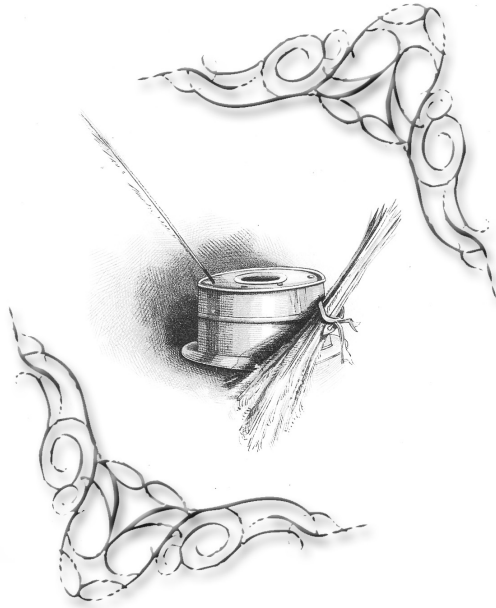


IL CALAMAIO D'ORO

5



I L C A L A M A I O D ' O R O

1. Joseph Clayton Clarke, *I personaggi di Charles Dickens*, Roma 2012.
2. Denise Sarrecchia, *Edizioni di classici*, Roma 2013.
3. *Once upon a time*, a cura di Laura Sirugo, Roma 2014.
4. Denise Sarrecchia, *Andersen e La sirenetta. Iconografia di una fiaba (1873-2013)*, Roma 2015.
5. Maddalena Menza, *Parole e Cartoons. Il linguaggio delle fiabe e il cinema d'animazione*, Roma 2015.
6. Friedrich de La Motte-Fouqué, *Undine*, a cura di Denise Sarrecchia, Roma 2015.

INTRODUZIONE

La forza della fiaba è così grande che si è conservata inalterata nel corso dei secoli e lo ha potuto fare in quanto il suo fascino non consiste nel trasportarci in mondi lontani, che ci facciano evadere dalla realtà ma, al contrario, nella certezza di portarci più vicino alla nostra interiorità mostrandoci in forma simbolica, le difficoltà che incontreremo soprattutto nell'età della formazione e rassicurandoci sul fatto che riusciremo a venirne fuori, a riemergere forti e vincenti, saldi nella costruzione della nostra personalità.

La persistenza della fiaba, che eminenti studiosi come Jack Zipes ritengono una valvola di sicurezza, una via di fuga eversiva, dotata di una forza tale da rinforzare il pensiero divergente e creativo dell'infanzia e contrastare le pesantissime spinte conservatrici e omologanti della società attuale, si manifesta anche in un linguaggio come quello filmico del cinema d'animazione, che è una forma mediale antica, passiva, ricettiva da un lato ma dall'altro astratta, affine alla pittura e all'arte plastica in generale, capace di veicolare un contenuto educativo e di trasmettere un messaggio pedagogico forte. E quindi dalla fiaba raccontata o letta, alla fiaba "vista e ascoltata" attraverso il linguaggio cinematografico, capace di suggestionare e di far immergere in un mondo globale dove essere in un certo senso parte dell'esperienza filmica, rimane intatta la forza della voce narrante.

Quindi il mio lavoro è stato quello di dare visibilità al filo rosso della narrazione fiabica, che percorre il lungometraggio del cinema d'animazione italiano, uno dei meno studiati finora, sicuramente perché è un'animazione che presenta caratteristiche di buon artigianato e d'individualismo che contrastano con la grandezza degli studi d'oltreoceano, con il loro imponente apparato, tanto che spesso il cinema d'animazione viene assimilato ad una merce come tante altre, che deve creare nel pubblico l'attesa dell'evento e che poi viene "consumato" con sollievo per essere poi travolti da una nascente soddisfazione, dovuta alla necessità della nostra società post-moderna di ritrovare immediatamente un nuovo oggetto da perseguire.

La voce narrante però resiste, nonostante le trasformazioni, e lo dimostra la scelta dei film che ho selezionato nel panorama italiano, film che presentano, quasi tutti, una struttura narrativa fiabica, nonostante alcuni siano stati tratti da capolavori letterari e non da fiabe classiche, e il protagonista in un momento tipico della propria esistenza, quando deve dimostrare da solo di poter combattere per trovare un proprio posto nel mondo.

È questo il caso di Amin il ragazzo buono e povero, solo davanti alle forze del Male che riesce a dominare, di Momo, la bambina dotata di poteri speciali in grado di far dire la verità ad ogni persona con cui entra in contatto e di Alice che entra in un mondo rovesciato nel suo ordine sociale e logico, che ricerca un nuovo senso, o di Bloom, l'avveniristica regina della fatine Winx, che molti non sanno neppure essere una creazione italiana, che vive una fiaba in piena regola, alla scoperta della sua vera identità, nella cornice dell'antica e sempre moderna lotta tra il Bene e il Male che, almeno nelle fiabe, si conclude con la rassicurante vittoria della bontà e che ci dà la conferma che "tutto andrà bene" anche nella nostra vita.

La centralità delle storie

Per tutti i registi che ho preso in esame la priorità assoluta è raccontare le storie, sono affascinati dalla narrazione.

Se una storia è bella, può essere raccontata con qualsiasi mezzo. Di solito, scelgono l'animazione tradizionale o disegnata del 2D per raccontare la metafora.

La scelta del cinema d'animazione è la scelta di un linguaggio astratto, puro, che permette di raccontare storie dai contenuti pedagogicamente molto forti e validi. A questo proposito Enzo D'Alò rileva che, a volte, ha l'impressione che alcuni genitori non vogliano portare i propri figli a vedere dei film come i suoi che, anche se non sono tristi, però parlano di temi che fanno pensare i bambini (si pensi ad esempio a Momo e alla società dei signori grigi che assomiglia tristemente alla nostra) e questo, a suo avviso, li penalizza alquanto.

Anche gli altri registi presi in considerazione da Bruno Bozzetto a Iginio Straffi, a Stelio Passacantando sottolineano il ruolo centrale della storia e il

grande Bozzetto si spinge ancora più in là, sostenendo che quando la storia lo ha richiesto, lui è stato pronto ad usare un altro linguaggio, come nel caso dell'unico film dal vero da lui realizzato dal titolo *Sotto il ristorante cinese*.

Più che il mezzo a disposizione, che è cambiato nel tempo, o la perfezione della tecnologia, è la narrazione che prevale su tutto.

Rispetto al cinema dal vero che prevede un grande lavoro collettivo da cui l'opera filmica nasce e che ha suscitato da sempre critiche sulla vera paternità dell'opera, il cinema d'animazione è un lavoro individuale, solitario in cui c'è sì il regista che ha l'idea generale e che cerca di comunicarla ai suoi collaboratori, ma ognuno è un po' come una sorta di "ragioniere" che lavora nel suo ufficio e poi, solo alla fine, quando ci si incontra con gli altri, si mettono insieme i pezzi come in un puzzle e si arriva ad una visione d'insieme che magari si può distaccare, in parte, da quella iniziale. Il 3D, ossia la visione tridimensionale del pupazzo "in carne e ossa", è una tecnologia apprezzata in generale dai nostri registi perché fa risparmiare i tanti passaggi inutili (disegni, rodovetri) che impegnano energie che sarebbe più utile indirizzare altrove, anche se può avere come contraltare - secondo Bozzetto - una certa pesantezza nelle figure di questi pupazzi e un iperrealismo che nuoce al racconto adatto per eccellenza al disegno animato, quello per metafore, dei sentimenti e delle emozioni che può esprimere il disegno animato perché è flusso.

Certo si può dire che oggi il cartoon è quello che negli anni Ottanta è stato l'horror - come sostiene Gianni Canova - «una mina vagante nel sistema dei codici rappresentativi del cinema, il luogo in cui è consentita una sperimentazione altrove impensabile, il territorio narrativo in cui è ancora possibile praticare il massimalismo».

Se si pensa che, attualmente, film come *I Simpsons* o *Shrek* hanno una forza corrosiva e graffiante di denuncia della nostra società dei consumi che non ha paragoni con le cosiddette commedie di denuncia del cinema "dal vero", si capisce perfettamente il grande ruolo di un cinema che non è un genere, come spesso, a torto, si crede, ma un linguaggio espressivo di grande forza per tutti, piccoli e grandi.