

# CITY

**circolo  
d'immaginazione**

**Heavy Metal  
di Roberto Milan**

da City fanzine,  
anno I, giugno 1982

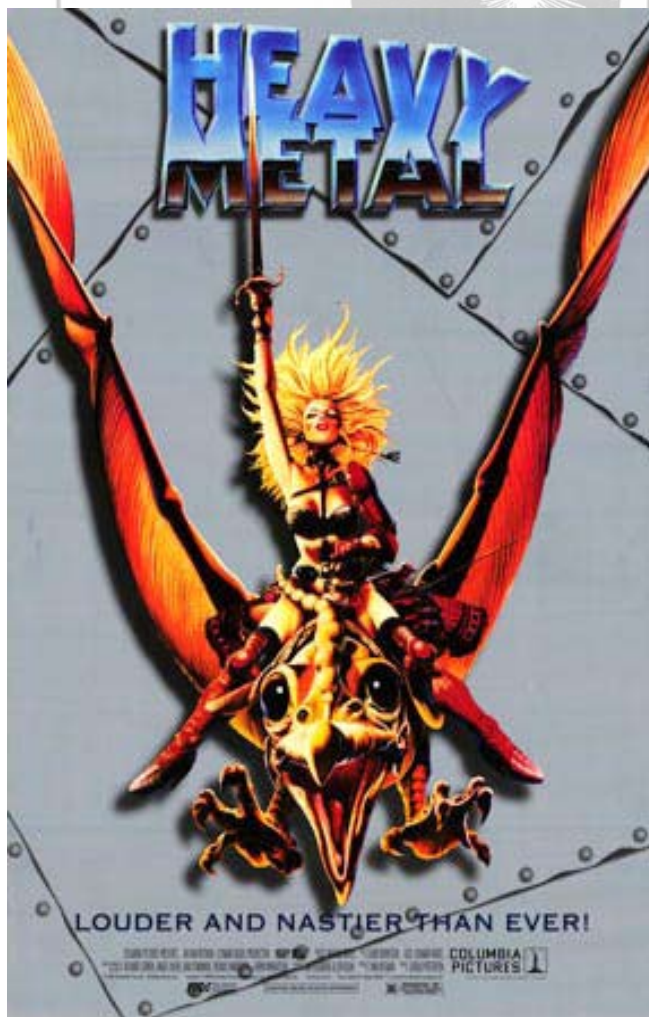
Dobbiamo proprio guardarci indietro per scoprire che il cinema d'animazione negli anni '70 e '80 proponeva poche cose interessanti. Un'eccezione fu "Heavy Metal" presentato nel 1981 e che in Italia venne osteggiato (fu vietato ai minori di anni 14) perché ritenuto scabroso e violento (!?!). Erano altri tempi con la censura sempre molto severa.

**Roberto Milan**, una delle figure giovanili del fandom più interessanti e fattive degli anni '80, era esperto soprattutto di cinema e la sua analisi di Heavy Metal è decisamente appropriata e vivace.

Roberto partecipò attivamente alle iniziative del fandom milanese producendo in proprio anche una sua fanzine "Maelstrom" tra le migliori prodotte in Italia in quel periodo.

**RETROSPETTIVA**

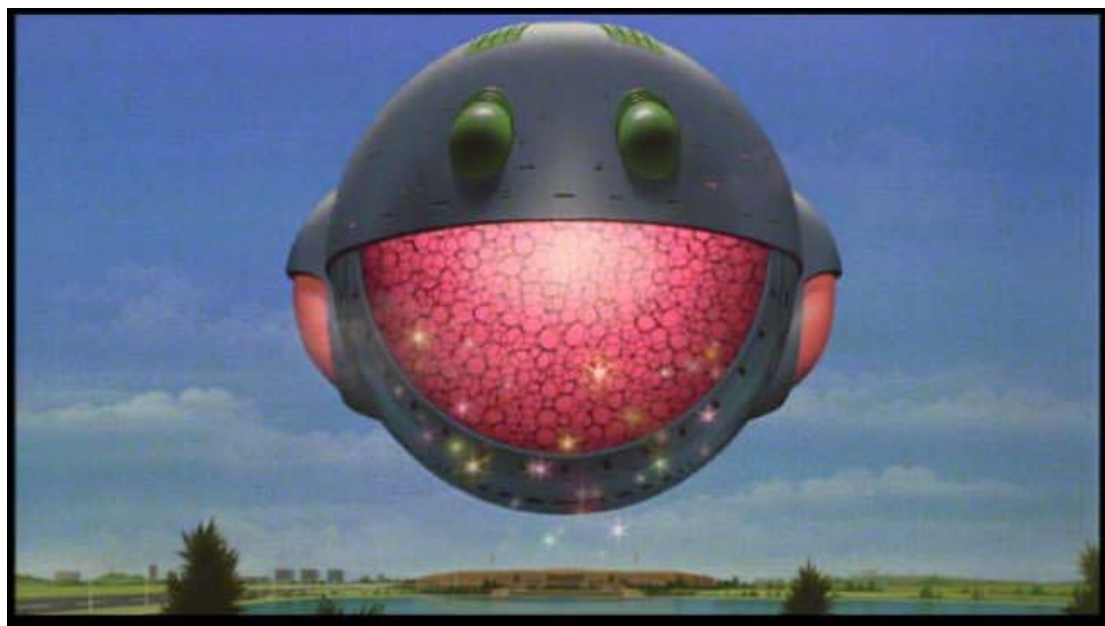
CITY  
circolo d'immaginazione



La simbiosi fra fantascienza e cinema d'animazione ha sempre fornito, tranne le debite eccezioni, prodotti la cui qualità difficilmente oltrepassava un livello di stentata sufficienza, confermando, al massimo, il dignitoso sforzo dei disegnatori. Esperimenti di indubbio successo furono il "pianeta selvaggio", articolato su una trama prettamente meditativa di notevole effetto, e più recentemente IL SIGNORE DEGLI ANELLI tratto dal celebre romanzo di J.R.R. Tolkien, in grado di presentare disegni superbamente curati, in perfetta armonia con l'avvincente vicenda.

Per quanto concerne gli altri tentativi, che fra l'altro non sono neanche molti, il livello è notevolmente più basso, eccetto per un film proposto da poco all'attenzione del pubblico. Questa pellicola, ad opera di Gerald Potterton, già artefice di interessanti animazioni come *YELLOW SUBMARINE* e *LA FATTORIA DEGLI ANIMALI*, prende il proprio nome **HEAVY METAL** dalla rivista *METAL HURLANT* (*Heavy Metal* è la traduzione in inglese del titolo originale francese) che per prima introdusse quel simbolismo grafico al quale il film si rifà chiaramente.

È l'immagine che è fondamentale in una pellicola non certo originale per trama e dialoghi, eppure da sola conferisce all'opera un fascino particolare che nasce dal profondo del sub-conscio. A mio avviso questo è dovuto all'intelligente e indovinata unione fra un'immagine surreale e altamente fantastica e una musica in grado di illustrarne i significati più reconditi, e al contempo di velarne i risvolti meno im-



pegnati.

Con questo non appoggio incondizionatamente la colonna sonora, basata sull'apprezzabile sforzo di Elmer Bernstein e su una dozzina di brani rock e pop (fra i complessi spiccano i Black Sabbath), sia per la sua troppo dichiarata commercialità, sia per la sua incapacità a fornire, distaccata dalle immagini, le sensazioni provate durante il film.

La grafica è indubbiamente il punto di forza della pellicola, sebbene risulti differente da episodio a episodio, in quanto, per realizzare nel minor tempo possibile il film, ogni parte è stata affidata a differenti gruppi di disegnatori. Purtroppo, sebbene il simbolismo di base rimanga base integrante di ognuno di essi, l'immagine non appare uniforme e sicuramente questi cambiamenti, per quanto a volte minimi, nuociono alla visione d'insieme dell'opera.

Fulcro della trama è l'eterno vagare per il cosmo di una sfera chiamata "Loc-nar" che immagazzina e racchiude al suo interno tutto il male che incontra nei suoi spostamenti fra le galassie. La sfera uccide chi è investito dalla sua luce ma è, a ogni modo, desiderata da molte creature a causa del suo aspetto splendente paragonabile a quello di una grossa gemma. Gli episodi hanno la funzione di chiarire allo spettatore i poteri di "Loc-nar" e fanno parte della narrazione che essa stessa fa a una bambina venutane in possesso, tramite l'ignaro padre astronauta.

Le differenti storie conservano comunque una loro organicità e sebbene talvolta manchino di originalità, si articola-





Taarna, l'eroina del film, vista dall'illustratore Ernie Chan.

no in scenari suggestivi e indovinati: da un'isola abitata da fantasmi, a una New York in rovina di un lontano futuro, da un'astronave pirata, a un pianeta abitato da creature bestiali. Il finale vede la bambina, ormai cresciuta e rimasta unica superstite dell'umanità, combattere contro le schiere del Male e distruggere la diabolica sfera. Emblematica è proprio la figura della bionda guerriera che viene espressa con abile tratto in un'immagine ricca di immediatezza, ma al contempo contenente parte di quell'ancestrale mistero che sta alla base delle tematiche fantasy in generale e di questa pellicola in particolare.

Dan Goldberg e Len Blum hanno voluto conferire a quest'opera un'impronta prettamente fantastica (nonostante alcune vicende si svolgano in ambienti più consoni alla fantascienza pura) ben consci della maggiore adattabilità di questo genere all'animazione.

Il successo ottenuto negli Stati Uniti e in Francia è pienamente meritato perché il film, pur risultando in parte commerciale, introduce una nuova espressione del surreale cinematografico, destinata, con ogni probabilità, ad avere un seguito.

*1982, Roberto Milan*

