba - L'ultimo sciucià

bino ad Alassio durante una sua visita a Gibba in soffitta, dove, con la famiglia per i bombardamenti, si era dovuto rifugiare per un certo periodo.

Siamo nel 1945 e Gibba, forte dell'esperienza acquisita con Rubino, Cossio e Pensuti, non volle rimanere nel ruolo vago di animatore ma, al contrario, desiderò fare un film proprio, così come era stato preceduto dai già anziani pionieri dell'animazione italiana a lui coevi.

Nonostante i parametri iconografici fossero quelli disneyani ed il contenuto non evadesse dalla semplice "favoletta", l'ancora ventenne Gibba ideò, per primo in Italia, una storia moderna, agganciata alla realtà di allora, con crudi riferimenti all'emarginazione sociale; un film neorealistico che aveva già conosciuto il trionfo cinematografico con De Sica in *Sciucià*.

Accortosi delle difficoltà di reperimento di materiali per l'immediato dopoguerra, Gibba e Beniscelli partirono per Genova per acquistare intere valigie piene di lastre radiografiche già usate, da cui togliere l'emulsione, e ricavarono i colori

per le celluloidi da polveri da ferramenta miste a colla di pesce.

Dopo quasi un anno di intenso lavoro il giovanissimo Gibba portò a termine il mediometraggio, **L'ultimo sciucià**, che venne immediatamente affiancato agli altri film animati dell'epoca, ed il suo nome a quello dei pionieri dell'animazione italiana. Ma, a differenza degli autori a lui contemporanei, a detta anche di noti studiosi quali Marco Giusti, Mario Pintus e Luca Raffaelli, Gibba è riuscito a creare, forse inconsapevolmente, il primo, vero e proprio film d'autore animato italiano.

L'ultimo sciucià è, infatti, oggi considerato uno dei massimi esempi di quel tempo ed è conservato nel prestigioso Museum of Modern Art di New York.

Dopo le già citate esperienze a Roma, nel 1960 il produttore Ezio Gagliardo lo volle direttore del reparto di animazione della Corona Cinematografica, la casa di produzione di film e documentari, dove Gibba, portato verso mete convenzionali da lui non propriamente desiderate, realizzò i cortometraggi: **Meneno e i petrolieri**, **Anastasio pittore**, **Le papillon**, **I due sfaticati**, **L'appuntamento**, e il bellissimo **Cucciolino cerca guai**. Tutti film-tranne l'ultimo - aventi come protagonista l'omino piccolo-borghese dai tratti squadri, tanto in voga nell'animazione mondiale degli anni '60, che trovò la sua massima espressione italiana nel personaggio del Signor Rossi di Bruno Bozetto.

Sempre alla Corona, Gibba si accorse che alle sue "anime disegnate" i fratelli Gagliardo cominciarono a preferire nuovi esperimenti, un genere più apparentemente "colto"; uno stile pseudo-intellettuale che veniva apprezzato, però, dalla commissione giudicatrice che assegnava i premi governativi del Ministero

del Turismo e dello Spettacolo.

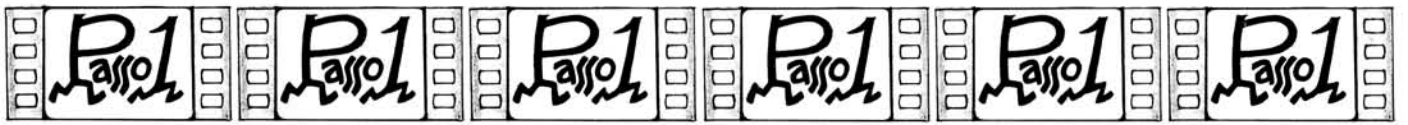
Oltretutto, bisogna anche ricordare che, nel frattempo, visti i costi esorbitanti cui era giunta la produzione animata mondiale, in America gli U.P.A. idearono uno stile più geometrico ed asciutto, che poteva meglio accordarsi con un'animazione parziale imposta in tutto il mondo, lasciando praticamente fuori gli animatori più tradizionalisti.

In altre parole, Gibba si era dovuto render conto che in poco più di un decennio si era drasticamente passati, usando dei termini molto arbitrari, dal figurativo all'espressionismo.

Nonostante Gibba si adegua perfettamente ai nuovi *clichés* d'oltreoceano, i suoi personaggi tradirono sempre quel sentimento che l'artista ligure seppe infondere alle sue creazioni, sentimento che non si accordava forse troppo col carattere secco e meccanico con cui questo tipo di realizzazioni furono programmate.

Terminata l'esperienza alla Corona Cinematografica, Gibba, dopo aver creato la serie di **Motorino** e di **Dario il rivoluzionario**, venne chiamato nuovamente da Gagliardo per realizzare il lungometraggio **Robinson Crusoe - Il racconto della giungla**, coproduzione italo-romena, ben lungi dall'idea e dalle caratterizzazioni originali da lui improntate.

Nel 1975 terminò un lungometraggio animato ironicamente pornografico, **Il nano e la strega**, portando a maturazione quelle premesse già annunciate nelle sequenze de **L'ultimo sciucià**, dove ben rappresentava le vistose e procaci sembianze dell'amica del soldato americano, che così ben caratterizzavano la caricatura dell'uomo-amante di un'epoca passata. La curiosa escursione nel campo erotico di un veterano come Gibba, ed è qui che



emerge la sua poliedrica quanto originale fantasia, non finisce qui ma prosegue, due anni dopo, con **Bloody peanuts**, e nel 1984 con la notevole sequenza animata per il film di Gabriele Lavia **Scandalosa Gilda**.

Qui Gibba sbizzarrisce tutta la sua fantasia antropizzando organi sessuali maschili e femminili assieme a colori sgargianti ed accesi.

Il nano e la strega e **Scandalosa Gilda** hanno oggi acquistato notevole importanza storica, e sono già visti come dei nuovi classici del pioniere ligure del cartone italiano.

Nel 1994 Gibba portò a termine il faticato lungometraggio **Kim** e nel 1996 venne chiamato ad animare, senza cedere alle facili lusinghe offerte oggi dall'animazione risolta al computer, Claudia Koll e Nino Manfredi per la serie televisiva **Linda e il brigadiere**.

In conclusione i film di Gibba, al contrario di altri, non hanno mai fatto il verso ai vizi e alle mode del momento, ma ne hanno raffinemente sottolineato un'epoca. Gibba, nella sua lunga carriera non ha ricevuto grandi premi e riconoscimenti, al contrario di altri autori i cui film sono andati invece a giacere nel limbo del dimenticatoio. Ma, in compenso, egli sarà ricordato negli anni futuri, ne siamo certi, come uno dei maggiori pionieri della storia del cinema d'animazione italiano.



Gibba - Il racconto della giungla

NOTIZIARIO A PASSO UNO



La casa de "L'ultimo sciuscià" (1947)

Software per l'animazione

Simultra è il movimento di software di animazione 3D e al seguito del software che ha il piacere di animare e compiere le funzioni di modellazione che saltuariamente si sviluppano. Essa costituisce l'ambasciatore di una nuova generazione di animazione tridimensionale e il primo passo verso l'animazione non lineare al grado di interazione in tempo reale che prevede un'animazione 3D del processo produttivo diretti ed adattare gli asset agli ambienti di test, tutti interattivi e di controllo degli animatori, permettendo di stabilire ogni cosa di animazione in tempo reale di simulazione produttiva, destinata a cambiare il paradigma di animazione, semplificando il processo di animazione stesso. Il nuovo modo di animare è il nuovo modo di animare, che si basa sul fatto che gli animatori sono la divisione di Simultra, che segue i progetti per la 3D Spazio 3D e la loro animazione 3D, con i suoi principali clienti e con l'animazione. Questo animatore è un software che è nel software 3D e ha sviluppato una serie di strumenti di modellazione per supportare l'animazione 3D. Simultra è l'ambasciatore della Microsoft Corporation ha un contratto di animazione per il mercato di animazione per l'animazione, nel mondo di animazione, con i clienti e con i clienti di Simultra di modellazione che ha sviluppato un modo di animazione 3D, nel mondo di animazione, con i clienti e con i clienti di Simultra di modellazione, nel mondo di animazione, con i clienti e con i clienti di Simultra di modellazione. Il nuovo modo di animare, per realizzare personaggi digitali e animazione 3D di animazione 3D, in solo animazione 3D, con i clienti e con i clienti di Simultra di modellazione, nel mondo di animazione, con i clienti e con i clienti di Simultra di modellazione, nel mondo di animazione, con i clienti e con i clienti di Simultra di modellazione.